

Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat?

ANNE H SALONEN & JUKKA KONTTO & HANNU ALHO & SARI CASTRÉN

Johdanto

Suomalaisten rahapelikulutus on Euroopan kärkeä (Economist 2014). Rahapeliyhtiöiden tuotto voidaan ilmaista myös käänteisesti pelaajien rahapeleihin häviämällä tai kuluttamalla summilla. Niin sanotun kokonaiskulutusteorian mukaan rahapelikulutus liittyy rahapelihaittoihin (Markham & al. 2015). Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökyselyn mukaan lähes viidennes (18,3 %) vastaajista pelasi vähintään riskitasolla ja naisten rahapeliongelmat olivat lisääntyneet (Salonen & Raisamo 2015). Suomalaisten rahapelikulutusta on kuitenkin tutkittu niukasti, lähinnä erilaisissa raporteissa (esim. Salonen & Raisamo 2015) ja yksittäisissä tutkimuksissa (esim. Heiskanen & Toikka 2015; Markham & al. 2015; Koivula & al. 2016; Suhonen & Kainulainen 2016).

Miehet kuluttavat rahapeleihin enemmän kuin naiset (McGormack & al. 2014; Christensen & Dowling & al. 2015). Tarkasteltaessa suomalaisten verkkorahapelaamista miehet pelaavat naisia enemmän ja alle 40-vuotiaat vanhempia ikäryhmiä enemmän (Koivula & al. 2016). Myös internetin ravivedonlyöjillä miesten panokset ovat 1,5 kertaa suuremmat kuin naisilla ja miehet ottavat suurempia riskejä pelatessaan (Suhonen & Kainulainen 2016). Alhainen koulutustausta ja työttömyys liittyvät suurempaan rahapelikulutukseen (Worthington & al. 2003). Vastaajan tulojen ja rahapelikulutuksen yhteydestä taas on ristiriitaisia tutkimustuloksia (Breen & al. 2002). Ongelmapelaajien vuositulojen on havaittu olevan pienemmät verrattuna maltillisesti pelaaviin (Giroux & al. 2012).

Rahapeliongelmaan saattaa liittyä myös mielenterveys- ja päihdeongelma (McGrath & Barrett 2009; Lorains & al. 2011; Markham & al. 2012). Tietääksemme rahapelikulutuksen yhteyttä mielenterveys- ja päihdeongelmiin ei ole juurikaan tutkittu. Toisaalta väestöryhmät, joilla on edellä mainittuja ongelmia, saattavat altistua helposti liialliselle rahapelikulutukselle (Williams & Wood 2004; Williams & al. 2011; Reith 2013). Suurta rahapelikulutusta selittäviä tekijöitä ovat myös pelaaminen usein, monien rahapelityyppien pelaaminen ja ongelmapelaaminen (Currie & al. 2010; Hing & al. 2015). Myös internetissä rahapelejä pelaavat kuluttavat enemmän rahaa verrattuna muissa ympäristöissä pelaaviin (Wood & Williams 2010; McCormack & al. 2014; Gainsbury 2015).

Viimeaikaisessa rahapelihaittoja tarkastelevassa kirjallisuudessa on suositeltu, että kulutuksen tarkastelu suhteutettaisiin myös pelaajaan tuloihin (Langham & al. 2016). Tämän tutkimuksen tarkoituksena on 1) arvioida, kuinka paljon suomalaiset kuluttivat rahapelaamiseen, ja 2) tarkastella, mikä on rahapelikulutuksen ja sosiodemografisten taustatekijöiden (sukupuoli, ikä, työtilanne, nettotulot), koetun terveydentilan (terveys, psyykinen kuormittuneisuus, alkoholin riskikäyttö, päivittäinen tupakointi) sekä rahapelaamiseen osallistumisen (rahapelaamisen useus, rahapelaamisen tapa, rahapeliongelman vakavuus) yhteys. Tarkoituksena on tuottaa tietoa sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisille ja asiantuntijoille sekä poliittisille päättäjille.

Menetelmät

Tutkimusaineistona on käytetty poikittaistutkimuksena kerättyä Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökyselyä (Salonen & Raisamo 2015). Yhteensä 7 400 15–74-vuotiaasta Manner-Suomessa asuvaa suomea tai ruotsia puhuvaa henkilöä poimittiin systemaattisella satunnaisotannalla Väestötietokeskuksen väestötietokannasta. Tilastokeskus suoritti aineistonkeruun tietokoneavusteisilla lanka- ja matkapuhelinhaastatteluilla 3.3.–8.6.2015. Otokseen valituille henkilöille lähetettiin tutkimustiedote ja -site: tutkimus esiteltiin rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja pelaamista tarkastelevana tutkimuksena. Haastattelut kestivät keskimäärin 18 minuuttia.

Brutto-otoksen ylipeitto oli 103 henkilöä (mt.). Haastatteluja tehtiin 4 515, ja vastausprosentti oli 62 netto-otoksesta. Kokonaan tavoittamatta jäi 1 594 henkilöä (22 %), joille ei joko ollut puhelinnumeroa tai joita ei muuten tavoitettu. Muita kadon syitä olivat haastattelijan välttely, kieltäytyminen ja muu nettokato. Tätä tutkimusta varten aineistosta poimittiin vastaajat, jotka olivat pelanneet vähintään yhtä rahapelityyppiä 12 viime kuukauden aikana (n = 3 617).

Muuttujat

Rahapelikulutusta (RPK) kysyttiin seuraavasti: ”Arvioikaa kuinka paljon tavallisesti käytätte rahaa rahapeleihin keskimäärin yhden viikon aikana (€)?” Haastattelijalle annettiin seuraava ohje: ”Jos vastaaja ei pelaa joka viikko, pyytäkää häntä arvioimaan siltä osin kun pelaa/silloin kun pelaa.” Lisäksi nettotuloja (NT) kysyttiin seuraavasti: ”Arvioikaa paljonko ovat keskimäärin Teidän omat kuukausitulonne, kun verot on vähennetty. Ottakaa huomioon kaikki säännölliset tulonne verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustulot, eläkkeet ja muut sosiaaliturvaetuudet.” Viikoittainen kulutus (VIK), vuosittainen kulutus (VUK) ja kuukausittainen kulutus suhteessa nettotuloihin (KK/NT) johdettiin käyttämällä pelaamisen useutta (viimeisen vuoden ajalta) seuraavasti:

1) VIK

Jos pelaamisen useus oli vähintään kerran viikossa, $VIK = RPK$

Jos pelaamisen useus oli harvempaa kuin kerran viikossa, $VIK = F * RPK / 365,25 * 7$, missä

a) $F = 30$, jos pelaamisen useus oli 2–3 kertaa kuukaudessa

b) $F = 12$, jos pelaamisen useus oli kerran kuukaudessa

c) $F = 6$, jos pelaamisen useus oli harvempaa kuin kerran kuukaudessa

2) $VUK = VIK / 7 * 365,25$

3) $KK/NT = 100 * VUK / 12 / NT$, kun $NT > 0$

Aineiston suurin RPK-arvo (50 000 €) määriteltiin poikkeavaksi, koska se oli yli kymmenen kertaa suurempi kuin vastaava viikoittainen nettotulo. Se korvattiin aineiston toiseksi suurimmalla RPK-arvolla (1 500 €). Rahapelikulutusta tarkasteltiin kaikissa alaryhmissä kolmesta näkökulmasta: prosenttiosuuksina koko väestön rahapelikulutuksesta (%), viikoittaisen kulutuksen keskiarvoina (€) ja kulutus/nettotulot-suhteen keskiarvoina (%).

