

Koukuttaviksi rakennetut rahapelikoneet

Suurimmalle osalle maailman ihmisiä pelialan luomat tekniikat ovat tuttuja sosiaalisesta mediasta. Facebookin tai Twitterin loputon skrollaaminen, yläpalkkiin syttyvät kommentit ja tykkäykset tempaavat käyttäjänsä loputtomiin epätietoisuuden, odotuksen, tylsyyden ja palautteen sykleihin, vastaavasti kuin uhkapelaamisessa. Rahoja ne eivät vie, mutta saattavat vaikuttaa tunnetiloihin.

Koukuttuminen tapahtuu väline-ehdollistumisen psykologisen mekanismin kautta. Mekanismi on tuttu kokeesta, jossa rotta oppii painamaan vipua ruokaa toivoessaan, jolloin palkitun käyttäytymisen todennäköisyys kasvaa.

Ihminen toimii pelikoneella samaan tapaan kuin kokeen rotta. Satunnaisen palkinnon tavoittelusta muodostuu pakkomielle.

Mieleen vaikuttavia mekanismeja suunnitellaan ja tutkitaan Kalifornian Stanfordin kaltaisten huippuyliopistojen kampusten niin kutsutuissa ”addiction by design” riippuvuusteknologioiden laboratorioissa. Sekä peliyritykset että sosiaalinen media hyödyntävät oppeja koukuttaakseen kohderyhmiään.¹

Vanhan ajan baarinurkan mekaanisella pajatsolla ja nykyaikaisella tekoälyn vauhdittamalla pelikoneella on suurin piirtein yhtä vähän tekemistä toistensa kanssa kuin perinteisellä pöytäpuhelimella ja kännykäksi kutsutulla taskutietokoneella.

New Yorkin yliopiston professorin Natasha Dow Schüllin vuoden 2012 *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas* -kirja kuvailee rahapelikoneiden ja uhkapelitoimialan kehitystä.²

Siinä missä yksikäsitiksi rosvoiksi kutsutut pelikoneet olivat mekaanisia laitteita, nykyiset rahapelikoneet ovat mutkikkaita ainakin 1200:sta eri komponentista koostuvia automaatteja.

Niiden suunnitteluun ja rakentamiseen osallistuu jopa 300 eri alan osaajaa: käsikirjoittajia, graafikkoja, taiteilijoita, matemaatikkoja, mekaniikka-, video- ja ohjelmistoinsinöörejä.

Rahapelikoneet alkoivat 1990-luvun loppupuolella ottaa keskeistä roolia kasinoissa, sillä ne toivat tuplasti enemmän rahaa kuin muut

1 <https://www.wired.com/story/phone-addiction-formula/>

2 <https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691160887/addiction-by-design>

pelimuodot. Rahapelikoneita alettiin kutsua uhkapelialan lypsylehmiksi ja työhevosiksi.

Vuoteen 2003 mennessä yli 85 prosenttia kasinoiden tuotoista Yhdysvalloissa saatiin uhkapelikoneista. Kasinoilla alkoivat ”avohakkuut”.

Pelipöydät pistettiin palasiksi ja tilalle tuotiin rahapelikoneita. Riipuvuuspsykologi Robert Hunter kuvailee rahapelikoneiden yleistymistä USA:n etelävaltioiden kasviekosysteemin tukahduttaneeseen, Japanista tuotuun rönsyävään vieraslajiin, kudzu-köynnökseen.

”Aina kun kasinoon viedään 50 rahapelikonetta, ajattelen lisääväni 50 hiirenloukkua. Hiiren kiinni saamiseksi pitää tehdä jotain. Kasinon tehtävä on irrottaa asiakkaista niin paljon rahaa kuin mahdollista”, Las Vegas Stratosphere -kasinon toimitusjohtaja Bob Stupak toteaa.