Sosiodemografiset taustatekijät sisälsivät vastaajan sukupuolen, iän ja siviilisäädyn, jotka poimittiin väestötietokannasta. Lisäksi kyselylomakkeessa tiedusteltiin vastaajan koulutusta, työtilannetta ja nettotuloja (taulukko 1).

Koettua terveydentilaa tiedusteltiin kysymyksellä: ”Millainen on yleinen terveydentilanne mielestänne nykyisin?” (taulukko 2). Psykkistä kuormittuneisuutta tarkasteltiin viisi kysymystä sisältävällä Mental Health Inventory -mittarilla (MHI-5; Veit & Ware 1983). MHI-5 mittaa ahdistuneisuutta, masentuneisuutta ja myönteistä mielialaa (Likert-asteikko 1–6). Kokonaispisteet (4–30) skaalataan vastaamaan asteikkoa 0–100, jolloin pistemäärä 52 tai vähemmän viittaa kliinisesti merkittäviin mielenterveysongelmiin (Berwick & al. 1991). Tupakointia tiedusteltiin kysymällä: ”Oletteko polttanut savukkeita, piippua tai sikaria viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana?” Alkoholin riskikäyttöä tiedusteltiin Alcohol Use Disorders Identification Test -mittarilla (AUDIT-C; Bush & al. 1998). AUDIT-C:n kokonaispisteet laskettiin summaamalla kolmen kysymyksen pisteet yhteen. Miesten alkoholin riskikäytön rajana käytettiin ≥ 6 ja naisilla ≥ 5 pistettä (Seppä 2010).

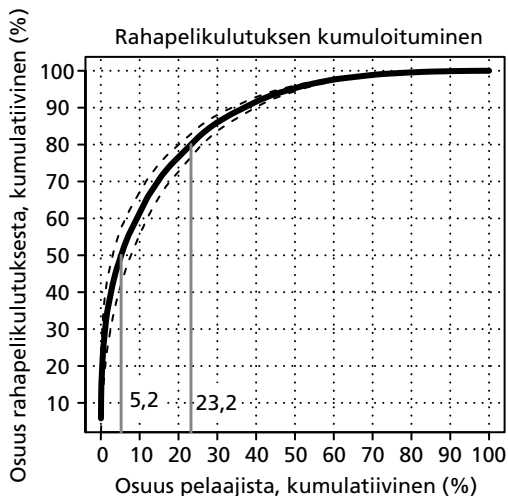
Rahapelaamista tiedusteltiin kysymällä osallistumista 18:aan eri rahapelityyppiin 12:n viime kuukauden aikana. Nämä pelit sisälsivät kotimais-

ten peliyhtiöiden tarjoamia pelejä, mutta myös kaveriporukoiden rahapelejä, Ruotsin ja Viron laivoilla pelattavia rahapelejä ja ulkomaille pelattavia rahapelejä. Pelattujen pelityyppien määrä laskettiin näiden pelityyppien perusteella. Rahapelaamisen useus uudelleenluokiteltiin neljään alaluokkaan. Pelaamista luokiteltiin internetpelaamiseksi, jos vastaaja oli pelannut internetissä 12 viime kuukauden aikana, ja loput vastaajat luokiteltiin kivijalkapelaajiksi (vrt. Gainsbury & al. 2014; Baggio & al. 2016). Näin ollen internetpelaaja saattoi myös pelata kivijalkapelejä.

Rahapeliongelman vakavuutta 12:n viime kuukauden aikana tarkasteltiin South Oaks Gambling Screen -mittarilla (SOGS; Lesieur & Blume 1987). SOGS:n kokonaispisteet (vaihteluväli 0–20) luokiteltiin: 1) SOGS = 0 (ei rahapeliongelmaa), 2) SOGS = 1 (yksi haitta), 3) SOGS = 2 (kaksi haittaa), 4) SOGS = 3–4 (ongelmapelaaja) ja 5) SOGS ≥ 5 (todennäköinen rahapeli-riippuvuus).

Analyytit

Analyseissa olivat mukana pelaajat, joiden kulutustieto oli käytettävissä. Tarkasteltaessa kulutusta suhteessa nettotuloihin aineistosta poistettiin vastaajat, joilla nettotulot olivat nolla tai joiden nettotuloja ei ollut tiedossa. Tulokset on painotettu suhteessa sukupuoleen, ikään ja asuinalueeseen



Kuvio 1. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen pelaajien keskuudessa.

(Salonen & Raisamo 2015). Estimaattien 95 %:n luottamusvälit (CI) estimoitiin persentiilimenetelmällä tuhannesta bootstrap-otoksesta (Davison & Hinkley 1997).

Tulokset

Tutkimukseen osallistui yhteensä 3 251 15–74-vuotiasta rahapelaajaa, joilta oli rahapelikulutustieto käytössä (89 % tutkimukseen osallistuneista rahapelaajista). Osallistuneiden iän keskiarvo oli 46,2 vuotta (95 %:n luottamusväli 45,64–46,73) ja nettotulojen 1 987 euroa kuukaudessa (95 %:n luottamusväli 1 933–2 049).

Kokonaiskulutuksen jakaantuminen

Rahapelaamisen kokonaiskulutus oli yhteensä 1 329 miljoonaa euroa vuoden aikana (CI 1 132–1 566), jos kokonaiskulutus lasketaan niiltä pelaajilta, joiden osalta kulutustieto oli saatavilla. Jos koko suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutus lasketaan sillä oletuksella, että kulutus on samansuuruista sekä sen ilmoittaneilla (89 % pelaajista) että ilmoittamatta jättäneillä (11 % pelaajista), on suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutus yhteensä 1 487 miljoonaa euroa. Keskimäärin rahapelaajat kuluttivat rahapeleihin 494 euroa vuodessa (CI 423,90–586,38). 5,2 prosenttia pelaajista tuotti puolet (50 %) rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta (kuvio 1). 23,2 prosenttia pelaajista tuotti 80 prosenttia rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta.

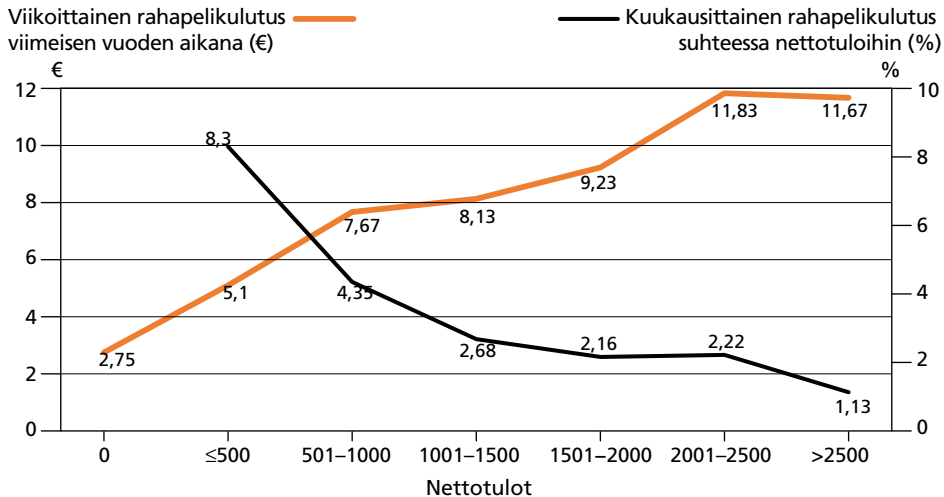
Miesten osuus suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta oli 75 prosenttia (taulukko 1). Ikäryhmien vertailu osoitti, että 25–34-vuotiaat (22,1 %) ja 55–64-vuotiaat (27,9 %) pelaajat kuluttivat suurimmat prosenttiosuudet kokonaisuudesta. Naimisissa olevien pelaajien osuus oli reilu kolmannes (38,6 %) kokonaiskulutuksesta. Koulutusta tarkasteltaessa suurin osa kokonaiskulutuksesta tuli toisen asteen koulutuksen omaavilta (70,9 %), kun korkeakoulututkinnon suorittaneiden pelaajien osuus oli 13 prosenttia kokonaiskulutuksesta. Työssäkävyltä tuli valtaosa (63,7 %) rahapelikulutuksesta, toisaalta lähes kolmannes (31,4 %) rahasta tuli eläkeläisiltä, työttömiltä tai lomautetuilta. Nettotulotarkastelussa yli 1 500 euroa ansaitsevat pelasivat suurimman osan (68,5 %) kokonaiskulutuksesta.

Alle kymmenesosa koko väestön rahapelikulutuksesta tuli pelaajilta, joiden terveydentila oli

Taulukko 1. Rahapelikulutus suhteessa sosiodemografisiin tekijöihin

	n	P %	väestön osuus		
			VIK % (CI)	VIK ka. (CI)	KK/NT ka. (CI)
Sukupuoli					
Nainen	1 418	44	25,0 (21,1–29,3)	5,34 (3,99–7,63)	1,69 (1,33–2,34)
Mies	1 833	56	75,0 (63,4–88,0)	12,75 (10,75–15,68)	3,42 (2,90–3,98)
Ikä					
15–17 vuotta	49	2	0,3 (0,3–0,4)	1,85 (1,00–3,15)	10,36 (2,46–23,83)
18–24 vuotta	272	11	6,6 (5,6–7,7)	5,81 (4,45–7,30)	3,96 (2,76–5,39)
25–34 vuotta	459	16	22,1 (18,7–25,9)	12,70 (6,42–21,81)	2,94 (1,73–4,58)
35–44 vuotta	505	16	12,4 (10,5–14,6)	7,15 (5,68–8,76)	1,75 (1,34–2,23)
45–54 vuotta	587	18	15,2 (12,9–17,8)	8,09 (6,78–9,72)	1,86 (1,53–2,21)
55–64 vuotta	744	21	27,9 (23,6–32,7)	12,54 (9,34–17,69)	3,06 (2,33–4,10)
65–74 vuotta	635	16	15,5 (13,1–18,2)	9,26 (8,09–10,67)	2,58 (2,29–2,92)
Siviilisäätö					
Naimisissa	1637	48	38,6 (32,7–45,4)	7,65 (7,01–8,38)	1,95 (1,71–2,22)
Naimaton	1130	39	49,2 (41,6–57,7)	12,07 (8,67–16,51)	3,71 (2,85–4,69)
Asumuserossa/eronnut	385	11	10,2 (8,6–11,9)	8,72 (7,17–10,38)	2,18 (1,80–2,60)
Leski	99	3	2,0 (1,7–2,4)	7,37 (4,97–10,52)	2,37 (1,54–3,39)
Korkein koulutusaste					
Ylempi korkeakoulututkinto	338	11	4,5 (3,8–5,2)	3,97 (2,54–6,01)	0,73 (0,42–1,17)
Ammattikorkeakoulu tai muu alempi korkeakoulututkinto	459	15	8,5 (7,2–10,0)	5,45 (4,23–6,79)	1,26 (1,01–1,61)
Ammatillinen opistoasteen tutkinto	536	16	25,7 (21,7–30,2)	15,29 (8,20–25,31)	2,97 (1,91–4,45)
Ammattikoulut tai muu ammatillinen tutkinto	244	9	9,0 (7,6–10,5)	9,71 (5,48–15,35)	2,87 (1,98–3,85)
Ylioppilastutkinto	1 104	34	36,2 (30,6–42,5)	10,18 (8,69–11,94)	3,15 (2,47–4,05)
Peruskoulu tai vastaava	554	16	15,2 (12,9–17,8)	9,09 (7,88–10,42)	3,93 (3,27–4,79)
Muu tai puuttuva tieto	16	0	1,0 (0,8–1,2)	19,95 (8,61–34,04)	2,27 (0,46–4,32)
Työtilanne					
Käy työssä	1 869	60	63,7 (53,8–74,8)	10,09 (8,01–12,75)	1,85 (1,55–2,32)
Työtön tai lomautettu	191	6	9,4 (7,9–11,0)	14,66 (8,01–22,92)	8,13 (4,67–12,90)
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	747	19	18,2 (15,4–21,4)	9,01 (7,95–10,16)	2,56 (2,28–2,83)
Opiskelija tai koululainen	236	9	3,6 (3,0–4,2)	3,93 (2,54–5,53)	4,93 (3,16–7,10)
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	123	4	3,8 (3,2–4,5)	10,24 (7,51–13,66)	3,81 (2,75–5,23)
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	54	2	0,5 (0,4–0,5)	2,28 (1,44–3,21)	1,87 (1,06–2,82)
Muu tai puuttuva tieto	31	1	0,9 (0,7–1,0)	8,02 (2,52–16,36)	2,24 (0,85–3,85)
Nettotulot					
0 €	81	3	0,8 (0,7–1,0)	2,75 (1,52–4,61)	N/A
≤ 500 €	145	5	2,8 (2,4–3,3)	5,10 (3,16–7,33)	8,30 (5,61–11,40)
501–1000 €	349	11	8,6 (7,3–10,1)	7,67 (5,69–10,48)	4,35 (3,01–6,55)
1001–1500 €	525	15	13,0 (11,0–15,3)	8,13 (6,98–9,41)	2,68 (2,30–3,12)
1501–2000 €	819	25	24,6 (20,8–28,9)	9,23 (7,49–11,27)	2,16 (1,77–2,62)
2001–2500 €	515	16	20,2 (17,1–23,7)	11,83 (7,98–17,99)	2,22 (1,47–3,42)
> 2500 €	629	19	23,7 (20,0–27,8)	11,67 (7,16–19,12)	1,13 (0,90–1,41)
Puuttuva tieto	188	6	6,2 (5,3–7,3)	10,66 (7,41–14,43)	N/A

P %, painotettu väestöosuus; ka., keskiarvo; CI, 95 %:n luottamusväli; VIK, viikoittainen rahapelikulutus viimeisen vuoden aikana (€); KK/NT, kuukausittainen rahapelikulutus viimeisen vuoden aikana suhteessa nettotuloihin (%); VIK-aineiston painottamaton N = 3 251; KK/NT-aineiston painottamaton N = 2 982; Tulokset on painotettu suhteessa sukupuoleen, ikään ja asuinalueeseen.



Kuvio 2. Rahapelikulutus suhteessa vastaajan nettotuloihin.

huono tai joilla oli merkittävää psyykkistä kuormittuneisuutta (taulukko 2). Kolmannes kokonaiskulutuksesta tuli vastaajilta, jotka käyttivät alkoholia riskitasolla (32,6 %) tai tupakoivat päivittäin (31,8 %). Yli puolet kokonaiskulutuksesta tuli useita kertoja viikossa (53,2 %) ja yli kolmasosa kerran viikossa pelanneilta (37,8 %). 62,8 prosenttia kokonaiskulutuksesta tuli vähintään neljää pelityyppiä pelanneilta. Internetissä pelaavien osuus kokonaiskulutuksesta oli 51,5 prosenttia. 22,7 prosenttia kokonaiskulutuksesta tuli ongelmapelaajilta tai todennäköisiltä rahapeliriippuvaisilta (SOGS \geq 3).