Pelien nopeutuminen on ollut dramaattista. Kampikoneissa vauhti oli viisi peliä minuutissa ja 300 peliä tunnissa. Painike nopeutti vauhtia 600 peliin tunnissa. Videoteknologian myötä kierros menee 3–4 sekunnissa eli tuntiin mahtuu 900–1200 peliä.

”Kyseessä on nopea rahansyöntikone. Peli saa kestää 3,5 sekuntia”, pelikonerakentaja Ballyn edustaja kertoo.

Enää ei tarvitse odottaa hevosen juoksua ympäri ravirataa, kuulan pyörimistä rulettipöydällä tai lantin putoamista pajatsoon.

Yhä nopeammat videopohjaiset rahapeliautomaatit ovat amfetamiinin kaltaisia voimakkaita psykosimulantteja. Niitä alettiin kutsua uhkapelaamisen crack-kokaiiniksi ja digimorfiiniksi. Tutkijan mukaan mikään muu rahapelaamisen muoto ei manipuloi ihmismieltä yhtä tehokkaasti kuin rahapelikoneet.

Uhkapelitoimiala tavoittelee mahdollisimman korkeaa tuottoa asiakasta kohden. Yhä nopeampien ja intensiivisempien pelien tavoite on pitää ihmiset rahapelikoneilla pidempään ja muuttaa satunnainen pelaaminen säännölliseksi.

Monisensorinen uhkapelikone vangitsee pelaajan näkö-, kuulo- ja tuntoaistin. Koneen kaareva muoto myötäilee pelaajan vartaloa. Näytön värähtely, aallonpituus ja taajuus luovat tuntemuksen, jossa kone ”koskettaa pelaajaa”.

Korttipöydässä riskit ovat selvät. Pelikoneissa todennäköisyydet ilmaistaan tarkoituksella sekavasti, jotta saadaan lisättyä riskin tunnetta, jännitystä ja houkuttavuutta.

Vielä 80-luvulla pelaaja joutui poistumaan koneelta rahaliikennettä hoitamaan. Kasinoiden merkittävä taloudellinen virstanpylväs oli nostoautomaatin yhdistäminen pelikoneeseen. Pankkitilillä oleva raha ja pelaajan nostamat lainat muuttuivat taukoamattoman pelaamisen mahdollistavaksi leikkirahaksi. ”Koskaan ei ole keksitty laitetta, josta on mahdollista saada niin pienellä investoinnilla niin suuri liikevoitto”, totesi yhteiskuntatieteilijä jo 1950-luvulla.

Modernissa pelikoneessa lopputulos on tiedossa jo sillä hetkellä, kun peli käynnistyy. Pelaajan toimet eivät sitä muuta. Kuitenkin hänelle tarjotaan aivoja huijaavia valevoittoja valoineen ja äänineen.

Läheltä liippaaminen harmittaa ja saa yrittämään uudestaan. Mitä lähempänä napakymppiä pelaaja mieltää olleensa, sitä todennäköisemmin alkaa uusi pelikierrros.

Vuosituhanen vaihde on vedenjakaja

Vuosituhanen vaihteessa tapahtui radikaali muutos. Videopohjaiset rahapelikoneet aiheuttivat jo yli 90 prosenttia peliongelmista Yhdysvalloissa.

Koukkuun jäänyt rahapelikoneen käyttäjä ei välitä voittamisesta, ainoastaan pelin jatkumisella on väliä. Mukaansatempaava yksinäinen toiminta poistaa ajan, paikan sekä rahan arvon. Sosiaaliset roolit ja joskus jopa olemassaolon tunne katoaa.

”Voit pyyhkiä kaiken pois rahapelikoneella, jopa oman itsesi”, peliriippuvainen teknologiainsinööri kertoo.

Peliongelmaiset kertovat ymmärtäneensä pelien matemaattisia todennäköisyyksiä sitä paremmin, mitä enemmän he pelasivat. Samalla he tulivat heikommiksi ja lopettaminen oli yhä vaikeampaa.