Sosiaaliryhmittäiset erot

Viimeisen vuoden aikana pelanneet kuluttivat keskimäärin 9,5 euroa viikossa (CI 8,02–11,47) ja käyttivät keskimäärin 2,6 prosenttia nettotuloistaan pelaamiseen (CI 2,3–3,1). Miehet pelasivat enemmän (keskiarvo 12,8 €/viikko) ja käyttivät pelaamiseen suuremman osuuden tuloistaan (3,4 %) kuin naiset, joiden kulutuksen keskiarvo oli 5,3 euroa viikossa ja kulutus suhteessa nettotuloihin 1,7 prosenttia (taulukko 1). 25–34- ja 55–64-vuotiailla oli suurin keskimääräinen kulutus, ja 15–17-vuotiailla oli suurin kulutus suhteessa nettotuloihin (10,4 %). Siviilisäätysten vertailussa naimattomat kuluttivat eniten, keskimäärin 12,1 euroa viikossa ja 3,7 prosenttia tuloistaan. Koulutusryhmävertailussa suurin viikoittainen kulutus oli ammatillisen opintoasteen tutkinon suorittaneilla (keskiarvo 15,3 €/viikko), kun

taas korkeintaan peruskoulun tai vastaavan suorittaneet kuluttivat eniten suhteessa nettotuloihin (3,9 %). Työssäkäyvien kulutuksen keskiarvo oli 10,1 euroa viikossa. Vastaava keskiarvo työttömillä tai lomautetuilla oli 14,7 euroa viikossa, ja lisäksi he käyttivät 8,1 prosenttia tuloistaan pelaamiseen. Kulutuksen keskiarvo oli suurin kahdessa ylimmässä nettotuloluokassa: yli 2 500 euron nettotuloilla kuukaudessa se oli 11,7 euroa viikossa ja 2 001–2 500 euron nettotuloilla kuukaudessa 11,8 euroa viikossa (kuvio 2). Vastaajat, joilla oli enintään 500 euron nettotulot kuukaudessa, käyttivät tuloistaan 8,3 prosenttia rahapelaamiseen.

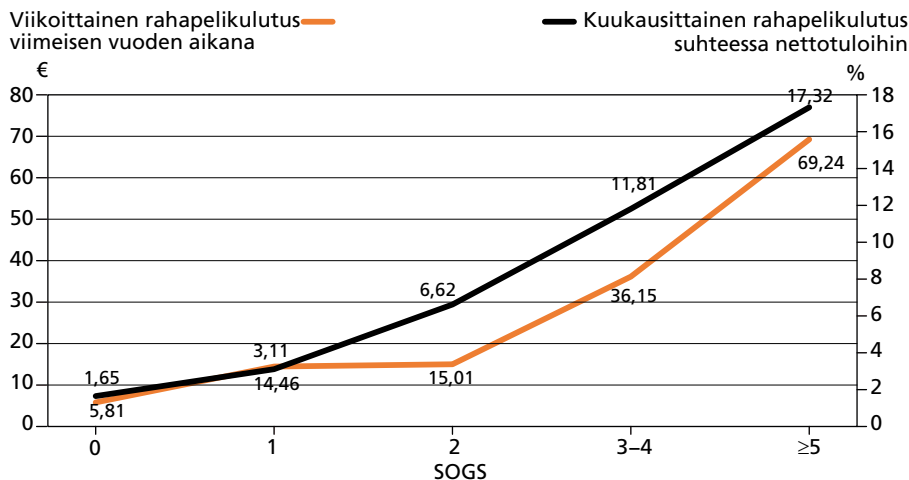
Koettu terveydentila

Terveydentilansa huonoksi tai melko huonoksi kokeneet käyttivät rahapeleihin keskimäärin 17,4 euroa viikossa ja 8,5 prosenttia tuloistaan. Hyväksi tai melko hyväksi terveydentilansa kokeneet pelasivat vastaavasti keskimäärin 8,5 euroa viikossa ja 2,2 prosenttia tuloistaan (taulukko 2). Psykkisesti kuormittuneilla kulutuksen keskiarvo oli 28,0 euroa viikossa. Lisäksi he käyttivät pelaamiseen 8,3 prosenttia tuloistaan, mikä on enemmän kuin niillä, jotka eivät olleet psyykkisesti kuormittuneita (2,5 %). Alkoholin riskikäyttäjät (keskiarvo 13,3 €/viikko ja 4,0 % tuloista) ja päivittäin tupakoivat (keskiarvo 14,8 €/viikko ja 4,7 % tuloista) pelasivat enemmän kuin vastaavat ei-käyttäjät.

Taulukko 2. Rahapelikulutus suhteessa terveyteen ja rahapelaamiseen osallistumiseen

	n	P %	osuus, väestön		
			VIK % (CI)	VIK ka. (CI)	KK/NT ka. (CI)
Koettu terveydentila					
Hyvä tai melko hyvä	2 656	83	74,2 (62,7–87,1)	8,46 (7,09–10,11)	2,21 (1,95–2,50)
Keskitasoinen	465	13	18,7 (15,8–22,0)	13,33 (8,91–20,79)	3,83 (2,73–5,50)
Melko huono tai huono	121	3	6,3 (5,3–7,4)	17,39 (10,72–26,31)	8,45 (4,30–15,72)
Puuttuva tieto	9	0	0,8 (0,7–1,0)	29,71 (12,20–50,74)	5,94 (1,76–10,03)
Psykykinen kuormittuneisuus¹					
Ei	3 136	96	90,8 (76,8–106,6)	8,91 (7,65–10,55)	2,48 (2,18–2,82)
Kyllä	85	3	7,9 (6,7–9,3)	28,02 (7,61–65,92)	8,26 (3,01–16,97)
Puuttuva tieto	30	1	1,3 (1,1–1,5)	14,14 (7,7–23,4)	2,74 (1,24–4,61)
Alkoholin riskikäyttö²					
Ei	2 521	76	66,6 (56,3–78,2)	8,25 (6,82–10,21)	2,23 (1,91–2,65)
Kyllä	718	23	32,6 (27,6–38,3)	13,29 (10,09–18,39)	3,99 (3,08–5,16)
Puuttuva tieto	12	0	0,8 (0,7–0,9)	20,96 (7,30–39,60)	N/A
Päivittäinen tupakointi					
Ei	2 592	79	67,5 (57,0–79,2)	8,04 (6,71–9,81)	2,13 (1,88–2,41)
Kyllä	651	20	31,8 (26,9–37,3)	14,84 (11,09–20,45)	4,66 (3,34–6,21)
Puuttuva tieto	8	0	0,8 (0,7–0,9)	29,03 (10,50–51,94)	N/A
Rahapelaamisen useus, 12 kuukautta					
Kerran kuukaudessa tai harvemmin	1 124	36	2,8 (2,4–3,3)	0,74 (0,67–0,80)	0,24 (0,21–0,28)
2–3 kertaa kuukaudessa	524	17	6,1 (5,2–7,2)	3,50 (3,22–3,82)	1,00 (0,89–1,12)
Kerran viikossa	1 186	35	37,8 (32,0–44,4)	10,24 (9,40–11,11)	3,08 (2,67–3,57)
Useita kertoja viikossa tai päivittäin	417	12	53,2 (45,0–62,4)	40,80 (30,2–55,2)	10,40 (8,20,13,19)
Rahapelityyppien määrä, 12 viime kuukautta					
1 pelityyppi	854	25	10,8 (9,1–12,6)	4,05 (3,17–5,35)	1,38 (0,86–2,34)
2 pelityyppiä	857	26	12,2 (10,3–14,3)	4,44 (3,99–4,90)	1,60 (1,19–2,13)
3 pelityyppiä	584	18	14,3 (12,1–16,8)	7,56 (6,53–8,95)	2,20 (1,84–2,60)
4–5 pelityyppiä	628	20	28,4 (24,0–33,3)	13,44 (10,1–18,5)	3,62 (2,77–4,77)
≥ 6 pelityyppiä	328	11	34,4 (29,1–40,4)	29,58 (20,3–43,7)	6,77 (5,32–8,30)
Rahapelaamisen tapa, 12 viime kuukautta					
Kivijalkapelaaminen	2 247	68	48,5 (41,0–57,0)	6,79 (5,72–8,53)	2,00 (1,67–2,38)
Internetpelaaminen	1 004	32	51,5 (43,5–60,4)	15,06 (11,72–19,86)	3,94 (3,18–4,80)
Rahapeliongelman vakavuus³, 12 viime kuukautta					
SOGS = 0	2 487	76	46,4 (39,2–54,5)	5,81 (5,25–6,51)	1,65 (1,48–1,84)
SOGS = 1	479	15	23,3 (19,7–27,3)	14,46 (9,68–22,50)	3,11 (2,55–3,67)
SOGS = 2	148	5	7,7 (6,5–9,0)	15,01 (11,51–18,80)	6,62 (3,94–9,99)
SOGS = 3–4	83	3	10,0 (8,5–11,7)	36,15 (20,92–59,10)	11,81 (5,29–21,12)
SOGS ≥ 5	53	2	12,7 (10,7–14,9)	69,24 (33,06–126,17)	17,32 (8,71–28,63)
Puuttuva tieto	1	0	0,0 (N/A)	1,15 (N/A)	0,95 (N/A)

P %, painotettu väestöosuus; ka., keskiarvo; CI, 95 %:n luottamusväli; VIK, viikoittainen rahapelikulutus viimeisen vuoden aikana (€); KK/NT, kuukausittainen rahapelikulutus suhteessa nettotuloihin (%); ¹MHI-5, Mental Health Inventory, skaalattu 0–100, kliinisesti merkittävä mielenterveysongelma ≤ 52; ²AUDIT-C, Alcohol Use Disorders Identification Test, riskikäyttö naisilla ≥ 5 ja miehillä ≥ 6; ³SOGS, South Oaks Gambling Screen; VIK-aineiston painottamaton N = 3 251; KK/NT-aineiston painottamaton N = 2 982; tulokset on painotettu suhteessa sukupuoleen, ikään ja asuinalueeseen.



Kuvio 3. Rahapelikulutus suhteessa rahapeliongelman vakavuuteen.

Rahapelaamiseen osallistuminen

Useita kertoja viikossa pelaavat kuluttivat keskimäärin 40,8 euroa viikossa. He käyttivät myös suurimman osuuden tuloistaan pelaamiseen (10,4 %). Vähintään kuutta pelityyppiä viimeisen vuoden aikana pelanneiden kulutuksen keskiarvo oli 29,6 euroa viikossa. Internetpelaajat pelasivat enemmän (keskiarvo 15,1 €/viikko ja 3,9 % tuloista) kuin kivijalkapelaajat (keskiarvo 6,8 €/viikko ja 2,0 % tuloista). Keskimääräinen rahapelikulutus viikossa oli suurinta ongelmapelaajilla (keskiarvo 36,2 €/viikko) ja todennäköisillä rahapeli-riippuvaisilla (keskiarvo 69,2 €/viikko) (kuvio 3).

Pohdinta

Vain pieni joukko pelaajia (5,2 %) tuotti puolet suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta. Aikaisempien kansainvälisten tutkimusten tapaan miesten rahapelikulutus oli suurempaa kuin naisten (Hing & al. 2014; McGormack & al. 2014). Miehet pelaavat naisia enemmän strategisia rahapelejä, esimerkiksi urheiluedonlyöntiä ja pokeria (Salonen & Raisamo 2015). Nämä nopeatempoiset ja korkeilla panoksilla myös internetissä 24/7 pelattavat rahapelit altistavat miehet naisia suuremmalle rahapelikulutukselle (McGormack & Griffiths 2011; Wood & al. 2012; Gainsbury & al. 2013). Toisaalta naisten satunnaisen rahapelaamisen lisääntyminen oli nähtävissä Suomessa jo vuoden 2007 ja 2011 välillä (Raisamo &

Salonen 2013). Naisten rahapelaamiseen lisääntymistä on selitetty muun muassa rahapelaamisen feminisaatiolla: viime vuosina myös erityisesti naisille suunnattujen pelien tarjonta on kasvanut (Järvinen-Tassopoulos 2016). Suomalaisten naisten ja miesten rahapelikulutuksessa ja sosiodemografisissa taustatekijöissä, koetussa terveydentilassa ja rahapelaamiseen osallistumisessa on myös muita sukupuolikohtaisia eroja (Castrén & al. 2017).

Suureen rahapelikulutukseen liittyivät nettotuloihin suhteutetussa kuukausittaisessa kulutuksessa 15–17 vuoden ikä ja viikkokulutuksessa 25–34 ja 55–64 vuoden iät. Iäkkäämmän väestön rahapelaamisen lisääntyminen on havaittu Suomessa ja kansainvälisissä tutkimuksissa (Tse & al. 2012; Salonen & Raisamo 2015; Salonen & al. 2016). Kun tarkastellaan suomalaisten verkko-rahapelaamista, vanhemmat ikäryhmät kuluttavat rahapelaamiseen niin ikään suurempia summia kuin nuoret (Koivula & al. 2016). Iäkkäämmän väestön rahapelaaminen on yhdistetty muun muassa eläköitymiseen, yksinäisyyteen ja sosiaalisen kanssakäymisen hakemiseen (Tse & al. 2012). Myös muunlaiset elämänmuutokset, kuten terveysongelmat tai läheisen kuolema altistavat riskitason rahapelaamiselle. Sosiaalinen verkostoituminen, ajan kuluttaminen ja jännityksen hakeminen on niin ikään tunnistettu rahapelaamisen motivaatiotekijöiksi iäkkäämmillä aikuisilla. Tässä tutkimuksessa lähes kolmannes rahapelikulutuksesta tuli eläkeläisiltä, työttömiltä tai lomautetuilta.

Ylemmissä tuloluokissa viikoittainen rahapelikulutus oli suurempaa (vrt. Williams & al. 2011).

Toisaalta alemmissa tuloluokissa käytettiin nettotuloihin suhteutettuna enemmän rahaa pelaamiseen. Voidaan olettaa, että rahapelaamisesta aiheutuvat haitat ovat tuntuvampia tälle väestöryhmälle. Rahapelaamisella saatetaan hakea pikaratkaisua taloudellisiin ongelmiin (Tse & al. 2012). Toisaalta taloudelliset haasteet saattavat myös kiihdyttää pelaamista toiveella nostaa elintaso, joka saattaa johtaa ongelmien kasautumiseen entisestään (Bol & al. 2014). Angela Rintoulin ja kumppaneiden (2013) mukaan pelituottoja saadaan enemmän alueilta, jolla asuu sosioekonomiselta taustaltaan huonompiosaisia. Sosiaaliryhmittäisten erojen tarkasteluun Suomessa on syytä liittää jatkossa myös eri alueiden rahapelitarjonta (Selin & al. 2016).