Konevyöhykkeen tuntemus on rauhoittavan lääkkeen kaltainen. ”Ihmiset eivät ymmärrä, etten pelaa voittaakseni, vaan jatkaakseni pelaamista. Päästäkseni konevyöhykkeeseen, missä millään muulla ei ole väliä”, peliriippuvainen kertoo.

”Olen kuin halvaantunut, hypnotisoitu idiootti vailla itsehillintää. En ole koskaan tehnyt mitään näin pitkään. Minulla on ollut hyvä elämä. En ole kärsinyt alkoholi- tai huumeongelmista, olen aina pystynyt hallitsemaan

itseni. Miten tässä näin kävi?”, kauhistunut pelaaja ihmettelee 15 tunnin pelirupeaman jälkeen.

Uhkapelikoneissa ei ole kyse vihteestä, vaan rytmiin uppoutumisesta. ”Konevyöhykkeellä” ulkomaailma unohtuu. Ensin vapauttavalta tuntunut kokemus alkaa kuitenkin muuttua tuskalliseksi ja vangitsevaksi. ”En halua inhimillistä rajapintaa. En siedä ketään toista vyöhykkeelläni”, peliriippuvainen psykologian opiskelija Julie kertoo.

Ongelmapelaajat haluavat varmistaa saavansa olla yksin, sillä kukaan ei saa rikkoa transsia. ”Halusin kirjoittaa selkääni tekstin: Jättäkää minut rauhaan.”

Pelaajan toleranssi eli kestävyys kasvaa, hän tarvitsee yhä voimakkaamman annoksen ja kaipaa vähemmän vuorovaikutusta pelikoneen kanssa. Siksi pelejä nopeutetaan alati ja koneiden toimintoja automatisoidaan.

Ongelmapelaajan tunnusmerkkejä ovat työn menettäminen, velat, vararikko, avioero, terveysongelmat ja itsemurhariski. Peliriippuvaiset unohtavat pienet lapset yksin kotiin ja pelaavat palkkansa, perintönsä sekä opintorahansa. Rahan ainoa merkitys on paluu ”konevyöhykkeelle”. Kaikessa muussa pihistellään. Hereilläöloaika menee pelikoneelle paluun suunnitteluun.

Pelirupeamat voivat olla jopa 72 tuntia pitkiä. Pelaaja saattaa oksentaa päälleen tai virtsata vaatteisiin. Ranteeseen tulee rasitusvamma, diabeetikko suistuu koomaan. Peliriippuvaisen ihmisen ruumiin rajoja testataan.

Peliriippuvainen näkee unia koneesta, taktiikoista ja peleistä. Alkuvaiheessa puoleensa vetäneiden asioiden, kuten näyttörüudun seuraamisen, valintojen ja päätösten tekemisen sekä pelitaidon merkitys katoaa. Lopulta pelaaja on niin väsynyt, että haluaa vain hävitä kaiken, jotta voi lopettaa. Nukkuminen on mahdollista vasta, kun kaikki raha on hävitty.

Data ohjaa pelikonekehitystä ja pelaamista

Virtuaalikelat vapauttivat pelisuunnittelijat mekaanisten rullien rajoitteista. Syntyi mahdollisuus kokeilla erilaisia kertoimia ja innovatiivisia takaisinmaksutapoja. Näitä testataan matematiikkafarmeilla erilaisiin kohde- ja väestöryhmiin.

Pelaajatyypeissä on kaksi äärimmäisyyttä. Jättipottipelaajat ovat

valmiita häviämään paljon saadakseen suuren voiton. Pienten budjettien ”pakopelaajille” tiputellaan pieniä voittoja, kunnes kaikki rahat on käytetty. ”Jotkut haluavat vuotaa kuiviin hitaasti”, pelikonekehityksestä pelikonejätti Ballyllä vastannut John Vallejo kuivailee.

1980-luvulta lähtien pelisuunnittelussa vahvistui suurten häviöiden ja voittojen sijaan malli, jossa rahat nyhdetään pelaajalta pienissä erissä.