Huono terveys, psyykinen kuormittuneisuus, päivittäinen tupakointi ja alkoholin riskikäyttö olivat yhteydessä suurempaan rahapelikulutukseen. Tiedetään, että ongelmapelaamiseen liittyy usein liiallista alkoholinkäyttöä (Lorains & al. 2011) ja että samanaikainen alkoholinkäyttö pelitilanteessa kiihdyttää rahapelaamista (Markham & al. 2012). Jatkossa kannattaakin kiinnittää huomioita enemmän rahapelien sijoittelun suunnittelussa alkoholin samanaikaiseen saatavuuteen.

Rahapelaamista mittaavat tekijät, erityisesti rahapelaamisen useus, olivat yhteydessä suurempaan kulutukseen, tukien aikaisempia tutkimustuloksia (Hing & al. 2014; Affi & al. 2014; Salonen & Raisamo 2015). Puolet rahapelikulutuksesta tuli internetpelaajilta. Miehet pelaavat rahapelejä internetissä niin Suomessa kuin kansainvälisesti naisia enemmän, mutta myös naisten internetpelaaminen on lisääntynyt (Salonen & Raisamo 2015). Erityisesti naisilla internetpelaamiseen liittyy kivi-jalkapelaamista suurempi rahapelikulutus, mutta myös enemmän riskitason rahapelaamista ja rahapeliongelmia (Edgren & al. 2017).

Runsas viidennes rahapelikulutuksesta tuli henkilöiltä, joilla oli rahapeliongelma, kuten myös aikaisemmat tutkimukset ovat osoittaneet (Williams & Wood 2004; Orford & al. 2013). Shawn Currien ja kumppaneiden (2006) mukaan rahapelaamiseen liittyy kohonnut haittariski, jos henkilö pelaa yli yhden prosentin kotitaloutensa bruttotuloista. Tässä tutkimuksessa kulutusta tarkasteltiin kuitenkin suhteessa pelaajan henkilökohtaisiin nettotuloihin. Pelatessaan keskimäärin 4–7 prosenttia nettotuloistaan liittyi pelaamiseen yksittäisiä haittoja (SOGS = 1–2) ja pelatessaan 12–17 prosenttia nettotuloistaan oli rahape-

laaminen henkilölle ongelma (SOGS \geq 3). Ongelmapelaajat kuluttivat keskimäärin 12 ja rahapeli-riippuvaiset 17 prosenttia tuloistaan rahapelaamiseen: 2 500 kuukaudessa ansaitsevalla ongelmapelaajalla tämä tarkoittaa 300 euroa, kun vastaava luku 2 500 kuukaudessa ansaitsevalla rahapeli-riippuvuuvaisella on 425 euroa. Suuri rahapelikulutus ja pelaaminen ovat usein selkeästi yhteydessä rahapeliongelmaan ja rahapelihaittoihin (Salonen & Raisamo 2015; Hing & al. 2014; Hing & al. 2015). Ongelmapelaajat käyttävät tyypillisesti rahapelaamiseen enemmän rahaa mitä ovat suunnitelleet, menettävät pelaamisen hallinnan ja pelaamisen ylläpitämiseksi päätyvät ottamaan lainaa selkeistä negatiivisista seurauksista huolimatta (APA 2013). Tämä johtaa usein tappiokierteeseen, jossa tunnistetaan tappioiden tasaamisen tavoittele panoksia kasvattamalla. Hallitsematon pelaaminen päättyy yhä suurempiin häviöihin, lainan ottoon ja syveneviin ongelmiin (Currie & al. 2006; Braverman & al. 2013; Langham & al. 2016). Tämä tutkimus ei kuitenkaan anna vastausta siihen, millaisia haittoja suuri rahapelikulutus aiheuttaa.

Tämän tutkimuksen vahvuutena on hyvä vastausprosentti. Vastausaktiivisuus oli korkeampi vanhemmissa ikäryhmissä verrattuna nuorempiin ikäryhmiin ja maaseudulla asuvilla verrattuna pääkaupunkiseudulla ja muissa kaupungeissa asuviin (Salonen & Raisamo 2015). Rahapelaamisen kokonaiskulutus (1 487 miljoonaa €/vuosi) oli hieman pienempi kuin kotimaisten peliyhtiöiden (Veikkaus, Ray, Fintoto) raportoimat luvut (1 693 miljoonaa €/vuosi; Murto & Mustalampi 2015). Toisaalta tiedetään, että rahapelaajat aliarvioivat usein pelaamiseen käyttämänsä rahamäärän (Wood & Williams 2007; Braverman & al. 2014; Auer & Griffiths 2013).

Johtopäätökset

Valtaosa rahapelikulutuksesta tuli viikoittain pelaavilta ja ongelmapelaajilta. Merkittävä osa rahapelikulutuksesta tulee pelaajilta, joiden sosioekonominen asema on heikko. Erityisesti pienempituloiset kuluttavat enemmän rahaa pelaamiseen nettotuloihinsa nähden kuin suurempituloiset. Heikko terveydentila ja runsas päihteiden käyttö liittyi niin ikään suurempaan rahapelikulutukseen.

Suurin osa suomalaisten rahapeliyhtiöiden tuotoista ohjautuu yhteiskunnan tai erilaisten järjes-

töjen tukemiseen. Rahapeliyhtiöiden tuotoilla ja heidän toiminnastaan saatavilla verotuloilla tuetaan taidetta, tiedettä ja erilaisia tutkimusprojekteja sekä edistetään nuoriso-, sosiaali-, ja veteraanityötä ja tuetaan hevoskasvatusta. Tarkasteltaessa kotimaisten peliyhtiöiden tuottojen käyttöä olisi syytä keskustella myös siitä, mistä rahat tulevat. Tässä keskustelussa on syytä huomioida myös se, että yhteisen hyvän tuottaminen rahapelituotoilla ei ole monopolijärjestelmän varsinaisen tavoite vaan lähinnä suotuisa seuraus.

Vuoden 2017 alussa tapahtunut kotimaisten

rahapeliyhtiöiden yhdistyminen asettaa entistä suuremmat odotukset vastuulliselle rahapelitoiminnalle, sillä hallituksen esityksessä arpajaislain ja eräiden siihen liittyvien lakien muuttamisesta (HE 132/2016) uuden rahapeliyhtiön toiminnan tavoitteeksi tulee muun muassa rahapelihaittojen vähentäminen ja ehkäiseminen. Tämä edellyttää entistä tehokkaampien keinojen kehittämistä hallitun pelaamisen tueksi ja haittojen vähentämiseksi sekä kriittistä keskustelua liittyen rahapelin markkinointiin, tarjontaan ja sijoitteluun.

KIRJALLISUUS

- Affif, Tracie & LaPlante, Debi & Tallieu, Tamara & Dowd, Damien & Shaffer, Howard: Gambling involvement: considering frequency of play and the moderating effects of gender and age. *International Journal of Mental Health and Addiction* 12 (2014): 283–294.
- APA, American Psychiatric Association: Desk reference to the Diagnostic Criteria From DSM-5. Arlington, VA: American Psychiatric Association, 2013.
- Auer, Michael & Griffiths, Mark: Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers: an empirical study of gambling behavior. *Journal of Gambling Studies* 29 (2013): 4, 647–660.
- Baggio, Stephanie & Gainsbury, Sally M. & Berchtold, Andre & Iglesias, Katia: Co-morbidity of gambling and Internet use among Internet and land-based gamblers: classic and network approaches. *International Gambling Studies* 16 (2016): 3, 500–517. <http://doi.org/10.1080/14459795.2016.1242148>.
- Berwick, Donald M. & Murphy, Jane M. & Goldman, Paula A. & Ware, John E. Jr. & Barsky, Arthur J. & Weinstein, Milton C: Performance of a five-item mental health screening test. *Medical Care* 29 (1991): 169–176.
- Braverman, Julia & LaPlante Debi A. & Nelson Sarah E., Shaffer Howard J.: Using cross-game behavioral markers for early identification of high-risk internet gamblers. *Psychol Addict Behav* 27 (2013): 3, 868–877.
- Braverman, Julia & Tom, M. A. & Shaffer, H. J.: Accuracy of self-reported versus actual online-gambling wins and losses. *Psychological Assessment* 26 (2014): 3, 865–877.
- Breen, Helen & Hing, Nerilee & Weeks, Paul: Machine gaming in Sydney clubs: characteristics of the supporting resident populations. *Journal of Gambling Studies* 18 (2002): 293–312.
- Bol, Thijs & Lancee, Bram & Steijn, Sander: Income Inequality and Gambling: A Panel Study in the United States (1980–1997). *Sociological Spectrum* (2014):1, 61–75. <http://dx.doi.org/10.1080/02732173.2014.857196>.
- Bush, Kristen & Kivlahan, Daniel R. & McDonell, Mary B. & Fihn, Stephan D. & Bradley, Katharine A.: The audit alcohol consumption questions (Audit-C): An effective brief screening test for problem drinking. *Archives of Internal Medicine* 158 (1998): 1789–1795.
- Castrén, Sari & Kontto, Jukka & Alho, Hannu & Salonen, Anne: The relationship between gambling expenditure, socio-demographics, health-related correlates and gambling behaviour – a cross-sectional population-based survey in Finland. *Addiction*, 2017. doi: 10.1111/add.13929.
- Christensen, Darren R. & Dowling, Nicky A. & Jackson, Alun C. & Thomas, Shane A: Gambling Participation and Problem Gambling Severity in a Stratified Random Survey: Findings from the Second Social and Economic Impact Study of Gambling in Tasmania *J Gambl Stud* 31 (2015): 1317–1335.
- Currie, Shawn R. & Casey, David M. & Hodgins, David C: Improving the psychometric properties of the problem gambling severity index. The Canadian Consortium for Gambling Research website: <http://www.ccgr.ca/wp-content/uploads/2013/03/Improving-the-Psycho>, 2010. (luettu 15.5.2016).
- Currie, Shawn R. & Hodgins, David C. & Wang, J & El-Guebaly, Nady & Wynne, Harold & Chen S., et al.: Risk of harm from gambling in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction* 101 (2006), 570–580.
- Davison, Anthony C. & Hinkley DV.: *Bootstrap Methods and Their Applications*. Cambridge University Press, Cambridge, 1997. ISBN 0-521-57391-2.
- Economist: The house wins Daily chart. Geographic detail. Charts, maps and infographies, 2014. <http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2014/02/daily-chart-0> (luettu 16.9.2016).
- Edgren, Robert & Castrén, Sari & Alho, Hannu & Salonen, Anne H.: Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated

- risk? *Computers in Human Behavior*, 2017. doi: 10.1016/j.chb.2017.02.033.
- Gainsbury, Sally M.: Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling *Curr Addict Rep* (2015): 2, 185–193. doi: 10.1007/s40429-015-0057-8
- Gainsbury, Sally M. & Parke, Jonathan & Suhonen, Niko: Attitudes towards Internet gambling: perceptions of responsible gambling, consumer protection, and regulation of gambling sites. *Comput Hum Behaviour* 29 (2013): 235–245.
- Gainsbury, Sally M. & Russell, Alex & Hing, Nerilee: An investigation of social casino gaming among land-based and Internet gamblers: A comparison of socio-demographic characteristics, gambling and co-morbidities. *Computers in Human Behavior* (2014): 33, 126–135. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.031>.
- Giroux, Isabel & Jacques, Christian & Ladouceur, Robert & Leclerc, Martin & Brochu, Pricilla: Prevalence des habitudes de jeu en Gaspésie et aux Îles-de-la-Madeleine and 2009. *Canadian Journal of Psychiatry* 57 (2012): 3, 192–199.
- Koivula, Aki & Koiranen, Ilkka & Räsänen, Pekka: Digitalisaatio ja verkkorahapelaamisen väestöryhmittäiset muutokset 2006–2014. *Yhteiskuntapolitiikka* 81(2016): 4, 371–383.
- Langham, Erika & Thorne, Hannah & Browne, Matthew & Donaldson, Philip & Rose, Judy & Rockloff, Matthew: Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework and taxonomy of harms. *BMC Public Health* 16 (2016): 16, 80. doi: 10.1186/s12889-016-2747-0.
- Lesieur, Henry & Blume, Sheila: The South Oaks Gambling Screen (SOGS) A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry* 144 (1987): 9, 1184–1188.
- Lesieur, Henry R. & Blume, Sheila B: Revising the South Oaks Gambling Screen in different settings. *Journal of Gambling Studies* 9 (1993): 213–223.
- Lorains, Felicity K. & Colishaw, Sean & Thomas, Shane A: Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population survey. *Addiction* 106 (2011): 490–498.
- Heiskanen, Maria & Toikka, Arho: Clustering Finnish gambler profiles based on the money and time consumed in gambling activities. *J Gamb Stud*, 2015. Published online ahead of print, doi:10.1007/s10899-015-9556-8
- Hing, Nerilee & Breen, Helen & Gordon, Ashley & Russell, Alex: Risk factors for problem gambling among indigenous Australians: an empirical study. *Journal of Gambling Studies* 30 (2014): 2, 387–402.
- Hing, Nerilee & Lamont, Matthew J. & Vitartas, Peter & Fink, Elian: ‘Sports bettors’ responses to sports-embedded gambling promotions: implications for compulsive consumption’. *Journal of Business Research* 68 (2015): 10, 2057–2066.
- Hing, Nerilee. Russell Alex, Tolhard Barry, Nower Lia: A comparative study of men and women gamblers in Victoria. Victoria, Australia: Victorian Responsible Gambling Foundation, 2014.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna: Gender in focus – gambling as an individual, social and political problem. Editorial - *Nordic Studies on Alcohol and Drugs* 33 (2016): 1.
- Orford, Jim & Wardle, Heather & Griffiths, Mark: What proportion of gambling is problem gambling? Estimates from the 2010 British Gambling Prevalence Survey. *Int Gambl Stud*. 13 (2013): 1, 4–18.
- Markham, Francis & Young, Martin & Doran, Bruce: The relationship between alcohol consumption, gambling behaviour and problem gambling during a single visit to a gambling venue. *Drug Alcohol Rev* 31 (2012), 770–777.
- Markham, Francis & Young, Martin & Doran, Bruce: Gambling expenditure predicts harm: evidence from a venue-level study. *Addiction* 109 (2014): 1509–1516. doi: 10.1111/add.13178.
- Markham, Francis & Young, Martin & Doran, Bruce: The relationship between player losses and gambling-related harm: evidence from nationally representative cross-sectional surveys in four countries. *Addiction* (2015), doi: 10.1111/add.13178.
- McCormack, Abby. & Griffiths, Mark: The effects of problem gambling on quality of life and well-being: A qualitative comparison of online and offline problem gamblers. *Gambling Research* 23 (2011): 1, 63–.
- McCormack, Abby & Shorter, Gillian W. & Griffiths, Mark. D: An Empirical Study of Gender Differences in Online Gambling. *Journal of Gambling Studies* 30 (2014): 1, 71–88.
- McGrath, Daniel S. & Barrett, Sean P.: The comorbidity of tobacco and gambling: A review of the literature. *Drug and Alcohol Review* , 28 (2009):6, 676–681
- Murto, Antti & Mustalampi, Saini: Rapeliongelmien yhteiskunnallinen merkitys. Teoksessa Alho, H & Heinälä P & Kiiänmaa K & Lahti T & Murto, A (toim.): *Rahapeliriippuvuus*. Duodecim: Helsinki, 2015: 17–21.
- Raisamo, Susanna & Salonen, Anne: 15–64-vuotiaiden suomalaisten rahapelaaminen vuosina 2003–2013. *Yhteiskuntapolitiikka* 78 (2013): 5, 544–553.
- Reith, Gerda: Techno economic systems and excessive consumption: a political economy of ‘pathological’ gambling. *The British Journal of Sociology* 64 (2013): 4, 717–738.
- Rintoul, Angela & Livingstone C. & Mellor A. & Jolley D: Modelling vulnerability to gambling related harm: How disadvantage predicts gambling losses. *Addiction Research & Theory* 21 (2013):4, 329–338.
- Salonen, Anne H. & Alho, Hannu & Castrén, Sari: The extent and type of gambling harms for concerned significant others: a cross-sectional population study in Finland. *Scand J Public H.* 1-6. First published on October 19, 2016. doi:10.1177/1403494816673529.