Pelaajan aistimukset ja mielikuva ovat tärkeitä. Lupausta voitosta annetaan naamioimalla häviöt vaillevoitoiksi. Vaikka pelaaja tosiasiansa häviää koko ajan, hänelle tarjotaan jatkuvia voittamiseen liittyviä näkö- ja äänisignaaleita. Ne vahvistavat halua jatkaa pelaamista.

Mekaanisten rahapelien aikaan ”pelaa koko päivä” -malli ei olisi toiminut. Nykypeleissä tuotot riippuvat ennen kaikkea koneella vietetystä ajasta. Rahoja ei saa lypsää pelaajalta liian nopeasti, muuten hän lopettaa.

Korkean volatilititeetin peleissä rahaa hävitään ja voitetaan nopeasti eli summat syöksyvät voimakkaasti ylös ja alas. Painopiste siirtyi näistä pienien voittojen suurempaan määrään. Ihmiset saatiin viettämään pelikoneella yhä pidempiä aikoja.

Peleihin lisättiin ärsykeitä ja hienosäädettiin käytetyn rahan määrää maksimoivaa pelimallia. Kun pelaajien toleranssi kasvaa, he ikävystyvät ja vaativat pelikoneisiin lisää tehoja. Haasteeseen vastataan lanseeraamalla alati nopeampia ja voimakkaampia peli-innovaatioita.

Digitalisaatio on tuonut mahdollisuuden seurata pelaajien jokaista liikettä. Tällä on ollut kriittinen rooli uhkapelialan kehittämisessä.

Rahapelikoneet ovat muuttuneet yksinäisistä mekaanisista laitteista verkottuneiksi vakoilukoneiksi. Jokaista yksilöä ja hänen käyttäytymistään pystytään nyt tarkastelemaan monella eri tavalla.

Moderneimmissa rahapelikoneissa on kasvontunnistus, jonka avulla voidaan tehdä pitkälle vietyjä tulkintoja. Pupillien ajautuminen kauas toisistaan tarkoittaa tuottavaa pelaajaa, kun niiden vastakkainen liike merkitsee, että peli-into on hiipumassa. Alas suuntautuva katse ennakoii lopettamista. Tällöin järjestelmä antaa bonusvoiton, jolla motivoidaan pelin jatkumista.

Jopa itse peliä voidaan nykyään ohjata datan mukaisesti pelaamisen jatkumista tukevaan suuntaan. Jos pelaajan puhti näyttää olevan loppumassa, lisätään pelaamismotivaatiota tukevia elementtejä.

Dataohjautuvuuden myötä sai loppunsa hakuammuntaan perustuva

markkinointi. Pelaajien käytöstä pystytään nyt tulkitsemaan ja ennustamaan. Tiedetään ketkä pelaavat ja missä ja millaisista peleistä he pitävät. Uhkapeliyhtiöt tietävät jo pelaajista käytännössä enemmän kuin mitä pelaajat itse tietävät itsestään.

Pelaajat luokitellaan tilastollisen mallinnuksen avulla ja kullekin määritellään todennäköinen arvo. Kun tiedetään yksityiskohdat pelaamisesta, voidaan rakentaa henkilökohtainen markkinointialgoritmi asiakassuhteen maksimoinniksi.

Uhkapeliyhtiöiden kanta-asiakasjärjestelmiin otettiin mallia ilmailualan bonuskorteista. Jotta asiakkaat saataisiin seurannan piiriin ja luovuttamaan peliyhtiölle datansa, piti tarjota syitä liittyä kanta-asiakasjärjestelmään. Pelaajille alettiin tarjota erilaisia ”etuja”, kuten lippuja tapahtumiin ja urheilukilpailujen katsomisoikeuksia. Anonyymi tunnistautumaton pelaaja on kallis uhkapeliyhtiölle, sillä hänen tavoittamisensa vaatii enemmän markkinointirahaa. Kanta-asiakkaan pelimieltymykset ja motivaatiot tunnetaan eli hänelle voidaan markkinoida tehokkaasti.

Kasino joka kadunkulmassa on tehokkainta

Internetin tarjoama laskentateho teki suuren muutoksen pelikoneisiin, kun rahapeliyhtiöt alkoivat saada reaaliaikaista tietoa pelaamisesta ja pelaajista. Pelejäkään ei enää tallenneta koneeseen, vaan päivitykset tapahtuvat netin kautta.

Ennen vaikeista ja kalliista muutoksista tuli helppoa ja halpaa. On mahdollista muuttaa vaikka pelikoneen kirjasinkokoa etänä. Staattisista mekaanisista laitteista tuli digitaalisuuden myötä dynaamisesti reagoivia.

Suomessa jokainen Veikkauksen pelikone on liitetty verkkoon joko kiinteällä yhteydellä tai parhaalla saatavissa olevalla mobiililajakaistalla. ”Vaikka olisi vain yksi pelikone, nettiyhteyttä varten on rautaa pienen toimiston tarpeeksi”, tietoliikenneasiantuntija sanoo.

Mekaaniseen aikaan kussakin laitteessa oli yksi peli. Nyt jokainen yksittäinen pelikone voi tarjota valtavan valikoiman uhkapelejä. Saman pelaajamäärän palvelemiseen tarvitaan yhä vähemmän koneita.

Pelikoneiden kehitys muuttaa kasinoita. Tulevaisuuden pelisali ei ole enää massiivinen pelikonemeri, vaan koostuu pienistä pelikoneiden

ryhmittymistä.

Tarvitaanko enää edes kasinoita vai onko suomalainen asetelma, jossa koneet on sijoitettu päivittäistavarakauppoihin, baareihin ja kioskeihin tehokkaampi? Hajasijoittelu tarkoittaa pelaamisen kasvua, siksi se on lähes kaikkialla muualla maailmassa kiellettyä ja pelikoneet on suljettu kasinoihin tai vastaaviin tiloihin.

Jos uhkapeliyhtiöt saisivat päättää, rahapelikoneita olisi toki jokaisen maan jokaisessa korttelissa.

Vastuullinen pelaaminen on uhkapelialan pr-strategia

Rahapeliteollisuuden pr-strategia sysää vastuun yksilölle, jonka pitäisi pystyä hallitsemaan itseään. Vähemmän keskustellaan toimialan vastuusta.

Kun Australiassa alettiin vuonna 2004 käydä keskustelua kierrosnopeuden hidastamisesta, koneiden aikakatkaisusta ja uhkapelaamisen vaaroista kertovista näyttövaroituksista, toimiala suhtautui keskustelun-avaukseen lähinnä huumorilla.

Uhkapeliteollisuus on torjunut aggressiivisesti uhkapelikoneiden haitallisimmiksi katsottujen ominaisuuksien rajoittamista. Keskeinen väite on, ettei teknologia ole osa ongelmaa eikä sen muuttaminen tai rajoittaminen osa ratkaisua.

Ongelmat halutaan rajata pienen haavoittuvaisen ”riskiryhmän” taipumuksiin eikä koneisiin, peleihin tai tarjontaan.

Säännöllisesti rahapelikoneita pelaavia ei tutkita, vaikka ajan myötä heistä suurimmalle osalle kehittyi peliongelma.

Ongelmapelaaminen alkoi professori Natasha Dow Schüllin mukaan nousta uhkapelialan akilleenkantapääksi vuonna 1996. Uhkapelitoimiala lähti seuraamaan tupakkateollisuuden jalanjälkiä.

Ongelmapelaamisen lääketieteellisen diagnoosin pelättiin haittaavan alan kasvua, joten uhkapeliyhtiöt lähtivät avokätisesti rahoittamaan haittoja vähättelevää tutkimusta.

”Alkoholismi ei tule pullossa eikä ongelmapelaaminen pelikoneessa”, totesi rahapelialan rahoittama tutkija Christine Reilly.

Nopeissa yksinäisissä rahapeleissä tiedetään olevan korkea riippuvuusriski. Muutamaa vuotta aiemmin, kun peliala ei vielä rahoittanut

hänen tutkimuksiaan, Reilly oli todennut, että rahapelikoneet manipuloivat neurobiologisia ominaisuuksiamme uhkaavalla tavalla.

”Ne ovat kuin nopeatehoisia lääkkeitä. Ihmisen biologinen kehitys ei ole valmistanut meitä elektronisiin uhkapelilaitteisiin.”

Uhkapeliala alkoi kehittää ”vastuullisen pelaamisen” konseptia toimintansa oikeuttamiseksi. Niin kutsutusta vastuullisuudesta muodostui pelialan tulovirtoja suojeleva pr-strategia. Haavoittuvien yksilöiden sijaan ”vastuullisuus” kuitenkin suojelee lähinnä uhkapelilyhtiöitä ja edunsaajia.

Tarjonnan rajoittamisen sijaan pelihaittojen vähentämisen keskustelua pyritään ohjaamaan teemoihin, kuten miten kansalaisia tulisi valistaa, kuinka teknologiaa pitäisi muuttaa, mitä rajoituksia tarvitaan ja pitäisikö asettaa pakollisia pelikatkoja.

Tällöin unohdetaan, että ongelmapelaajan aivojen rationaaliset osat ovat pelatessa poissa päältä. ”Kuin pyytäisi painamaan samaan aikaan kaasua ja jarrua 300 kilometrin tuntivauhdissa”, pelihaittavaikuttaja Roger Horbay sanoo vastuullisen pelaamisen konseptista.

Oma haasteensa on ongelmapelaajan tunnistaminen. Se on huomattavasti haastavampaa kuin vaikka alkoholistin tapauksessa.

Indikaattoreita ovat toistuvat pankkiautomaattivierailut, pyrkimys nostaa käteistä luottokortilla, pitkät pelirupeamat, pahoinvointi, vapina ja kuivat silmät.

Helpoiten ongelmapelaajan kuitenkin tunnistaisi pelikoneiden datasta. Tämä aiheuttaa pelilyhtiöille huolta. Mitä jos osoittautuu että 70 prosenttia liikevaihdosta tulee ongelmapelaajilta?

Entä jos kaikki parhaat asiakkaat ovat ongelmapelaajia? Vaikuttaako tilanteeseen puuttuminen yrityksen tulokseen? Pelaajista kerätty, markkinointitarkoitukseen käytetty data on muuttumassa juridiseksi vastuuongelmaksi, joka voi olla raskauttavaa materiaalia oikeudenkäynnissä. Täytyvätkö rangaistavan tuottamuksen edellytykset, mikäli dataa ei ole analysoitu ongelmapelaamisen näkökulmasta?

Toimialan, sääntelyn, pelaajien, juristien ja tutkijoiden käsitysten välillä vallitsee erimielisyys. Onko vastuu kuluttajalla? Entä ratkaisu terapiassa, lääkkeissä, varoituksissa tai algoritmeissa? Paradoksaalisesti ratkaisua rakennetaan ongelman päälle vasta sen jälkeen, kun henkilö on altistettu riskille.

Julkisessa keskustelussa esiintyy yhä useammin ajatusmalli, että

peliyhtiöistä ja edunsaajista on tullut ”riippuvaisia” rahapelituloista. Väitetään ettei pelaajille riitä mikään, mutta myös edunsaajien tarpeet ovat loputtomat. Edunsaajat ovat professori Natasha Dow Schüllin mukaan alkaneet muistuttaa rahapelaajia.

”He yrittävät paikata tappioitaan samaan tapaan kuin peliriippuvaiset. Realiteetit ovat kadonneet ja he syyttävät muita, kieltäytyvät ottamasta vastuuta seurauksista, torjuvat kritiikkiä, välttävät konflikteja, rehellisyyttä ja suoraa puhetta.”

Rahapelikoneita ja pelaajien käytöstä seuraavia ohjelmistoja ei testata samaan tapaan kuin kulutustuotteita, lääkkeitä, ruokia, autoja tai lasten leluja. Niiden haitallisuutta psyykelle tai käytökselle ei arvioida, eikä niiden suunnitteluun ole olemassa mitään turvallisuusohjeita.

Viranomaistarkastukset rajoittuvat lähinnä koneiden teknisen manipuloinnin estämiseen. Sääntelyn rooli painottuu tuottojen suojaamiseen ja rahapeliyhtiöiden sekä viranomaisten edun varmistamiseen.

Viranomainen on Dow Schüllin mukaan muuttunut rahapeliyhtiöiden neuvonantajaksi ja suhde symbioosiksi, jossa molemmat auttavat toistaan luovimaan sääntelyssä. Viranomaista joudutaan muistuttamaan, ettei näiden tehtävä ole maksimoida tuottoja vaan suojella kansalaisia.

Harva väittäisi, että jos alkoholia, huumeita tai tupakkaa käytettäisiin enemmän, haittojen määrä pysyisi ennallaan. Rahapelimaailmassa tämä on mahdollista. Ainakin silloin kun peliyhtiön edustaja, peliyhtiön rahoittama tutkija tai edunsaajat argumentoivat.

Suhtautuminen rahapelaamiseen on muutoksessa ympäri maailmaa. Esimerkiksi Kanadassa ja Sveitsissä 1990-luvulla talouspoliittisista syistä vapautettu rahapelaaminen aiheutti kansalaisissa laajaa tyytymättömyyttä.

Valtiovallan riippuvuus koneista saataviin veronkaltaisiin tuottoihin kuitenkin vähentää merkittävästi halua rajoittaa tai kieltää pelikoneita.

Uhkapeliteollisuuden käytäntöjen Dow Schüll toteaa olevan samankaltaisia kuin niin kutsutut innovatiiviset rahoitustuotteet ja saalistava luototus, jotka johtivat talouskriisiin puuttuvan sääntelyn vuoksi.

Asiallista keskustelua sääntelystä estää lobbaajien voimakkuus, suuri tulopohja ja se, että uhkapeliteollisuus on juurtunut liian syvälle yhteiskuntaan. ”Jos sääntelyssä on porsaanreikä, kaltaisemme kaverit ajavat rekalla sen läpi”, pelisuunnittelija Nicholas Koenig sanoo.

Dow Schüll kritisoi alalla vallitsevaa vakavaa epätasapainoa. Pelaajilla

ja uhkapeliteollisuudella on hyvin erilaiset riskit mitä tulee voittoihin, kontrolliin, pelihimoon, häviöihin ja tuottoihin.

Kuluttaja on suojaton manipulointikoneistoa vastaan

Kuluttaja on suojaton koneoppimista, psykologista manipulointia ja markkinointikoneistoa vastaan, kirjoitti Seura-lehti heinäkuussa 2019.³

Peli suitsuttaa voittoa, mutta todellisuudessa olet voinut hävitä rahaa, jos voitto on panosta pienempi.

Mikäli pelaa kolikkopelissä kymmenen euroa ja saa takaisin seitsemän euroa, kone tuulettaa sitä kuin voittoa, Seura avaa.

Kolikkopeliä muistuttava Starburst on houkuttelevista rahapeleistään tunnetun NetEnt-yhtiön hittituotteita. Se löytyy Veikkauksen verkkokasinosta monen muun klassista hedelmäpeliä muistuttavan pelin ohella. Näissä pelaaja saa rahaa, jos voittolinjalle osuu rivi samoja symboleita. Rivejä voi olla enintään kymmenen.

”Jos panostaa joka linjalle minimisumman, sentin, kierroksen hinta on 10 senttiä. Jos yhdelle linjalle osuu pieni voitto, esimerkiksi 7 senttiä, kierros tuottaa pelaajalle 3 sentin tappion. Silti peli helähtää iloisesti ja piirtää kuvion rahaa tuovan yhdistelmän päälle. Syntyy voittajan olo, vaikka onkin jäänyt tappiolle.” Seura kirjoittaa.

Pelitutkijat kutsuvat mekanismia ”voitoiksi naamioiduiksi tappioiksi”. Nämä valevoitot kannustavat jatkamaan pelaamista.

Seura siteeraa Tony Leinon vuoden 2016 tutkimusta, jossa selvitettiin valevoittojen vaikutusta rahapelaajien toimintaan. Satunnaisotoksella valittu aineisto koostui norjalaisten nettipelaamisen seurannasta ja käsitti useita pelejä.

Valevoitto osui kohdalle 14,5 prosentissa ja oikea voitto 20 prosentissa kaikista peleistä.

Tulos oli selvä: Valevoitot lisäsivät todennäköisyyttä jatkaa pelaamista ja samalla kasvoi ongelmapelaamisen riski. Valevoitot aiheuttavat pelaajille hyvin samankaltaista mielihyvän tunnetta kuin oikeat voitot. Ne saavat pelaajat yliarvioimaan oikeiden voittojen määrän ja pelaamaan

³ <https://seura.fi/asiat/ajankohtaista/myos-veikkauksen-verkkopeleissa-kaytossa-olevat-valevoitot-hamaavat-rahapelaajia-tutkija-pelaajat-sekoittavat-valevoittoja-oikeisiin/>

pidempään. Silloin on yhä varmempaa, että rahat loppuvat. Esimerkiksi Norjassa valevoittojen käyttö on kielletty, mutta Suomessa Veikkauksen peleissä ne sallitaan.

”Monta voittolinjaa tarjoavat verkkopelit ovat omiaan vaivuttamaan ihmisiä synkkään flow-tilaan. Erityisen alttiita sille ovat ne, jotka kärsivät jo valmiiksi peliongelmistä”, Seura siteeraa kanadalaisen Waterloon yliopiston psykologian professoria Mike Dixonia.

Vielä kymmenisen vuotta sitten pelikoneet oli rakennettu siten, että pelaaja pystyi häviämään vain tietyn rahamäärän tunnissa. Sen jälkeen on peliautomaattien kierrosnopeutta ja maksimipanosta kasvatettu, jolloin pelaaja ehtii hävitä huomattavasti enemmän.

Pelikoneen houkuttelevuutta voi rajoittaa vähentämällä koneiden ääniä ja värejä, pienentämällä maksimipanosta, hidastamalla pelikierrosten nopeutta sekä poistamalla pankkikortin ja seteleiden käyttömahdollisuudet.

Suomessa näitä keinoja ei ole otettu käyttöön, pikemminkin päinvastoin. Kesällä 2017 Veikkaus teki muutoksen pelikoneisiin. Ennen sitä koneet hyväksyivät korkeintaan 20 euron setelin, nyt rajaa nostettiin 50 euroon. Pelikoneisiin asennettiin kiinteät debit-päätteet, jonka myötä pelaamiseen käytetty raha lisääntyi merkittävästi.

Luotolla pelaamisen salliminen edellyttäisi lakimuutosta. Sellaista on Veikkaus ajanut useaan otteeseen, ja yrityksen myötävaikutuksella on laadittu selvityksiä tämän mahdollistamisesta, viimeksi keväällä 2019.⁴

Rahapelikoneet sijoitetaan kauppoissa kassojen läheisyyteen ja näiltä voi nostaa rahaa. Usein läheltä löytyy myös Otto-automaatti, josta voi kätevästi nostaa rahaa myös luotolla ja lykätä sen pelikoneisiin. Veikkauksen Pelaamoissa on voinut nostaa lisää rahaa palvelupisteestä ja kiertää nostorajoja siten, että summa on veloitettu korttipäätteellä maksuna.

⁴ <https://www.talouselama.fi/uutiset/veikkaus-halusi-sallia-rahapelit-luottokortilla-nyt-ministerio-pohdii-erilaisten-maksutapojen-mahdollistamista/6c6e32aa-b52f-3336-93b8-dd919681f06a>