- Salonen, Anne H. & Alho, Hannu & Castrén, Sari: Gambling frequency, gambling problems and concerned significant others of problem gamblers in Finland: Cross-sectional population studies in 2007 and 2011. *Scandinavian Journal of Public Health* (2015): 1–7. doi: 10.1177/1403494815569866.
- Salonen, Anne & Raisamo, Susanna: Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. Raportti 16/2015. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, 2015.
- Seppä, Kaija: Potilaan haastattelemisen: kolmen kysymyksen AUDIT-C. Suomen lääkärisseura, Duodecim, 2010. <http://www.kaypahoito.fi/web/kh/suositukset/naytaartikkeli/.../nak04611>
- Selin, Jani & Raisamo, Susanna & Murto, Antti: Alueelliset erot subjektiivisesti koetussa rahapelaamisessa. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (2016): 4, 429–446.
- Suhonen, Niko & Kainulainen, Tuomo: Ravivedon-lyöjien verkkopelaaminen Suomessa. Erot kulutus- ja pelikäyttäytymisessä sukupuolen ja iän mukaan. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (2016): 4, 395–406.
- Tse, Samson & Song-lee, Hong & Chong-Wen, Wang & Cunningham-Williams, Renee M.: Gambling behavior and problems among older adults: a systematic review of empirical studies. *Journals of Gerontology Series B. Psychological Sciences and Social Sciences* 67 (2012): 639–652.
- Veit, Clairice T. & Ware, John E.: The structure of psychological distress and well-being in general populations. *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 51 (1983): 730–734.
- Williams, Robert J. & Rehm, J. & Stevens, Rhys M.G.: The Social and Economic Impacts of Gambling. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research. March 11, 2011. <http://hdl.handle.net/10133/1286> (luettu 15.10.2016)
- Williams, Robert J. & Wood, Robert T.: The proportion of Gaming Revenue Derived from Problem Gamblers: Examining the issues in Canadian Context. *Analyses of Social Issues and Public Policy* 4 (2004): 1, 33–45.
- Wood, Robert T. & Williams, Robert J.: Internet gambling: prevalence, patterns, problems, and policy options. Guelph, Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre, 2010.
- Wood, Robert T. & Williams, Robert J.: ‘How much money do you spend on gambling?’ The comparative validity of question wordings used to assess gambling expenditure. *International Journal of Social Research Methodology* 10 (2007): 1, 63–77. doi:10.1080/13645570701211209
- Wood, Robert T. & Williams, Robert J. & Lawton, Paul K.: Why do Internet gamblers prefer online versus land-based venues? Some preliminary findings and implications. *J Gambl Issues* 20 (2007), 235–252.
- Wood, Robert T. & Williams, Robert T. & Parke, Jonathan: The relationship between Internet gambling and problem gambling. P. 200–211. In R. J. Williams, R.T. Wood, & J. Parke (eds.): *The Routledge International Handbook of Internet Gambling*. Routledge: London, 2012.
- Worthington, Andrew C. & Brown, Kerry & Crawford, Mary & Pickernell David: Socioeconomic and demographic determinants of household gambling in Australia. Discussion paper No. 156. School of Economics and Finance. Brisbane: Queensland University of Technology, 2003.

TIIVISTELMÄ

Anne H Salonen & Jukka Kontto & Hannu Alho & Sari Castrén: Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhdytöiden tuotot tulevat?

Suomalaisten rahapelikulutusta ja haittoja on tutkittu niukasti, vaikka suomalaiset pelaavat väestöpohjaan suhteutettuna eniten Euroopassa. Runsaaseen rahapelaamiseen liittyy rahapelihaittoja. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella rahapelikulutusta, sosiodemografisia taustatekijöitä, koettua terveydentilaa ja rahapelaamista suomalaisessa väestössä. Tutkimusaineistona käytettiin Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökyselyä, joka kerättiin keväällä 2015. Satunnaistettu tutkimusotos koostuu 7 400 15–74-vuotiaasta (vastausprosentti 62 %). Tätä tutkimusta varten aineistosta poimittiin vastaajat, jotka olivat pelanneet vähintään yhtä rahapeliyyppiä 12 viime kuukauden aikana (n = 3 617). Rahapelikulutusta tarkasteltiin kolmesta näkökulmasta: prosenttiosuus koko väestön rahapelikulutuksesta (%), viikoittainen kulutus (€) ja kuukausittainen kulutus suhteessa nettotuloihin (%).

Suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutus oli 1 487 miljoonaa euroa vuodessa (miehet 75,0 %; naiset 25,0 %). 5,2 % pelaajista tuotti 50 % rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta. 25–34-vuotiaat (22,1 %)

ja 55–64-vuotiaat (27,9 %) kuluttivat suurimmat prosenttiosuudet kokonaiskulutuksesta. Valtaosa (63,7 %) rahapelikulutuksesta tuli työssäkäyville, toisaalta lähes kolmannes (31,4 %) kokonaiskulutuksesta tuli eläkeläisiltä, työttömiltä tai lomautetuilta. Kolmannes kokonaiskulutuksesta tuli pelaajilta, jotka käyttivät alkoholia riskitasolla (32,6 %) tai tupakoivat päivittäin (31,8 %). Yli puolet (53,2 %) kokonaiskulutuksesta tuli useita kertoja viikossa ja runsas kolmannes (37,8 %) kerran viikossa pelanneilta. Puolet (51,5 %) rahapelikulutuksesta tuli internetissä pelaavista. Runsaas viidennes (22,7 %) rahapelikulutuksesta tuli pelaavilta, joilla oli rahapeliongelma.

Pieni osa pelaajista tuotti puolet suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta. Valtaosa rahapelikulutuksesta tuli viikoittain pelaavilta, ja osittain myös ongelmallisesti pelaavilta. Merkittävä osa rahapelikulutuksesta tuli pelaajilta, joiden sosioekonominen asema ja terveydentilanne oli heikko. Keskusteltaessa kotimaisten rahapelituottojen käytöstä olisi syytä keskustella myös siitä, mistä rahat yhteiseen hyvään tulevat. Rahapelitarjonnassa tulee kiinnittää entistä enemmän huomioita keinoihin, joilla voidaan ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja.