

Anne Salonen, Sari Castrén, Tiina Latvala,
Maria Heiskanen & Hannu Alho

Rahapelikysely 2016

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja
rahapeliin liittyvät mielipiteet
rahapeliin apua hakevien
Peliklinikan asiakkaiden näkökulmasta

RAPORTTI



RAPORTTI 8/2017

Anne Salonen, Sari Castrén, Tiina Latvala, Maria Heiskanen & Hannu Alho

Rahapelikysely 2016

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeli-
markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan
apua hakevien Peliklinikan asiakkaiden näkökulmasta



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS

Rahapelikysely-tutkimuksen toimeenpanoryhmä:

Hannu Alho, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Sari Castrén, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Matilda Hellman, Helsingin yliopisto

Anne Salonen (vastuututkija), Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Jani Selin, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

© Kirjoittaja(t) ja Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Kannen kuva: Kuvan suunnittelu Aila Marjamäki, kuvalähde Pixhill

ISBN 978-952-302-973-6 (painettu)

ISSN 1798-0070 (painettu)

ISBN 978-952-302-974-3 (verkkojulkaisu)

ISSN 1798-0089 (verkkojulkaisu)

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-974-3>

Taitto: Juvenes Print

Juvenes Print – Suomen Yliopistopaino Oy
Tampere, 2017



441 729
Print product

Saatteeksi

Suomessa pelataan rahapelejä poikkeuksellisen paljon. Rahapelitarjonta laajenee ja kasvaa, tulee nopeatempoisemmaksi ja siirtyy yhä enemmän sähköisiin ympäristöihin.

Rahapelimallimme tarkoitus on kuitenkin pelaamisen rajoittaminen ja pelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisy. Tämä tarkoitus on kirjattu voimassa olevaan arpajaislakiin, ja jo 1960-luvulta asti arpajaislaki on noudattanut samaa peruslinjausta: tulojen hankkiminen ihmisten pelihalua hyväksi käyttäen on sallittu ainoastaan rajoitetussa määrin ja silloinkin vain rajattuihin yleishyödyllisiin tarkoituksiin.

Tänä päivänä yksinoikeusjärjestelmän ylläpitäminen ei ole ainoastaan kansallinen päätös. Euroopan unionin alueella monopolin ainoa kestävä peruste on haittojen ehkäisy. EY-tuomioistuimen rahapelejä koskevan vakiintuneen oikeuskäytännön mukaan palvelujen vapaata tarjoamista voidaan rajoittaa vain, jos perusteluna ovat yleiseen etuun liittyvät pakottavat syyt. Rahapelaamisesta aiheutuvien sosiaalisten, taloudellisten ja terveydellisten haittojen ehkäisy on näistä perusteluista keskeisin.

Vuonna 2016 alettiin toteuttaa mittavaa suomalaisen rahapelimallin uudistusta, jossa kolmen rahapelitoimijan mallista päätettiin siirtyä yhden peliyhtiön monopoliin. Uudistuksen tavoitteeksi asetettiin haittojen ehkäisyn vahvistaminen. Alusta alkaen on ollut selvää, että uudistukseen liittyy mahdollisuuksien ohella riskejä, joiden myötä haitat ovat vaarassa jopa lisääntyä.

Näin mittava ja monivaikutteinen uudistus vaatii rinnalleen seurausten tehokasta arviointia. Tämän tutkimuksen tarkoituksena asetettiin seurata uudistuksen vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja näkemyksiin rahapelaamisen markkinoinnista. Lisäksi haluttiin saada kaivattua tietoa eri rahapelityyppien haitallisuudesta sekä pelaamisen hallintatyökalujen käytöstä ja tunnettuudesta. Nyt julkaistavassa raportissa tilannetta tarkastellaan ennen uuden Veikkauksen aloittamista.

Peliklinikan raportti piirtää kuvaa moninaisesta pelihaittakentästä. Peliklinikan asiakkaat olivat kokeneet paljon haittoja ja haitat erosivat eri asiakkailta toisistaan. Taloudellisten ja tunnetason haittojen ohella tyypillisiä olivat ihmissuhteisiin ja terveyteen liittyvät haitat, ja noin joka toinen vastaaja oli velkaantunut.

Tulokset osoittavat, että Peliklinikan asiakkaat tunsivat ja käyttivät pelaamisen hallintatyökaluja väestöaineiston vastaajia useammin. Parannettavaakin kuitenkin on. Yksi käsillä olevan rahapelimalliuudistuksen keskeisin potentiaali haittojen ehkäisyn tehostamisessa liittyy juuri tähän. Se tuo kaivattuja välineitä pelaajan omaehtoiseen kulutuksen hallintaan ja viranomaisten asettamien pakollisten pelirajojen käyttämiseen.

Tutkimusraportin tulokset lisäävät ymmärrystä pelaajien haastavista ja erilaisista tilanteista sekä hoidon ja tuen haasteellisuudesta ammattilaisten näkökulmasta. Ei ole vain yhdenlaista ongelmapelaamista, yhdenlaisia haittoja tai yhdenlaista avun tarvetta.

Peliongelma ei myöskään kosketa ainoastaan pelaajaa, vaan myös hänen lähipiiriään ja yhteiskuntaa laajemmin. Tämä haastaa kehittämään palveluita ja alleviivaa yhdessä toimimisen merkitystä. Peliklinikka kokoaa yhteen toimijoita ja palveluita yli organisaatorajojen. Tällaiselle yhdessä toimimiselle näyttäisi tulosten valossa olevan erityinen paikka pelihaittakentällä.

Rahapelimallin uudistus ja uusi Veikkaus polkaistiin käyntiin nopealla aikataululla. Tästä johtuen myös tämän tutkimuksen käynnistäminen ja toteutus oli aikataullisesti haastavaa. Kiitokset haasteiden voittamisesta ja tutkimuksen kunniakkaasta läpiviemisestä vastuututkija Anne Saloselle sekä Saini Mustalammelle, Sari Castrénille, Tiina Latvalalle, Hannu Alholle, Jani Selinille, Sanna Wuoriolle, Päivi Similälle, Maria Heiskaselle ja Matilda Hellmanille sekä Tilastokeskuksen väelle. Tutkimuksen toteutuksessa konsultoitiin ulkomaisia tutkijoita ja heidän panoksensa mm. mittareiden käännoistyössä oli merkittävä. Kiitos Matthew Brownelle, Robert Williamsille ja Rachel Volbergille. Erityinen kiitos myös Peliklinikan henkilöstölle ja tutkimukseen osallistuneille Peliklinikan asiakkaille.



Jari Keinänen, johtaja, sosiaali- ja terveysministeriö

Tiivistelmä

Anne Salonen, Sari Castrén, Tiina Latvala, Maria Heiskanen, Hannu Alho. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevilla Peliklinikan asiakkailta. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 8/2017. 165 sivua. Helsinki 2017. ISBN 978-952-302-973-6 (painettu); ISBN 978-952-302-974-3 (verkkojulkaisu)

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa, kun kolme peliyhteisöä yhdistyi yhdeksi rahapeliyhtiöksi. Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen toteuttaman Rahapelikysely 2016 -tutkimuksen tavoitteena on seurata rahapeliyhteisöjen yhdistymisen mahdollisia seurauksia. Tässä raportissa esitettävillä tuloksilla selvitettiin rahapelaamista, rahapelihaittoja ja rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä vuonna 2016 eli ennen peliyhteisöjen yhdistymistä. Tutkimus perustuu verkkokyselyyn, johon pyydettiin vastauksia vähintään 18-vuotiailta, rahapeliongelmaan apua hakeneilta Peliklinikan asiakkailta. Tutkimukseen osallistui 119 henkilöä. Tutkimuksen päätuloksia tarkastellaan sekä koko aineistosta että vastaajaryhmittäin ensisijaisesti sukupuolen ja iän, mutta osittain myös nettotulojen, työssäkäynnin, siviilisäädyn ja koulutusasteen mukaan. Peliklinikan palvelujen käyttöä tarkasteltiin niin ikään vastaajaryhmittäin ja koettujen rahapelihaittojen määrän mukaan.

Valtaosa (85 %) vastaajista oli pelannut rahapelejä vuonna 2016 viikoittain. Tyyppillisin pelaamistiheys oli päivittäin tai lähes päivittäin. Eniten pelatut rahapelityypit olivat Raha-automaattiyhdistyksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (84 %), Veikkauksen lottopelit ja Jokeri (80 %), Veikkauksen arpapelit (68 %) ja Veikkauksen hitaammat päivittäiset arvontapelit, kuten Keno ja Naapurit (66 %). Lähes puolet (45 %) vastaajista oli pelannut Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä. Runsas viidennes (22 %) oli pelannut Helsingin kasinolla ja noin kolmannes (34 %) pelinhoitajan hoitamia pöytäpelejä muualla kuin kasinolla. Miehet pelasivat naisia enemmän Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta, Veikkauksen vedonlyöntipelejä ja Pelinhoitajan hoitamia pöytäpelejä muualla kuin kasinolla, mutta myös yksityistä vedonlyöntiä. Toisaalta naiset pelasivat miehiä enemmän Veikkauksen arpapelejä. Vastaajista 69 prosenttia oli pelannut vähintään kuutta eri rahapelityyppiä.

70 prosenttia oli pelannut internetissä vuonna 2016. Runsas kymmenesosa vastaajista (12 %) oli pelannut ainoastaan internetissä, mutta yli puolet (58 %) oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi peliyhteisöjen pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.) tarjottavat pelit. Naiset (25 %) pelasivat ainoastaan internetissä miehiä (8 %) useammin. Toisaalta miehet (65 %) pelasivat naisia (41 %) useammin molemmissa, sekä internetissä että kivijalassa. Ainoastaan internetissä pelaavien osuus oli suurin

35–44-vuotiailla. Internetissä pelaaminen oli yleisintä työttömillä ja lomautetuilla ja harvinaisinta iän tai työvuosien perusteella eläkkeellä olevilla sekä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaisesti sairailta. Internetissä pelaaminen oli sitä yleisempää, mitä suuremmat nettotulot vastaajalla oli.

Yli puolet (55 %) vastaajista pelasi yli sata euroa viikossa. Lähes puolet (46 %) ilmoitti pelaavansa voittaakseen rahaa, neljännes (25 %) pelasi paetakseen tai siirtääkseen huomion pois muista asioista, ja alle viidennes (17 %) pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Naiset pelasivat miehiä useammin paetakseen. Tavallisimmat toimintaympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet vuonna 2016, olivat kioski (81 %), ruokakauppa tai kauppakeskus (75 %), koti (72 %) ja RAY:n pelisalit, kuten Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti (66 %). Miehet pelasivat naisia enemmän omalla työpaikalla, kioskilla ja huoltoasemalla. Eri ikäryhmien välillä näkyi eroja kotona pelaamisessa, omalla työpaikalla pelaamisessa ja Helsingin kasinolla pelaamisessa sekä bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla pelaamisessa. Peliklinikan vastaajista 97 prosenttia oli pelannut yksin, 38 prosenttia oli pelannut yhdessä tutun peliporukan tai tuntemansa henkilön kanssa ja reilu kymmenesosa (13 %) oli pelannut vieraan peliporukan tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa.

Vastaajat arvioivat tuntevansa parhaiten liiallisen pelaamisen terveydelliset tai taloudelliset seuraukset sekä liiallisen pelaamisen hälytysmerkit. Tiedot rahapelaamisen hallintaan tarkoitetuista keinoista arvioitiin heikoimmiksi. Vastaajista 92 prosenttia oli tietoisia vähintään yhdestä rahapelaamisen hallinnan välineestä. Pelaajien parhaiten tuntemat rahapelaamisen hallinnan välineet olivat pelitilin sulkeminen internetissä (82 %) ja kulutusrajan asettaminen (82 %). Vastaavasti 86 prosenttia vastaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä. Yli puolet vastaajista oli käyttänyt tunnistautumista rekisteröintivaiheessa (59 %), kulutusrajan asettamista (53 %) ja testiä rahapeliongelman tunnistamiseksi (52 %).

Problem and Pathological Gambling Measure -mittarilla (PPGM) arvioituna Peliklinikan vastaajista 84 prosenttia oli todennäköisesti ollut rahapeliriippuvaisia ja yksi prosentti ongelmapelaajia vuonna 2016. Rahapelaamisen pelaajalle itselleen aiheuttamien haittojen (Harms Checklist, 72 mahdollista rahapelihaittaa) määrä vaihteli nollassa 55:een. Noin kolmannes vastaajista oli kokenut alle 20 haittaa, neljännes 20–29 haittaa ja loput vähintään 30 haittaa.

Vastaajilla oli ollut rahapelaamisen aiheuttamia tunnetason haittoja (88 %), taloudellisia haittoja (87 %), terveyshaittoja (87 %) ja ihmissuhdehaittoja (81 %) vuonna 2016. Lähes puolet (45 %) vastaajista oli ajautunut velkaongelmaan tai -kierteeseen (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.). Joka kolmas (32 %) vastaaja oli joutunut turvautumaan toimeentulotukeen, kirkon, seurakuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit, leipäjonot). Miehet kokivat naisia enemmän työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja. Mitä runsaampaa rahapelikulutus oli, sitä enemmän oli haittoja. Henkilöt, jotka pelasivat molemmissa, sekä internetissä että kivijalassa, olivat kohdanneet vähintään 30 erilaista rahapelihaittaa useammin kuin vain internetissä tai vain kivijalassa pelaavat.

Lähes puolella vastaajista (48 %) oli myös lähipiirissään henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2016. Miehillä (57 %) oli naisia (27 %) useammin lähipiirissään ongelmallisesti pelaavia henkilöitä. Tavallisimmin kyseessä oli vastaajan ystävä (29 %). Vastaajista 28 prosentilla (naiset 15 %, miehet 33 %) oli ollut vähintään yksi läheisen rahapeliongelmasta itselleen johtuva haitta vuonna 2016. Tavallisimmin koettiin tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masennusta.

Vuonna 2016 rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa kolmen peliyhteisön, RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton, yksinoikeudella. Vastaajien näkemysten mukaan tämän rahapelimallin tärkein tavoite oli rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle (32 %), taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille ja myös hevosurheilulle ja -kasvatukselle (27 %) ja rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä (19 %).

Vastaajat olivat kohdanneet runsaasti kotimaisten peliyhteisöjen rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia. Enemmistö vastaajista (68 %) piti mainontaa liian runsaana vuonna 2016. Yksikään vastaajista ei kokenut mainontaa liian vähäiseksi. Noin puolet (49 %) vastaajista vastasi, että kotimaisten rahapeliyhteisöjen mainonta sai heidät pelaamaan lisää, kun taas runsaan kolmanneksen (35 %) mielestä kotimaisten peliyhteisöjen mainonnalla ei ollut omaan pelaamiseen mitään vaikutusta.

Avainsanat: ongelmapelaaminen, rahapelaaminen, rahapelihaitat, rahapeliongelmia, rahapeliriippuvuus, rahapelit, asiakaskysely, palvelujen käyttö

Sammandrag

Anne Salonen, Sari Castrén, Tiina Latvala, Maria Heiskanen, Hannu Alho. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevilla Peliklinikan asiakkaila [Enkät om penningospel 2016. Penningspel, spelproblem och uppfattningar om marknadsföring av spel bland hjälpsökande vid Spelkliniken]. Institutet för hälsa och välfärd (THL). Rapport 8/2017. 165 sidor. Helsingfors, Finland 2017. ISBN 978-952-302-973-6 (tryckt); ISBN 978-952-302-974-3 (nätpublikation)

Det finländska penningspelsystemet genomgick en förändring i början av 2017, då tre spelbolag sammanslogs till ett penningospelbolag. Målet med enkäten om penningospel 2016 som Institutet för hälsa och välfärd låtit utföra är att utreda eventuella konsekvenser av sammanslagningen. De resultat som redovisas i den här rapporten beskriver penningspelande, negativa konsekvenser av penningospel och åsikter om penningospel 2016, det vill säga innan spelbolagen sammanslogs. Undersökningen bygger på en webbenkät som besvarades av minst 18 år gamla personer som sökt hjälp hos Spelkliniken på grund av penningspelproblem. I undersökningen deltog 119 personer. Resultaten granskas såväl för hela materialets del som för olika grupper, i första hand enligt kön och ålder, men delvis också enligt nettointkomst, sysselsättning, civilstånd och utbildningsnivå. Användningen av Spelkliniken tjänster granskades likaså för olika grupper och enligt hur stora negativa konsekvenser penningsspelen upplevdes ha gett upphov till.

Majoriteten av enkätdeltagarna (85 %) hade spelat penningospel varje vecka 2016. Den vanligaste spelfrekvensen var dagligen eller nästan dagligen. De populäraste spelen var Penningautomatföreningens penningspelsautomater på andra platser än kasinon (84 %), Veikkaus lottospel och Joker (80 %), Veikkaus lotterispel (68 %) och Veikkaus långsammare dagliga lotterispel, såsom Keno och Naapurit (66 %). Nästan hälften (45 %) av enkätdeltagarna hade spelat Veikkaus snabba dagliga lotterispel. En dryg femtedel (22 %) hade spelat på kasinot i Helsingfors och ungefär en tredjedel (34 %) hade spelat bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino. Män spelade mer än kvinnor när det gällde Veikkaus stryktips och flerspel, Veikkaus vadslagningsspel och bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino, men också privat vadslagning. Å andra sidan spelade kvinnor mer på Veikkaus lotterispel än män. Av enkätdeltagarna hade 69 procent spelat minst sex olika typer av penningospel.

Av enkätdeltagarna hade 70 procent spelat på internet 2016. Drygt en tiondel av deltagarna (12 %) hade spelat endast på internet, men över hälften (58 %) hade spelat både på internet och på andra spelplatser. Med andra spelplatser avses till exempel spelbolagens spellokaler (kasinon, spelsalar osv.) och spelåterförsäljarnas lokaler (kiosker, mataffärer, restauranger osv.) Fler kvinnor (25 %) än män (8 %) spelade endast på internet. Å andra sidan spelade män (65 %) oftare än kvinnor (41 %) på båda ställena:

såväl på internet som på andra spelplatser. Andelen personer som endast spelade på internet var störst i åldersgruppen 35–44 år. Att spela på internet var vanligast bland arbetslösa och permitterade och ovanligast bland personer som har blivit pensionerade på grund av sin ålder eller antalet arbetsår och bland sjukpensionerade och långtids-sjuka. Att spela på internet var vanligare ju högre nettoinkomster enkättagarna hade.

Över hälften (55 %) av enkättagarna spelade för mer än hundra euro i veckan. Nästan hälften (46 %) angav att de spelade för att vinna pengar, en fjärdedel (25 %) för att fly eller för att få annat att tänka på och mindre än en femtedel (17 %) för att det är spännande, som tidsfördriv eller för att det är roligt. Kvinnor spelade oftare än män för att fly eller för att få annat att tänka på. De vanligaste platser, på vilka enkättagarna hade spelat år 2016 var kiosker (81 %), matbutiker eller köpcentrum (75 %), hemmet (72 %) eller RAY:s spelsalar, såsom Pelaamo, Feel Vegas och Täyspotti (66 %). Män spelade oftare än kvinnor på sin egen arbetsplats, i en kiosk eller på bensinstation. Det fanns skillnader mellan olika åldersgrupper i fråga om att spela hemma, spela på sin egen arbetsplats, spela på kasinot i Helsingfors och spela på bussen, tåget, något annat fordon eller en resestation. Av enkättagarna på Spelkliniken hade 97 procent spelat ensamma, 38 procent tillsammans med en bekant grupp spelare eller med en person som de kände och en dryg tiondel (13 %) med en obekant grupp spelare eller en person som de inte kände.

Då det gäller konsekvenser av spel bedömde enkättagarna att de bäst kände till de hälsomässiga eller ekonomiska konsekvenserna av att spela för mycket samt varnings-signalerna på att man spelat för mycket. Däremot bedömde tagarna att de sämst kände till metoder för att kontrollera sitt penningsspel. Av enkättagarna kände 92 procent till minst en metod för att kontrollera sitt penningsspel. De metoder som spelarna kände till bäst var att stänga sitt spelkonto på internet (82 %) och att sätta en konsumtionsgräns (82 %). På motsvarande sätt hade 86 procent av enkättagarna använt minst en metod för att kontrollera sitt penningsspel. Över hälften av enkättagarna hade använt sig av identifiering vid registreringen (59 %), satt en konsumtionsgräns (53 %) eller gjort ett test för att identifiera spelrelaterade problem (52 %).

Mätt i enlighet med problemmätningsskalan Problem and Pathological Gambling Measure (PPGM) hade 84 procent av enkättagarna på Spelkliniken sannolikt varit beroende av penningsspel och 1 procent hade varit problemspelare 2016. Antalet negativa konsekvenser av penningsspelet för spelaren själv varierade mellan 0 och 55 (enligt Harms Checklist, 72 möjliga negativa konsekvenser av penningsspel). Ungefär en tredjedel hade upplevt färre än 20 negativa konsekvenser, en fjärdedel 20–29 negativa konsekvenser och de övriga över 30.

Enkättagarna angav att penningsspelet under 2016 hade medfört känslomässiga konsekvenser (88 %), ekonomiska konsekvenser (87 %), hälsomässiga konsekvenser (87 %) och konsekvenser för människorelationer (81 %). Nästan hälften (45 %) av enkättagarna hade ådragit sig problem med skulder eller hamnat i en skuldspirall (anteckning om betalningsstörning, indrivning, utmätning osv.). Var tredje (32 %)

enkättagare hade blivit tvungen att ansöka om utkomststöd eller vända sig till kyrkans, församlingarnas eller organisationers tjänster och hjälpverksamhet (matbanker, brödköer). Män upplevde fler konsekvenser för arbete och studier än kvinnor. Ju mer pengar personen använde på penningspel, desto fler konsekvenser rapporterade hen i enkäten. Personer som spelade såväl på internet som på andra spelplatser uppgav att de hade upplevt minst 30 olika konsekvenser av penningspel oftare än personer som spelade endast på internet eller endast på andra spelplatser.

Nästan hälften av enkättagarna (48 %) hade också i sin närmaste krets en person som de ansåg spelade för mycket 2016. Fler män (57 %) än kvinnor (27 %) hade personer med spelproblem i sin närmaste krets. Vanligast var att det rörde sig om en vän (29 %). Av enkättagarna hade 28 procent (kvinnor 15 %, män 33 %) upplevt minst en negativ konsekvens av en närståendes penningspelsproblem 2016. Allra vanligast var det med emotionell belastning, såsom stress, ångest, skuld känslor och depression.

År 2016 hade tre spelbolag – RAY, Veikkaus och Fintoto – monopol på penningspel i Finland. Enligt enkättagarna var det viktigaste målet med denna modell att trygga statens intäkter från penningspel (32 %), att bevilja ekonomiskt stöd till vetenskap, konst och idrott i Finland samt till organisationer inom social- och hälsovård samt till hästsport och hästuppfödning (27 %) och att bevara penningspelutbudet i finländska händer (19 %).

Enkättagarna hade stött på stora mängder reklam och marknadsföring av penningspel från de finländska spelbolagen. Majoriteten (68 %) ansåg att det hade gjorts för mycket reklam 2016. Ingen ansåg att det hade gjorts för lite reklam. Ungefär hälften (49 %) av enkättagarna svarade att de inhemska penningspelsbolagens reklam fick dem att spela mera, medan drygt en tredjedel (35 %) ansåg att de inhemska spelbolagens reklam inte hade någon inverkan på deras eget spelande.

Nyckelord: problematiskt spelande, penningspel, penningspelberoende, negativa konsekvenser av spel, spelproblem, spel, kundenkät

Abstract

Anne Salonen, Sari Castrén, Tiina Latvala, Maria Heiskanen, Hannu Alho. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevilla Peliklinikan asiakkaila [Gambling Harms Survey 2016. Gambling, gambling-related harm and opinions on gambling marketing among Gambling Clinic clients]. National Institute for Health and Welfare (THL). Report 8/2017. 165 pages. Helsinki, Finland 2017. ISBN 978-952-302-973-6 (printed); ISBN 978-952-302-974-3 (online publication)

The Finnish gambling system was overhauled at the beginning of 2017 when all three gambling operators in the country were merged into one company. The National Institute for Health and Welfare has followed the possible consequences of this merger in the Gambling Harms Survey 2016. This report sums up the results for gambling, gambling-related harm and opinions on gambling in 2016, before the merger. The study is based on an online survey among 119 Gambling Clinic clients aged 18 or over who had sought help for a gambling problem. The main results of the study are reviewed both for the whole dataset and for subgroups, mainly by gender and age, but also by net income, employment status, marital status and educational level. Likewise, use of the Gambling Clinic's services was reviewed by subgroups and by the amount of perceived gambling-related harm.

The majority of the respondents (85 %) had gambled at least weekly in 2016. The most typical gambling frequency was daily or almost daily. The most popular games were RAY (Finland's Slot Machine Association's) slot machines outside the casino (84 %), Veikkaus lottery games (80 %), Veikkaus scratch cards (68 %) and low-paced Veikkaus lottery games, such as Keno (66 %). Almost half of the respondents (45 %) had played fast-paced Veikkaus lottery games. Over one-fifth (22 %) had played at Casino Helsinki, and one-third (34 %) had played casino games outside the casino. Men played Veikkaus betting games and casino games operated outside the casino more often than women. They also participated in private betting more often. Women, on the other hand, played Veikkaus scratch cards more often than men. Over two-thirds or 69 % of the respondents had played at least six different game types.

The proportion who reported having played online in 2016 was 70 %. Over one-tenth (12 %) had only played online but over half (58 %) had played both online and land-based. "Land-based" refers to gambling games offered outside the internet, for instance at gaming locations (casino, game arcades, etc.) and distributor locations (kiosks, grocery stores, restaurants, etc.). The proportion who only gambled online was higher among women (25 %) than men (8 %). On the other hand, men gambled more (65 %) than women (41 %) both online and land-based. The proportion of gamblers who only played online was highest in the age group 35–44. Online gambling was most

common among the unemployed and those temporarily laid off, and least common among those retired based on age or years of service, those on disability pension, and the chronically ill. The frequency of online gambling increased with higher net income.

Over half (55%) of the respondents spent more than 100 euros a week on gambling. Nearly half (46%) said they gambled to win money, one-quarter (25 %) gambled to escape or take their mind away from other issues, and less than one-fifth (17 %) gambled for excitement, entertainment or for fun. The escape motive was more common for women. The most common gambling environments in 2016 were kiosks (81 %), grocery stores or shopping malls (75 %), home (72 %) and RAY's games arcades, such as Pelaamo, Feel Vegas and Täyspotti (66 %). Men played more at work, in kiosks and at the gas stations than women. Age group differences were found for gambling at home, at work or at Casino Helsinki, and in a bus, train or other mode of transport or at a station. Out of the Gambling Clinic clients, 97 % had gambled alone, 38 % with a group or person they knew, and a little over one-tenth (13 %) had gambled with a group or person they had not known.

The respondents felt that they were most familiar with the health and financial risks of excessive gambling and the warning signs of excessive gambling. They thought they were least familiar with responsible gambling tools. A high 92 % of the respondents were aware of at least one gambling management tool. The most familiar tools were closing down an online gambling account (82 %) and imposing a spending limit (82 %). 86 % of the respondents had used at least one responsible gambling tool. Over half had used identification at registration phase (59 %), set a spending limit (53 %) and taken a test to identify a gambling problem (52 %).

Based on the Problem and Pathological Gambling Measure (PPGM), 84 % of the Gambling Clinic clients were probably addicted to gambling and 1 % were problem gamblers in 2016. The number of gambling-related harms caused to oneself (Harms Checklist, 72 possible gambling-related harms) ranged from 0 to 55. One-third (34 %) of the respondents had experienced less than 20 harms, one-quarter (26 %) had experienced 20–29 harms, and the rest (40 %) at least 30 harms.

The respondents had experienced gambling-related emotional harm (88 %), financial harm (87 %), health harm (87 %) and relationship harm (81 %) in 2016. Almost half (45 %) had run into a debt problem or a vicious circle of debt (payment default, recovery, distraint, etc.) One-third (32 %) of the respondents had had to turn to income support benefits or services and assistance provided by the church, parishes or organisations (food bank, bread line). Men experienced more gambling-related work and study harm than women. Experiences of harm increased in proportion to the amount spent on gambling. Those who gambled both online and land-based had experienced at least 30 different gambling-related harms more often than those who gambled only online or only land-based.

Almost half of the respondents (48 %) had someone in their close circle who they felt gambled excessively in 2016. This figure was higher among men (57 %) than women

(27 %). The person in question was most often a friend (29 %). Over one-quarter or 28 % of the respondents (women 15 %, men 33 %) reported at least one gambling-related harm caused by a person in their close circle in 2016. This was most typically a sense of emotional burden, such as stress, anxiety, guilt and depression.

In 2016, Finland had a gambling monopoly system operated by three companies: RAY, Veikkaus and Fintoto. The main purpose and objective of this system, according to the respondents, was to generate gambling revenue for the government (32 %), to provide financial aid to Finnish science, arts, sports, social and health care organisations and to horse racing and breeding (27 %), and to keep the provision of gambling games in the hands of Finnish operators (19 %).

The respondents had seen much gambling-related advertising and marketing by the Finnish operators in 2016. Over two-thirds (68 %) thought there had been too much advertising. No one felt that there had not been enough advertising. Approximately half (49 %) of the respondents said that the Finnish gambling operators' advertising had made them gamble more, while over one-third (35 %) said that it had had no effect on their gambling.

Key Words: problem gambling, gambling, gambling-related harm, gambling problems, gambling disorder, client survey

Kuvioluettelo / List of Figures

Kuvio 1. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)	33
<i>Figure 1. Past-year gambling frequency in 2016 by gender and age group (%)</i>	
Kuvio 2. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 työtilanteen mukaan, osuudet vastaajista (%)	34
<i>Figure 2. Past-year gambling frequency in 2016 by working status (%)</i>	
Kuvio 3. Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016 sukupuolittain, osuudet vastaajista (%)	35
<i>Figure 3. Past-year gambling participation in specific gambling types by gender in 2016 (%)</i>	
Kuvio 4. Vähintään kuuteen eri rahapelityyppiin osallistuminen sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	36
<i>Figure 4. Past-year gambling participation in at least six different game types by gender and age group (%)</i>	
Kuvio 5. Rahapelaaminen internetissä sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	37
<i>Figure 5. Past-year online gambling participation in 2016 by gender and age groups (%)</i>	
Kuvio 6. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016, sukupuolittain ja ikäryhmittäin	39
<i>Figure 6. Weekly gambling expenditure (in euros) in 2016 (%), by gender and age group</i>	
Kuvio 7. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	40
<i>Figure 7. Primary motivation factor for gambling in 2016 (%)</i>	
Kuvio 8. Kolme tavallisinta syytä rahapelaamiseen vuonna 2016 sukupuolen mukaan (%)	41
<i>Figure 8. Three primary motivation factors for gambling by gender in 2016 (%)</i>	

Kuvio 9. Kolme tavallisinta syytä rahapelaamiseen vuonna 2016 ikäryhmän mukaan (%)	41
<i>Figure 9. Three primary motivation factors for gambling by age group in 2016 (%)</i>	
Kuvio 10. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016, osuudet sukupuolittain (%)	42
<i>Figure 10. Gambling environments by gender in 2016 (%)</i>	
Kuvio 11. Rahapelaamisen tapa vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	43
<i>Figure 11. Gambling habits in 2016 (%)</i>	
Kuvio 12. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot, osuudet vastaajista (%)	44
<i>Figure 12. Awareness of gambling-related facts in 2016 (%)</i>	
Kuvio 13. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	45
<i>Figure 13. Awareness of the responsible gambling tools offered by the Finnish gambling operators and use of the tools in 2016 (%)</i>	
Kuvio 14. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys (PPGM) vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	48
<i>Figure 14. Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence rates (PPGM) in 2016 (%)</i>	
Kuvio 15. Rahapelihaittojen määrä luokiteltuna sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	49
<i>Figure 15. The amount of gambling-related harm in 2016 by gender and age group (%)</i>	
Kuvio 16. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet häittakategorioittain vuonna 2016, osuudet kaikista vastaajista (%)	50
<i>Figure 16. Proportions of at least one gambling-related harm among all respondents in 2016 (%)</i>	
Kuvio 17. Tunnetason rahapelihaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	51
<i>Figure 17. Gambling-related emotional harm in 2016 (%)</i>	
Kuvio 18. Taloudelliset rahapelihaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	52
<i>Figure 18. Gambling-related financial harm in 2016 (%)</i>	

Kuvio 19. Rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	53
<i>Figure 19. Gambling-related health harm in 2016 (%)</i>	
Kuvio 20. Rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	54
<i>Figure 20. Gambling-related relationship harm in 2016 (%)</i>	
Kuvio 21. Työhön ja opiskeluun liittyvät rahapelihaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	55
<i>Figure 21. Gambling-related work and study harm in 2016 (%)</i>	
Kuvio 22. Rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	56
<i>Figure 22. Other gambling-related harm in 2016 (%)</i>	
Kuvio 23. Rahapelihaittojen määrä rahapelaamisen useuden ja pelityyppien määrän mukaan, osuudet vastaajista (%)	57
<i>Figure 23. The amount of gambling-related harm and gambling frequency and the number of game types gambled in 2016 (%)</i>	
Kuvio 24. Rahapelihaittojen määrä internetissä pelaamisen mukaan, osuudet vastaajista (%)	58
<i>Figure 24. The amount of gambling-related harm and gambling mode in 2016 (%)</i>	
Kuvio 25. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 (%)	59
<i>Figure 25. Proportion of concerned significant others of problem gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 26. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2016 (%)	60
<i>Figure 26. Gambling-related harm for concerned significant others of problem gamblers in 2016 (%)</i>	
Kuvio 27. Vastaajien näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)	61
<i>Figure 27. Respondents' perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system in 2016 (%)</i>	

Kuvio 28. Yleisarvosana kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2016, osuus vastaajista (%)	62
<i>Figure 28. General grade of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016 (%)</i>	
Kuvio 29. Kotimaisten peliyhteisöjen mainonnan vaikutus vuonna 2016, osuus vastaajista (%)	63
<i>Figure 29. Respondents' opinions about the impact of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016 (%)</i>	
Kuvio 30. Peliklinikan eri palvelujen käyttö, osuudet vastaajista (%)	64
<i>Figure 30. The use of different services at the Gambling Clinic in Helsinki (%)</i>	
Kuvio 31. Peliklinikan eri palvelujen käyttö ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)	65
<i>Figure 31. The use of different services by age group at the Gambling Clinic in Helsinki (%)</i>	
Kuvio 32. Peliklinikan eri palvelujen käyttö nettotuloittain, osuudet vastaajista (%)	66
<i>Figure 32. The use of different services by net income at the Gambling Clinic (%)</i>	
Kuvio 33. Rahapeliongelma ja riskitason rahapelaaminen (PPGM) Peliklinikan palvelujen käyttäjillä, osuudet vastaajista (%)	67
<i>Figure 33. Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence rates (PPGM) among clients of different services at the Gambling Clinic (%)</i>	
Kuvio 34. Rahapelihaittojen määrä Peliklinikan palvelujen käyttäjillä, osuudet vastaajista (%)	68
<i>Figure 34. The amount of gambling-related harm among clients of different services at the Gambling Clinic (%)</i>	

Taulukkoluetelo / List of Tables

- Taulukko 1. Peliklinikan palveluissa 16.1.–30.4.2017 kohdattujen ja tutkimukseen osallistuneiden asiakkaiden määrä 81
Table 1. Number of respondents treated at the Gambling Clinic during 16 January to 30 April 2017
- Taulukko 2. Hoidolliseen keskusteluun osallistuneiden ensikertalaiset asiakkaiden taustatiedot vuosina 2010–2016 (%) 81
Table 2. Background information on clients who participated in the face-to-face therapeutic discussion for the first time during 2010–2016 (%)
- Taulukko 3. Peli poikki -ohjelmaan osallistuneiden asiakkaiden taustatiedot vuosina 2007–2016 (%) 82
Table 3. Background information on clients who participated in the Peli poikki (Time to Fold) program during 2007–2016 (%)
- Taulukko 4. Peluurin asiakkaiden taustatiedot aikavälillä 16.1.–30.4.17 (%) 83
Table 4. Background information on customers of the Peluuri helpline and eHelp 16 January to 30 April 2017 (%)
- Taulukko 5. Tiltin asiakkaiden taustatiedot aikavälillä 16.1.–30.4.17 (%) 83
Table 5. Background information on Tiltti's (incl. peer support groups) clients 16 January to 30 April 2017 (%)
- Taulukko 6. Muuttujaluetelo, käytetyt mittarit/mitta-asteikot ja kohderyhmä 84
Table 6. List of study variables, measures/scales used and target group
- Taulukko 7. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2016 85
Table 7. Respondents by subgroup in 2016
- Taulukko 8. Rahapelaamisen useus vastaajaryhmittäin (%) 86
Table 8. Past-year gambling frequency in 2016, by subgroup (%)
- Taulukko 9. Pelannut seuraavia rahapelityyppejä vuonna 2016, sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%) 87
Table 9. Participation in specific gambling types in 2016, by gender and by age group (%)

Taulukko 10. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	88
<i>Table 10. Number of types of gambling in which respondents had participated in 2016, by subgroup (%)</i>	
Taulukko 11. Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	89
<i>Table 11. Past-year online gambling in 2016, by subgroup (%)</i>	
Taulukko 12. Yhden viikon aikana rahapelien pelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	90
<i>Table 12. Money spent on gambling in a week in 2016, by subgroup (%)</i>	
Taulukko 13. Rahapelaajien yhden viikon aikana rahapelaamiseen tavallisesti käyttämä rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016	91
<i>Table 13. Money spent on gambling in a week (EUR) among gamblers in 2016, by gambling frequency</i>	
Taulukko 14. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä sukupuolittain (%)	91
<i>Table 14. Primary motivation factor for gambling, by gender (%)</i>	
Taulukko 15. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä, kolme tärkeintä syytä ikäryhmittäin (%)	91
<i>Table 15. Primary motivation factor for gambling, three most important factors by age group (%)</i>	
Taulukko 16. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)	92
<i>Table 16. Gambling environments among gamblers in 2016, by gender and age group (%)</i>	
Taulukko 17. Rahapelaamisen tavat vuonna 2016 pelanneilla, vastaajaryhmittäin (%)	93
<i>Table 17. Gambling habits among gamblers in 2016, by subgroups (%)</i>	
Taulukko 18. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot (%)	94
<i>Table 18. Knowledge about gambling-related facts (%)</i>	
Taulukko 19. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain (%)	95
<i>Table 19. Knowledge about gambling-related facts, by gender (%)</i>	

Taulukko 20. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö (%)	96
<i>Table 20. Awareness of the responsible gambling tools offered by Finnish gambling operators and the use of them (%)</i>	
Taulukko 21. Tietoisuus kotimaisten peliyhtiöiden tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 internetissä pelanneista (n=80)	97
<i>Table 21. Awareness of the responsible gambling tools offered by Finnish gambling operators and the use of them among online gamblers in 2016</i>	
Taulukko 22. Oma rahapelaaminen ollut ongelma koko elämän aikana ja vuonna 2016 (%)	97
<i>Table 22. The respondent had a feeling that gambling might have been a problem for him/her sometimes and in 2016, by gender and age groups (%)</i>	
Taulukko 23. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (PPGM, %)	97
<i>Table 23. Problem gambling and at-risk gambling prevalence in 2016, by subgroup (PPGM, %)</i>	
Taulukko 24. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen lukumäärä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	98
<i>Table 24. The amount of gambling-related harm for the gambler in 2016, by subgroup (%)</i>	
Taulukko 25. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016 (%)	99
<i>Table 25. Gambling-related harm for the gambler in 2016</i>	
Taulukko 26. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016, ikäryhmittäin (%)	100
<i>Table 26. Gambling-related harm for the gambler in 2016, by age group (%)</i>	
Taulukko 27. Oman rahapelaamisen aiheuttamat tunnetason haitat vuonna 2016 (%)	100
<i>Table 27. Gambling-related emotional harm for the gambler in 2016 (%)</i>	
Taulukko 28. Oman rahapelaamisen aiheuttamat taloudelliset haitat vuonna 2016 (%)	101
<i>Table 28. Gambling-related financial harm for the gambler in 2016 (%)</i>	

Taulukko 29. Oman rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuonna 2016 (%) . . .	102
<i>Table 29. Gambling-related health harm for the gambler in 2016 (%)</i>	
Taulukko 30. Oman rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuonna 2016 (%)	103
<i>Table 30. Gambling-related relationship harm for the gambler in 2016 (%)</i>	
Taulukko 31. Oman rahapelaamisen aiheuttamat työhön ja opiskeluun liittyvät haitat vuonna 2016 (%)	103
<i>Table 31. Gambling-related work or study harm for the gambler in 2016 (%)</i>	
Taulukko 32. Oman rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016 (%) . .	104
<i>Table 32. Other gambling-related harm for the gambler in 2016 (%)</i>	
Taulukko 33. Rahapelihaittojen määrä rahapelaamiseen osallistumisen mukaan vuonna 2016, kaikki pelaajat (%)	105
<i>Table 33. The amount of gambling-related harm by gambling participation in 2016, all gamblers (%)</i>	
Taulukko 34. Rahapelihaittojen määrä eri rahapelityyppellä pelanneilla vuonna 2016, kaikki pelaajat (%)	106
<i>Table 34. The amount of gambling-related harm by gambling type in 2016, all gamblers (%)</i>	
Taulukko 35. Vastajaat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 (%)	107
<i>Table 35. The proportion of respondents with significant others who had problem gambling in 2016 (%)</i>	
Taulukko 36. Vastajaat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 ja suhde pelaajaan (%)	107
<i>Table 36. The proportion of respondents with significant others who had problem gambling in 2016 and their relationship to the gambler (%)</i>	
Taulukko 37. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat, osuus vastaajista vuonna 2016 (%)	108
<i>Table 37. Gambling-related harm caused by significant others with a gambling problem in 2016, proportion of respondents (%)</i>	

Taulukko 38. Näkemys siitä mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite, sukupuolittain (%)	109
<i>Table 38. Perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system, by gender (%)</i>	
Taulukko 39. Näkemys siitä mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite ikäryhmittäin (%)	109
<i>Table 39. Perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system, by age group (%)</i>	
Taulukko 40. Kolme kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvään mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen sukupuolittain vuonna 2016	110
<i>Table 40. Respondents' experiences about gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016, by gender (%)</i>	
Taulukko 41. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvään mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, ikäryhmittäin vuonna 2016.	111
<i>Table 41. Respondents' experiences about gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016, by age group (%)</i>	
Taulukko 42. Yleisarvosana kotimaisten peliyhtiöiden mainonnasta vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)	112
<i>Table 42. General grade of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016, by sub-groups (%)</i>	
Taulukko 43. Kotimaisten peliyhtiöiden mainonnan vaikutus, vastaajaryhmittäin vuonna 2016 (%)	113
<i>Table 43. Respondents' opinions about the impact of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016, by sub-groups (%)</i>	
Taulukko 44. Peliklinikan eri palveluiden käyttö vastaajien keskuudessa (%)	114
<i>Table 44. Respondents' use of the Gambling Clinic services (%)</i>	
Taulukko 45. Eri palvelukokonaisuuksia käyttäneet vastaajaryhmittäin (%)	115
<i>Table 45. Users of various service packages, by subgroup (%)</i>	
Taulukko 46. Rahapeliongelma ja riskitason rahapelaaminen ja rahapelihaittojen kokeminen eri palvelukokonaisuuksien käyttäjillä (%)	116
<i>Table 46. Gambling problems, at-risk gambling prevalence and experienced gambling-related harm in users of various service packages (%)</i>	

Liiteluettelo

Liite 1. Saatekirje suomeksi	117
Liite 2. Saatekirje ruotsiksi	119
Liite 3. Kyselylomake suomeksi	121
Liite 4. Kyselylomake ruotsiksi	140

Sisällys

Saatteeksi	3
Tiivistelmä	5
Sammandrag	8
Abstract	11
Kuvioluettelo / List of Figures	14
Taulukkuuettelo / List of Tables	18
Liiteluettelo	23
1 JOHDANTO	27
2 TUTKIMUSMENETELMÄT	29
2.1 Kohdejoukko ja otanta	29
2.2 Tiedonkeruu	29
2.3 Tutkimusaineisto ja sen edustavuus	30
2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät	31
2.5 Aineiston analyysi	31
2.6 Tutkimuseettiset näkökulmat	31
3 RAHAPELAAMINEN	33
3.1 Rahapelaamisen useus vuonna 2016	33
3.2 Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016	34
3.3 Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016	36
3.4 Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016	37
3.5 Viikoittain pelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016	38
3.6 Pääasiallinen syy pelaamiseen	39
3.7 Rahapelaamisen toimintaympäristö vuonna 2016	42
3.8 Rahapelaamisen tapa vuonna 2016	43
3.9 Rahapelaamiseen liittyvät tiedot	44
3.10 Rahapelaamisen hallinnan keinot: tietoisuus ja käyttö	45
4 RAHAPELIHAITAT PELAAJALLE	47
4.1 Oman rahapelaamisen ongelmallisuuden arviointi	47
4.2 Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 ...	48
4.3 Rahapelihaittojen määrä vuonna 2016	49
4.4 Erityyppiset rahapelihaitat vuonna 2016	49
4.4.1 Tunnetason haitat	50
4.4.2 Taloudelliset haitat	51

4.4.3	Terveyshaitat	53
4.4.4	Ihmissuhdehaitat	54
4.4.5	Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	55
4.4.6	Muut haitat	56
4.4.7	Aikaisemman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016	57
4.5	Rahapelihaittojen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan.	57
5	RAHAPELIHAITAT LÄHEISILLÄ	59
5.1	Vastaajat, joilla oli ollut liikaa pelaavia läheisiä vuonna 2016	59
5.2	Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vuonna 2016	60
6	RAHAPELAAMISEEN LIITTYVÄT MIELIPITEET	61
6.1	Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä	61
6.2	Suomalaisten rahapeliyhteisöjen markkinointi vuonna 2016	62
7	PELIKLINIKAN PALVELUJEN KÄYTTÖ	64
7.1	Peliklinikan eri palvelujen käyttö vastaajilla	64
7.2	Eri palvelukokonaisuuksia käyttäneet vastaajaryhmittäin	65
7.3	Rahapeliongelma ja riskitason rahapelaaminen eri palvelukokonaisuuksien käyttäjillä	67
7.4	Rahapelihaittojen määrä Peliklinikan eri palvelukokonaisuuksien käyttäjillä	68
8	YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT	69
8.1	Joka neljäs pelasi paetakseen tai siirtääkseen ajatukset pois muista asioista	69
8.2	Monenlainen suurkuluttajuus tavallista	70
8.3	Oma pelaaminen aiheutti runsaasti rahapelihaittoja	70
8.4	Naisten ja miesten pelaamisessa paljon yhtäläisyyksiä	71
8.5	Puolella vastaajista oli lähipiirissään liikaa pelaavia	72
8.6	Rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttöä varaa tehostaa	73
8.7	Rahapelien mainonta koettiin runsaaksi ja pelaamista lisääväksi	74
8.8	Mitä tutkimuksen seuraavassa vaiheessa?	75
9	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	76
	Lähteet	78
	Taulukot	81
	Liitteet	117

1 Johdanto

Vuoden 2016 loppuun asti rahapelaaminen järjestettiin Suomessa valtion ohjaamana kolmen peliyhteisön yksinoikeudella (Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy, Fintoto Oy). Vuoden 2017 alussa nämä yhteisöt yhdistettiin yhdeksi Veikkaus Oy -nimiseksi yhtiöksi. Yhdistymisen tavoitteena oli estää peliyhteisöjen välinen keskinäinen kilpailu ja siihen liittyvä liiallinen markkinointi. Ne olisivat olleet ristiriidassa Euroopan unionin lainsäädännön sekä Suomen rahapelijärjestelmän oikeutuksen kannalta (HE 132/2016 vp.). Uuden rahapeliyhtiön perustamisen yhteydessä arpajaislakia (1047/2001) uudistettiin, ja lain tarkoituksiksi määriteltiin rahapelihaittojen vähentämisen lisäksi myös rahapelihaittojen ehkäiseminen. Rahapelihaittoiksi määriteltiin samassa yhteydessä sosiaalisten ja terveydellisten haittojen lisäksi myös taloudelliset haitat. Monet arpajaislakiin tehdyt uudistukset sisältävät riskin pelihaittojen lisääntymisestä. Uudistettu arpajaislaki vapautti rahapelien kehittelyä ja saatavuutta. Rahapelikysely-tutkimuksen tärkein tavoite on seurata rahapeliyhteisöjen yhdistymisen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja mielipiteisiin rahapelaamisen markkinoinnista; tilannetta tutkitaan ennen ja jälkeen järjestelmämuutoksen.

Peliklinikka on Helsingissä sijaitseva, rahapeliongelmiin erikoistunut palvelukonaisuus, jossa autetaan rahapelaamisen, digipelaamisen ja internetin liikakäytön ongelmista kärsiviä henkilöitä, heidän läheisiään ja heitä kohtaavia ammattilaisia. Peliklinikan palvelukokonaisuus muodostuu valtakunnallisen puhelin- ja nettitukipalvelun, Peluurin, palveluista, matalan kynnyksen tieto- ja tukipisteen Tiltin palveluista ja hoidollisista keskusteluista. Peluurin palveluvalikkoon kuuluvat auttava puhelin ja chat, OmaPeluri -sivusto, josta saa vertaistukea ja apua ammattilaisilta, Peli poikki -hoito-ohjelma verkossa ja avoimet Valtti- ja Hertta -foorumit pelaajille ja läheisille. Tiltissä taas on tarjolla tukea pelaajille ja läheisille erilaisissa toimintamuodoissa: avoimet ovet, vertaisrinki pelaajille, puuhaperjantai, läheisillat ja perheklubi. Helsingin ja Vantaan kaupunkien asukkaiden on mahdollista tavata Peliklinikalla sosiaaliterapeutti tai psykologi joko päivystyst vastaanotolla tai varaamalla ajan etukäteen. Lisätietoa Peliklinikan palveluista löytyy seuraavilta nettisivuilta: www.peliklinikka.fi, www.peluuri.fi ja www.tiltti.fi.

Rahapelaamisen kielteisiä seurauksia on perinteisesti tarkasteltu rahapeliongelman yleisyyden näkökulmasta (esim. Williams ym. 2012; Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015). Tällöin arvioinnin fokus on ollut pääosin pelaajan rahapelikäyttäytymisessä tai riippuvuusoireissa sekä taloudellisissa seurauksissa. Rahapelaamisen mahdollisten seurausten tarkastelu on muuttunut rahapeliongelman yleisyyden tarkastelusta rahapelihaittojen tarkasteluun laajemmin. Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluihin liittyviin haittoihin, terveys-

haittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan ja lasten hoidon laiminlyöntiin (Langham ym. 2016; Browne ym. 2016). Rahapelihaitat voivat vaihdella lievistä vakavaan tai lyhytkestoiseen pitkäkestoiseen. Haitat saattavat koskettaa niin pelaajaa ja hänen läheisiään kuin yhteiskuntaa laajemminkin.

Suomessa rahapelihaittoja on kuvattu rahapeliongelmaan apua hakevien näkökulmasta lähinnä Peliklinikan eri palveluita tarkastelevissa raporteissa (esim. Jaakkola & Paasio 2015; Paasio & Jaakkola 2015; Pajula ym. 2016; Björkenheim ym. 2017). Lisäksi Peli poikki -ohjelmaan osallistuneita on tutkittu muutamissa tieteellisissä artikkeleissa (Castrén ym. 2012; Castrén ym. 2013; Castrén & Lahti 2014). Suomessa rahapelihaittoja kohdataan Peliklinikan ohella erityisesti A-klinikoilla, Gamblers Anonymous -ryhmissä ja Sospedin vertaisryhmissä sekä kunnallisissa päihde- ja mielenterveyspalveluissa. Kaiken kaikkiaan erilaisissa hoitoympäristöissä kohdataan asiakkaita tai potilaita, jotka ovat kokeneet rahapelihaittoja ja -ongelmia (esim. Murto & Niemelä 1993; Itäpuisto 2012; Ahonen ym. 2017; Heiskanen 2017a; Heiskanen 2017b). Maailmanlaajuisesti väestötason rahapelihaittatutkimuksia on toistaiseksi tehty vain muutamia, lähinnä Australiassa ja Uudessa-Seelannissa (esim. Langham ym. 2016; Browne ym. 2016; Shannon ym. 2017; Browne ym. 2017a; Browne ym. 2017b). Tietääksemme tämä tutkimus on ensimmäinen kattavamman rahapelihaittanäkökulman sisältävä eurooppalainen tutkimus, jossa on huomioitu sekä väestötason että hoitoympäristön näkökulmat.

Rahapelaamisen toimintaympäristö on muuttuva. Tällä hetkellä rahapelaaminen on mahdollista niin sanotusti kivijalassa, mutta myös internetin välityksellä joko tietokoneella tai mobiililaitteilla. Sekä pelaamisympäristön että -tapojen tutkiminen antaa tärkeää tietoa myös rahapelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen tueksi.

Tässä raportissa esitettävät tulokset perustuvat verkkokyselyyn, joka on suunnattu peliongelmaansa apua hakeneille Helsingissä toimivan Peliklinikan asiakkaille. Tutkimuksessa tarkastellaan tilannetta ennen järjestelmäuudistusta vuonna 2016. Tämän raportin tulokset täydentävät Uudeltamaalta, Pirkanmaalta ja Kymenlaaksosta kerätyn väestötutkimuksen tuloksia, jotka on julkaistu erillisessä raportissa (Salonen ym. 2017a). Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa luotettavaa ja ajankohtaista tietoa rahapelijärjestelmän uudistuksesta sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijoille, asiantuntijoille ja poliittisille päättäjille sekä rahapeliongelmiensa hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjille.

2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimus on osa laajempaa THL:n tutkimushanketta. Peliklinikan asiakkaiden osalta tutkimus tehdään anonyymeinä poikkileikkaustutkimuksina. Vuoden 2017 alussa Peliklinikan asiakkaat arvioivat tilannetta vuonna 2016, ennen peliyhteisöjen yhdistymistä.

2.1 Kohdejoukko ja otanta

Otos poimittiin kokonaisotantana Helsingissä sijaitsevan Peliklinikan palvelujen asiakkailta.

Tutkimuksen sisäänottokriteerit olivat seuraavat:

- Henkilö on tietoinen tutkimuksen tarkoituksesta ja oikeuksistaan ja suostuu vapaaehtoisesti.
- Henkilö hakee apua omaan rahapeliongelmaansa.
- Henkilö on 18-vuotias tai sitä vanhempi.
- Henkilö pystyy vastaamaan suomen- tai ruotsinkieliseen kyselyyn.

2.2 Tiedonkeruu

Tutkimus toteutettiin sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta yhteistyönä Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL), Tilastokeskuksen ja Peliklinikan henkilökunnan kanssa. Tilastokeskus vastasi THL:n tilauksesta Rahapelikyselyn aineistonkeruun (verkkokyselyn) teknisestä toteutuksesta. Aineistonkeruu tehtiin suomen- ja ruotsinkielisenä verkkokyselynä 16.1.–30.4.2017.

Peliklinikan henkilökunta vastasi tutkittavien rekrytoinnista. Peliklinikan henkilökunnalle pidettiin kaksi tiedotustilaisuutta, joissa kerrottiin käynnistyvästä tutkimuksesta. Lisäksi Peliklinikan henkilökunnalle toimitettiin kirjallinen ohje ja tutkimuskansio. Tiltin ja avohoidon asiakkaat rekrytoitiin kasvokkaisen kontaktin välityksellä, mutta Peluurin palvelujen asiakkaat joko puhelimitse tai sähköisesti. Peliklinikalla asioivat asiakkaat täyttivät kyselyn ensisijaisesti paikan päällä. Kyselyn täyttämistä varten Peliklinikalle toimitettiin viisi taulutietokonetta. Halutessaan asiakkaat saivat täyttää kyselyn kotonaan.

Kaikille tutkittaville annettiin luettavaksi kirje (liitteet 1–2), jossa kerrottiin tutkimuksesta ja tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuudesta, sekä annettiin ohjeet verkkokyselyyn vastaamiseen ja linkki verkkolomakkeelle (liitteet 3–4) pääsyä varten.

Kirjeen lisäksi tutkittaville toimitettiin tutkimuksesta kertova esite. Tutkimustiedotteesta, esitteestä ja kyselylomakkeesta oli käytettävissä myös ruotsinkielinen versio. Lisäksi Peliklinikan tiloissa oli tutkimuksesta kertova roll-up ja julisteita. Ennen tiedonkeruun käynnistymistä tutkimuksesta kerrottiin Peliklinikan joulukuun 2016 uutiskirjeessä. Tiedonkeruun käynnistyttyä tutkimuksesta uutisoitiin THL:n ja Peliklinikan verkkosivuilla ja paikallismedioissa. Rahapelijärjestelmän uudistus vaikutti rahapeliteeman näkymiseen julkisuudessa. Perinteisten viestintäkanavien lisäksi tiedonkeruusta uutisoitiin somessa (Twitter, Facebook).

Peliklinikan henkilökunnan rekryointikokemusten perusteella Peliklinikan avohoidon ja Tiltin asiakkaat olivat pääosin motivoituneita osallistumaan tutkimukseen, ja he pitivät tutkimuslomakkeen teemoja mielekkäinä. Toisaalta kyselylomake koettiin osittain turhan pitkäksi. Peluurin valtakunnallisten palvelujen asiakkaiden osallistumisaktiivisuus oli alhaisempaa kuin muiden Peliklinikan palveluiden asiakkaiden. Rekrytoinnin haasteisiin vaikutti osaltaan myös se, ettei Peluurin asiakkaiden kanssa ollut lainkaan kasvokkaista kontaktia.

2.3 Tutkimusaineisto ja sen edustavuus

Peliklinikalla tehtyyn rahapelikyselyyn saatiin kaikkiaan 119 hyväksyttyä vastausta. Tutkimusaineisto tarkistettiin Tilastokeskuksessa. Aineistonkeruun aikana 16.1.–30.4.2017 Peliklinikan palveluissa hoidettiin yhteensä 701:tä asiakasta (taulukko 1). Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissa kohdattiin aineistonkeruun aikana yhteensä 328, Peli poikki -ohjelmassa 148, Tiltissä 73 ja avohoidossa 149 eri asiakasta. Tällä ajanjaksolla (vuonna 2017) 44 prosenttia vastaajista (n = 52) oli osallistunut hoidolliseen keskusteluun ja 26 prosenttia (n = 31) Peli poikki -ohjelmaan; 26 prosenttia (n = 31) oli käyttänyt Peluurin muita palveluita sekä 17 prosenttia (n = 20) Tiltin palveluita. Toisaalta Peliklinikan asiakasrekisterissä on todennäköisesti mukana joitakin henkilöitä, jotka ovat kirjautuneet kahden tai kolmen palvelun asiakkaaksi samanaikaisesti.

Hoidolliseen keskusteluun vuosina 2010–2016 hakeutuneista noin yksi neljännes on ollut naisia ja kolme neljänestä miehiä (taulukko 2). Rekisteritiedon valossa suurin asiakasryhmä ovat 25–34-vuotiaat (34,3 %) ja lähes puolet asiakkaista on työssäkäyviä.

Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneista lähes kolmannes on ollut naisia ja kaksi kolmannesta miehiä (taulukko 3). Suurin ikäryhmä on tässäkin palvelussa 25–34-vuotiaat. Tutkimusjakson aikana ohjelman aktiivivaiheen aloittaneista hieman yli 40 prosenttia oli naisia.

Tutkimusjakson aikana oman rahapelaamisensa vuoksi Peluurin yhteyttä ottaneista oli noin neljännes naisia ja kolme neljänestä miehiä (taulukko 4). Suurin ikäryhmä oli 25–34-vuotiaat, johon on arvioitu kuuluvan noin kolmannes soittajista.

Tiltin käynneistä tilastoidaan vain kävijän sukupuoli ja arvioitu ikä (taulukko 5). Ensikävijät tilastoidaan erikseen, mutta kaiken kaikkiaan kävijöiden joukossa on paljon

samoja henkilöitä. Tiltin käynneistä noin kaksi kolmannesta on miesten tekemiä ja yksi kolmannes naisten. Suurin käyntien määrä on 35–54-vuotiaiden ryhmässä.

Kaiken kaikkiaan Peliklinikan palveluissa kohdatuista asiakkaista suurin ikäryhmä on siis 25–34-vuotiaat miehet. Miehiä kohdataan naisia enemmän. Toisaalta tähän tutkimukseen osallistujista noin kolmannes oli naisia. Asiakasrekistereiden perusteella naisasiakkaiden ikä jakautuu tasaisemmin myös vanhempiin ikäryhmiin. Näin ollen vaikuttaa siltä, että iäkkäämmät asiakkaat ovat osallistuneet tähän tutkimukseen hieman nuorempia asiakkaita aktiivisemmin.

2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät

Kyselylomake sisälsi viisi muuttujaryhmää: 1) mielipiteet rahapelien markkinoinnista, 2) rahapelien pelaaminen, 3) oman rahapelaamisen arviointi, 4) läheisten rahapelaaminen ja 5) taustatiedot. Taustatiedot sisälsivät vastaajan sukupuolen, iän, nettotulot, työssäkäyntitiedot, siviilisäädyn, koulutuksen ja tiedon siitä, onko henkilö syntynyt Suomessa. Lisäksi vastaajista tiedusteltiin Peliklinikan eri palvelujen käyttöä vuonna 2017, vuonna 2016 ja sitä aikaisemmin. Yhteenvedo muuttujaryhmistä, osioista ja käytetyistä mittareista tai mitta-asteikoista on esitetty taulukossa 6.

2.5 Aineiston analyysi

Tutkimuksen päätuloksia tarkasteltiin sekä koko aineistosta ja vastaajaryhmittäin ensisijaisesti sukupuolen ja iän, mutta osittain myös nettotulojen, työssäkäynnin, siviilisäädyn ja koulutusasteen mukaan (Taulukko 7). Vastaajien ikäjakauma painottui nuorempiin vastaajiin. Vanhimmat vastaajat yhdistettiin 55-vuotiaiden ja sitä vanhempien ryhmään, ettei yksittäisiä vastaajia tunnisteta. Rahapeliongelmia ja rahapelihaittojen määrää tarkasteltiin myös Peliklinikan palvelukokonaisuuksien käytön mukaan.

Prosenttiosuuksien tilastollisen merkitsevyyden tarkastelussa käytettiin Khiin neliö -testiä. Keskiarvoja kuvaavien tulosten yhteydessä raportoidaan myös keskiluku (mediaani), tyypillisimmin esiintynyt luku (moodi) sekä 95 %:n luottamusvälit. Tilastolliset analyysit tehtiin SPSS-tilasto-ohjelmalla (versio 24.0). Raportoitaessa tutkimustuloksia pääosin tilastollisesti merkitsevät ($p < 0,05$) vastaajaryhmittäiset erot on nostettu esiin.

2.6 Tutkimuseettiset näkökulmat

Tutkimukselle saatiin Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuseettisen lautakunnan puoltava lausunto (THL/1390/6.02.01/2016). Tutkimukselle saatiin myös tutkimusluvat Helsingin kaupungilta, Vantaan kaupungilta, Sininauhaliitosta ja Peluurin johtoryhmältä.

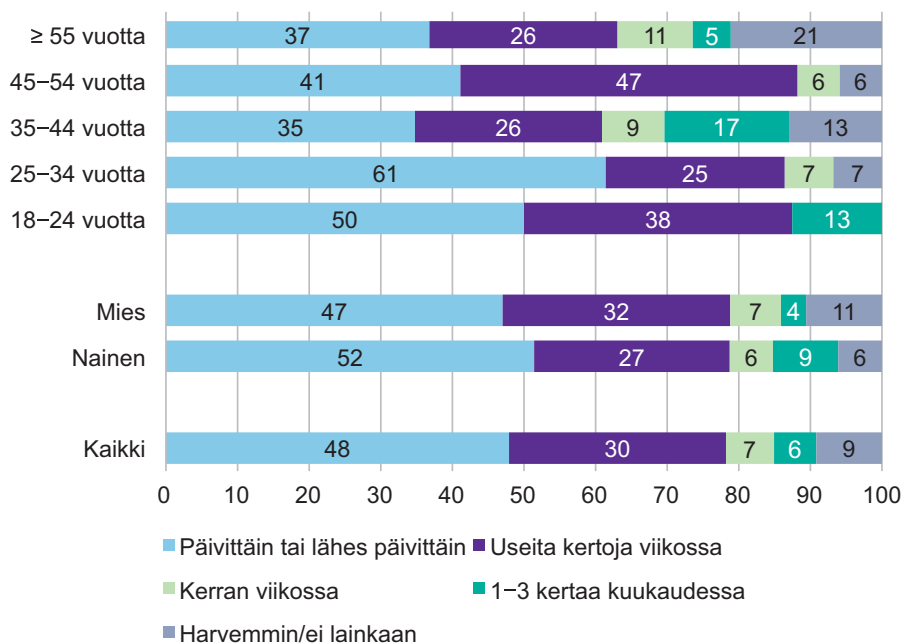
Peliklinikalle toimitettiin tutkimuskansio, jossa olivat kaikki keskeiset tutkimukseen liittyvät dokumentit. Tutkittavilla oli mahdollisuus saada lisätietoa tutkimuksesta myös tutkimushankkeen nettisivuilta (www.thl.fi/rahapelikysely) tai suoraan tutkijoilta. Tutkimukseen osallistuminen oli vapaaehtoista. Muistutuskirjeitä ei käytetty. Peliklinikan asiakkailta oli oikeus kieltäytyä tutkimuksesta, eikä kieltäytymisen syytä kysytty. Tutkimuksesta kieltäytyminen ei vaikuttanut Peliklinikalta saatavaan hoitoon tai apuun.

Kyselyyn vastaaminen katsottiin suostumukseksi osallistua tutkimukseen. Asiakkaat osallistuivat tutkimukseen nimettömästi, eikä tutkimuksesta muodostunut henkilökisteriä. Tutkimustulokset analysoitiin siten, etteivät yksittäiset vastaajat ole tunnistettavissa.

3 Rahapelaaminen

3.1 Rahapelaamisen useus vuonna 2016

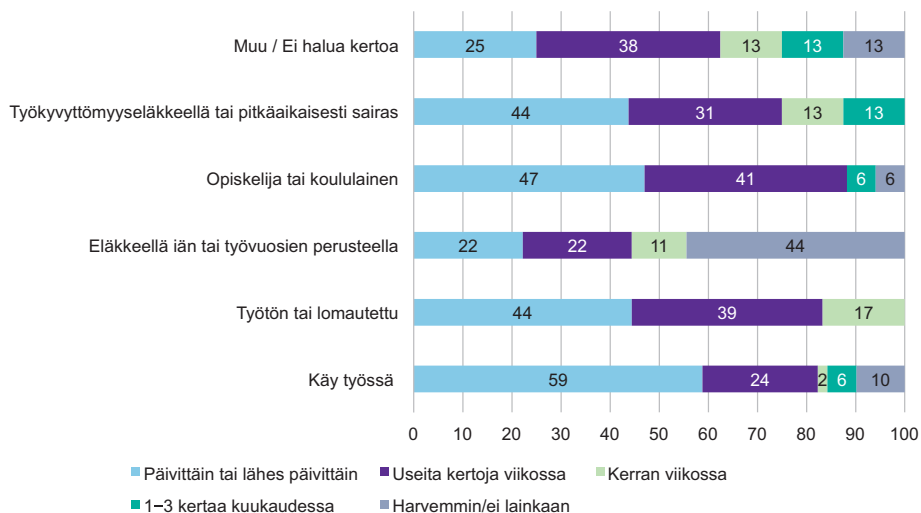
Valtaosa (85 %) Peliklinikan vastaajista oli pelannut rahapelejä vuonna 2016 viikoittain (taulukko 8, kuvio 1). Sekä miesten että naisten tyypillisin pelaamistiheys oli päivittäin tai lähes päivittäin. Miesten ja naisten rahapelaamisen useudessa ei ollut eroja. Päivittäin tai lähes päivittäin pelaavien osuus oli suurin 25–34-vuotiailla (61 %) ja 18–24-vuotiailla (50 %), mutta ikäryhmittäiset erot eivät olleet tilastollisesti merkitseviä. Peliklinikan asiakkaista neljä prosenttia (n = 5) ei ollut pelannut lainkaan vuonna 2016.



Kuvio 1. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)

Past-year gambling frequency in 2016 by gender and age group (%)

Nettotulojen osalta rahapelaamisen useudessa ei ollut eroja, mutta työtilanne oli yhteydessä rahapelaamisen useuteen. Päivittäin tai lähes päivittäin pelaavien osuus oli suurin työssäkävillä ja pienin henkilöillä, jotka olivat eläkkeellä iän tai työvuosien takia (kuvio 2). Siviilisääty ja koulutusaste eivät olleet yhteydessä rahapelaamisen useuteen.

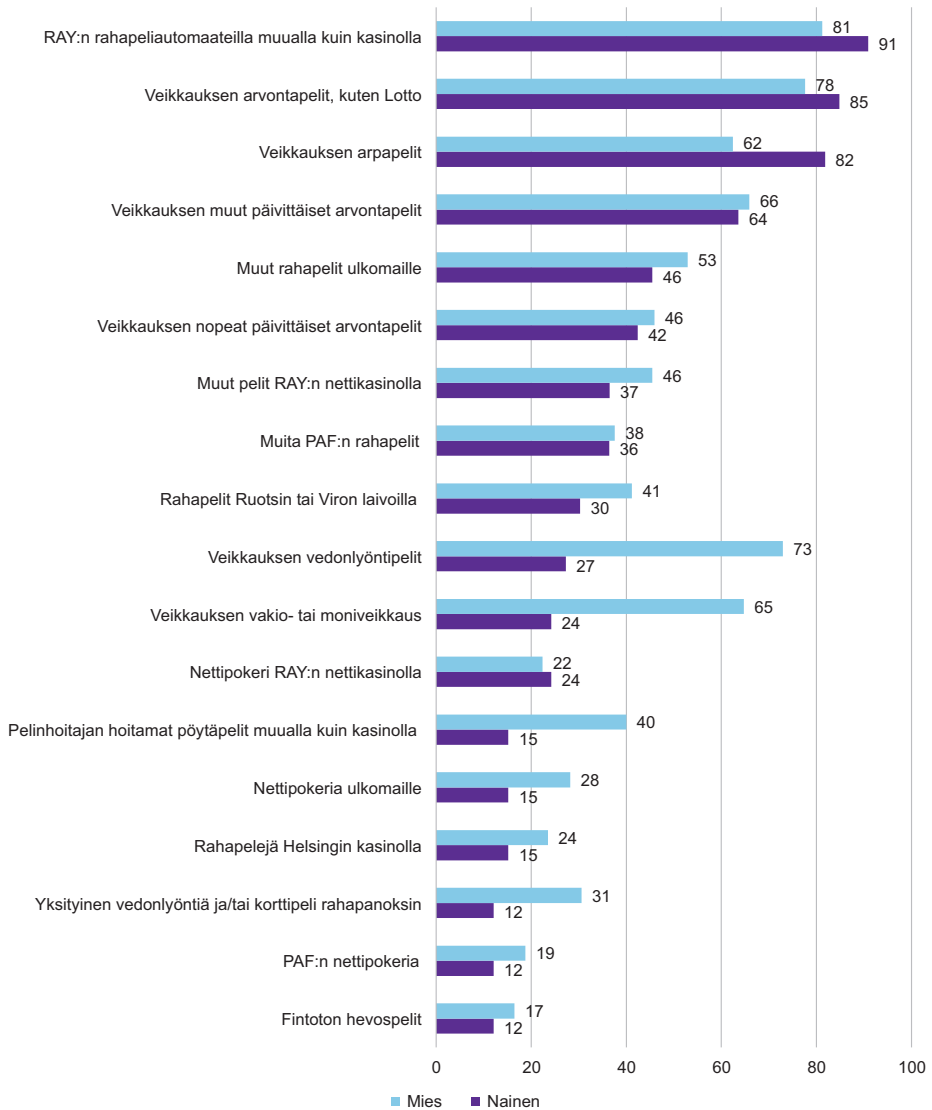


Kuvio 2. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 työtilanteen mukaan, osuudet vastaajista (%)
Past-year gambling frequency in 2016 by working status (%)

3.2 Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016

Eniten pelatut rahapelityypit olivat Raha-automaattiyhdistyksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (84 %), Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking lotto ja Jokeri (80 %), Veikkauksen arpapelit kuten Ässä, Kasino ja Luontoarpa (68 %) ja Veikkauksen hitaammat päivittäiset arvontapelit, kuten Keno ja Naapurit (66 %) (taulukko 9). Lähes puolet (45 %) vastaajista oli pelannut Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Sykettä, eBingoa ja Poretta. Veikkauksen vedonlyöntipelejä, kuten pitkäveto, moniveto, tulosveto ja Live-veto, oli pelannut 60 prosenttia vastaajista ja 53 prosenttia oli pelannut Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta. Runsas viidennes (22 %) oli pelannut Helsingin kasinolla ja noin kolmannes (34 %) pelinhoitajan hoitamia pöytäpelejä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack). Ruotsin ja Viron laivoilla

pelattavia rahapelejä oli pelannut 39 prosenttia vastaajista. Ulkomaisten peliyhtiöiden ja PAF:n tarjoamien eri rahapelityyppien pelaajien osuus vaihteli 17:n ja 51 prosentin välillä. Fintoton hevospelien pelaajien osuus oli pienin (15 %).

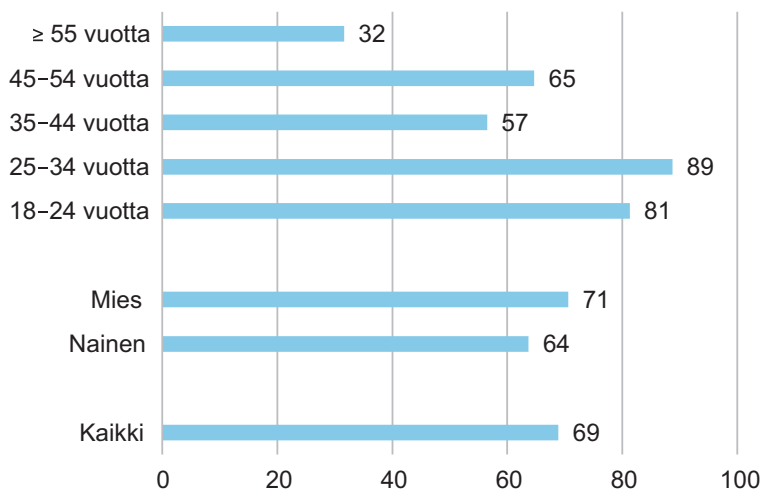


Kuvio 3. Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016 sukupuolittain, osuudet vastaajista (%)
Past-year gambling participation in specific gambling types by gender in 2016 (%)

Naisten ja miesten eri rahapelityyppien pelaaminen erosi toisistaan (taulukko 9, kuvio 3). Miehet pelasivat naisia enemmän Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta, Veikkauksen vedonlyöntipelejä, pelinhoitajan hoitamia pöytäpelejä muualla kuin kasinolla ja yksityistä vedonlyöntiä. Toisaalta naiset pelasivat miehiä enemmän Veikkauksen arpapelejä. Erot muiden rahapelityyppien pelaamisessa eivät olleet tilastollisesti merkitseviä. Veikkauksen vedonlyöntipelien pelaaminen, Helsingin kasinolla pelaaminen, yksityinen vedonlyönti sekä RAY:n nettipokerin pelaaminen olivat sitä yleisempiä, mitä nuorempi vastaaja oli, kuten myös erilainen ulkomaille suuntautuva pelaaminen. Pelinhoitajan hoitamien pöytäpelien pelaaminen muualla kuin kasinolla taas oli yleisintä 25–34-vuotiaiden ikäryhmässä RAY:n muiden nettipelien lailla.

3.3 Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016

Vastaajat olivat pelanneet keskimäärin kahdeksaa (7,8) eri rahapelityyppiä vuonna 2016 (95 %:n luottamusväli 6,99–8,69). Rahapelityyppien määrä vaihteli nolasta 18:aan (mediaani 7, moodi 7). Kaikista vastaajista 69 prosenttia oli pelannut vähintään kuutta rahapelityyppiä vuonna 2016 (taulukko 10, kuvio 4). Pelattujen rahapelityyppien määrässä ei ollut eroja naisten ja miesten välillä. Kuuden tai sitä useamman pelityypin pelaaminen oli yleisintä 25–34-vuotiailla ja harvinaisinta 55-vuotiaiden tai sitä vanhempien ikäryhmässä.



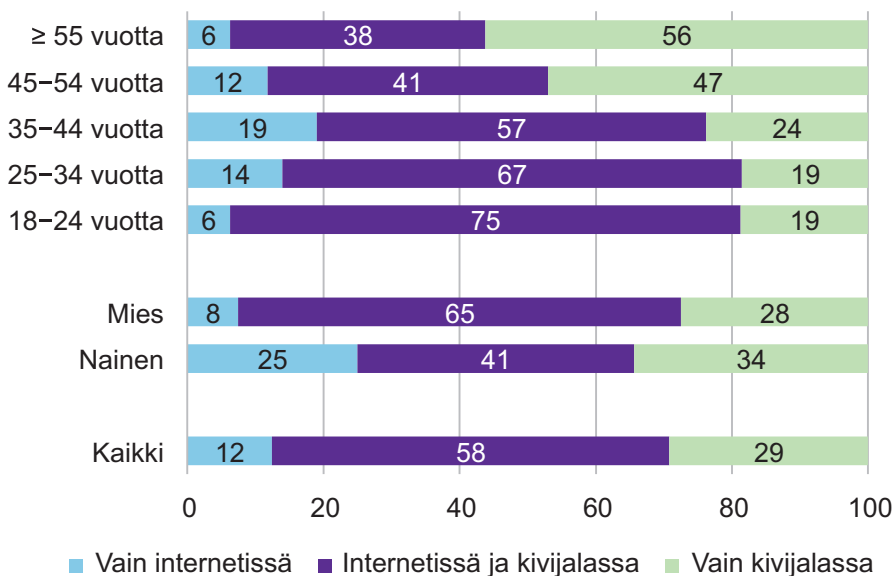
Kuvio 4. Vähintään kuuteen eri rahapelityyppiin osallistuminen sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)

Past-year gambling participation in at least six different game types by gender and age group (%)

Vähintään kuuden rahapelityypin pelaaminen oli yleisintä työssäkäyvillä (82 %), mutta myös työttömät ja lomautetut (78 %) sekä opiskelijat ja koululaiset (77 %) pelasivat usein vähintään kuutta rahapelityyppiä. Vähintään kuuden rahapelityypin pelaaminen oli harvinaisinta henkilöillä, jotka olivat eläkkeellä iän tai työvuosien vuoksi. Siviilisäätyä tarkasteltaessa vähintään kuuden rahapelityypin pelaaminen oli yleisintä avoliitossa asuvilla (86 %) ja harvinaisinta eronneilla (50 %). Koulutusaste ei ollut yhteydessä pelattujen rahapelityyppien määrään.

3.4 Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016

Kaikista vastaajista 70 prosenttia oli pelannut internetissä vuonna 2016 (taulukko 11, kuvio 5). Runsa kymmenesosa vastaajista (12 %) oli pelannut ainoastaan internetissä, mutta yli puolet (58 %) oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi peliyhteisöjen pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.) tarjottaviin peleihin.



Kuvio 5. Rahapelaaminen internetissä sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)

Past-year online gambling participation in 2016 by gender and age groups (%)

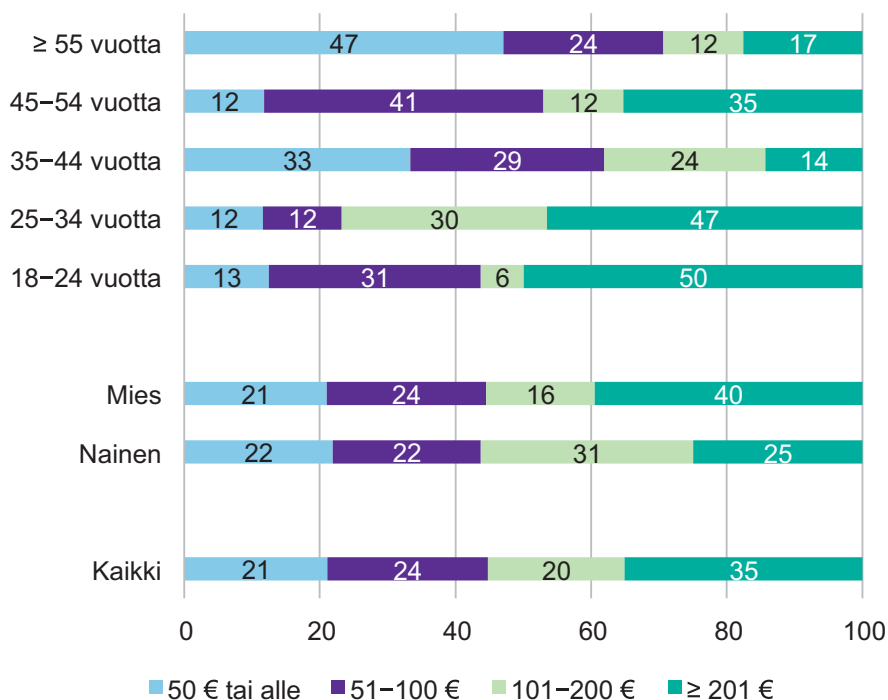
Naiset (25 %) pelasivat ainoastaan internetissä miehiä (8 %) useammin (kuvio 5). Toisaalta miehet (65 %) pelasivat naisia (41 %) useammin molemmissa, sekä internetissä että kivijalassa. Ainoastaan internetissä pelaavien osuus oli suurin 35–44-vuotiailla, mutta molemmissa, internetissä ja kivijalassa, pelanneiden osuus oli suurin 18–24-vuotiailla. Kaksi nuorinta ikäryhmää pelasi ainoastaan kivijalassa yhtä usein.

Internetissä pelaaminen oli yleisintä työttömillä ja lomautetuilla (88 %) ja harvinaisinta iän tai työvuosien perusteella eläkkeellä olevilla (29 %) sekä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaisesti sairailta (31 %). Nettotulojen tarkastelu osoitti, että kaiken kaikkiaan internetissä pelaaminen oli sitä yleisempää, mitä suuremmat nettotulot vastaajalla oli. Toisaalta koulutusaste tai siviilisäätty ei ollut yhteydessä internetissä pelaamiseen. Internetissä vuonna 2016 rahapelejä pelanneista 15 prosenttia oli pelannut tietokoneella, kahdeksan prosenttia oli pelannut mobiilisti, esimerkiksi älypuhelimella tai tabletilla, ja 78 prosenttia oli pelannut sekä tietokoneella että mobiilisti.

3.5 Viikoittain pelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016

Yli puolet (55 %) vastaajista pelasi yli sata euroa viikossa (taulukko 12, kuvio 6). Naisten ja miesten viikoittaisessa rahapelikulutuksessa ei ollut eroja. Niiden vastaajien osuus, jotka kuluttivat yli sata euroa viikossa, oli pienin 55-vuotiailla tai sitä vanhemmilla (29 %) ja suurin 25–34-vuotiailla (77 %). Yli sata euroa viikossa kuluttavien osuudet olivat suurimmat työssäkävillä (72 %) sekä opiskelijoilla ja koululaisilla (71 %). Vastaavasti yli sata euroa viikossa kuluttavien osuudet olivat pienimmät iän tai työvuosien takia eläkkeellä olevilla (14 %) sekä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairailta (19 %). Siviilisäätty, nettotulot ja koulutusaste eivät olleet yhteydessä viikoittaiseen rahapelikulutukseen.

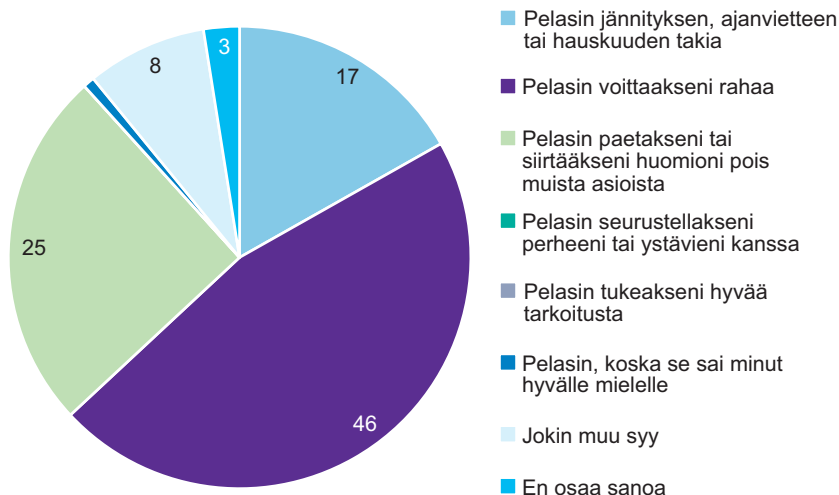
Rahapelejä vuonna 2016 pelanneita pyydettiin arvioimaan, kuinka paljon pelaaja tavallisesti käyttää rahaa rahapeleihin yhden viikon aikana. Ne vastaajat, jotka olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016, käyttivät keskimäärin rahapeleihin 470,96 euroa (95 %:n luottamusväli 178,09–763,83 euroa) viikossa. Viikoittain rahapelaamiseen käytetty mediaani oli 125,00 euroa ja moodi oli 192,31 euroa. Päivittäin tai lähes päivittäin ja useita kertoja viikossa pelanneilla viikoittainen rahapelikulutus oli suurempaa kuin kerran viikossa tai harvemmin pelanneilla, mutta ero ei ollut tilastollisesti merkitsevä (taulukko 13).



Kuvio 6. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016, sukupuolittain ja ikäryhmittäin
Weekly gambling expenditure (in euros) in 2016 (%), by gender and age group

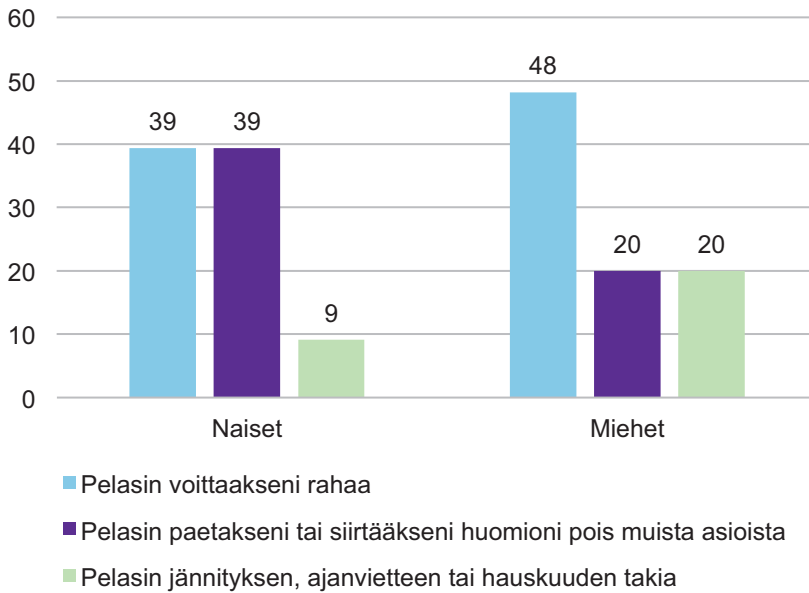
3.6 Pääasiallinen syy pelaamiseen

Lähes puolet (46 %) vastaajista ilmoitti pelaavansa voittaakseen rahaa, neljäsosa (25 %) pelasi paetakseen tai siirtääkseen huomion pois muista asioista ja alle viidennes (17 %) pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia (taulukko 14, kuvio 7). Vastaajat mainitsivat myös muita syitä pelaamiseensa; sellaisia olivat ”en voi lopettaa”, riippuvuus, pakonomainen tarve pelata, rahapula ja yksinäisyys.

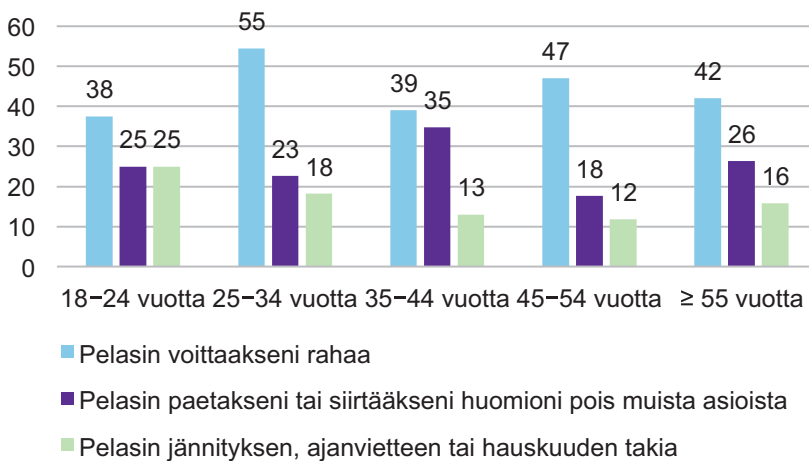


Kuvio 7. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Primary motivation factor for gambling in 2016 (%)

Sukupuolten välillä oli tilastollisesti merkitseviä eroja rahapelaamisen pääasiallisessa syyssä, lukuun ottamatta pakopelaamista. Naiset (39 %) pelasivat miehiä (20 %) useammin paetakseen tai siirtääkseen huomionsa pois muista asioista. Miehet kuitenkin ilmoittivat useimmiten pelaamisensa syyksi rahan voittamisen, kun naiset taas mainitsivat tavallisimmin joko rahan voittamisen tai pakenemisen tai huomion siirtämisen pois muista asioista (taulukko 14, kuvio 8). Kaikissa ikäryhmissä yleisin syy pelaamiseen oli rahan voittaminen (kuvio 9).



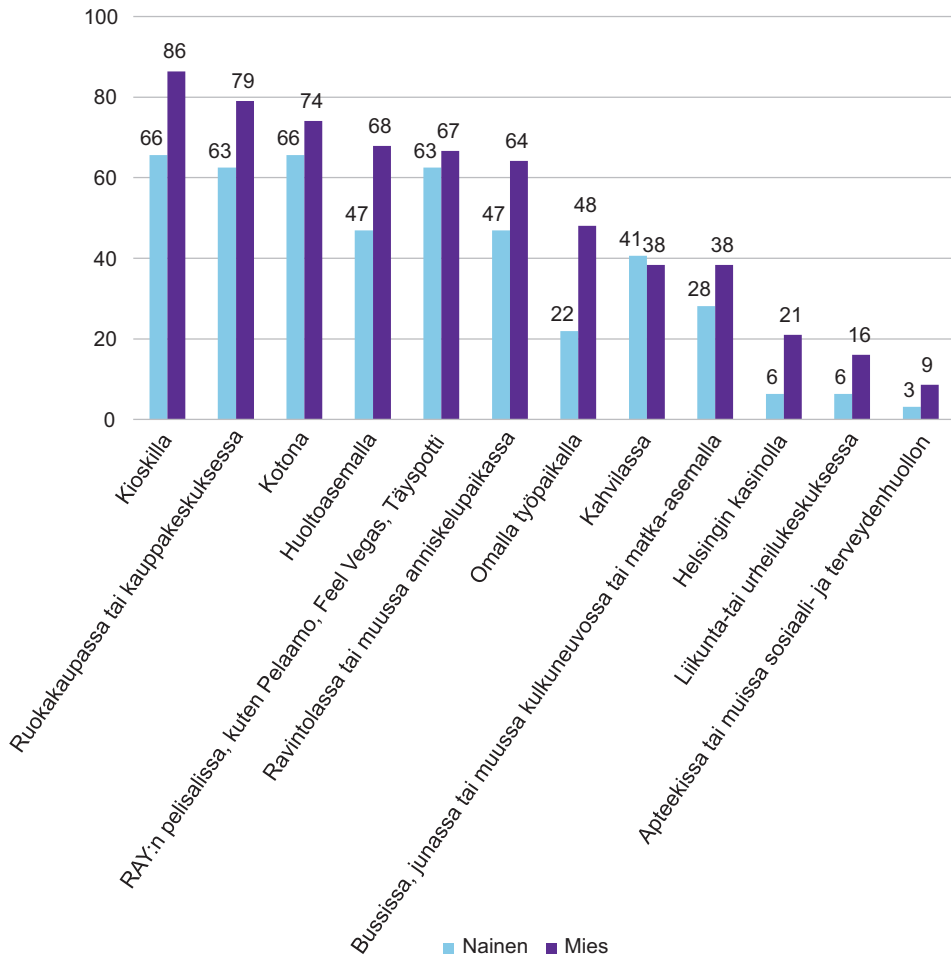
Kuvio 8. Kolme tavallisinta syytä rahapelaamiseen vuonna 2016 sukupuolen mukaan (%)
Three primary motivation factors for gambling by gender in 2016 (%)



Kuvio 9. Kolme tavallisinta syytä rahapelaamiseen vuonna 2016 ikäryhmän mukaan (%)
Three primary motivation factors for gambling by age group in 2016 (%)

3.7 Rahapelaamisen toimintaympäristö vuonna 2016

Tavallisimmat toimintaympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet vuonna 2016, olivat kioski (81 %), ruokakauppa tai kauppakeskus (75 %), koti (72 %) ja RAY:n pelisalit, kuten Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti (66 %) (taulukko 16). Muita tavallisimpia paikkoja olivat huoltoasemat (62 %) sekä ravintola tai muu anniskelupaikka (60 %).

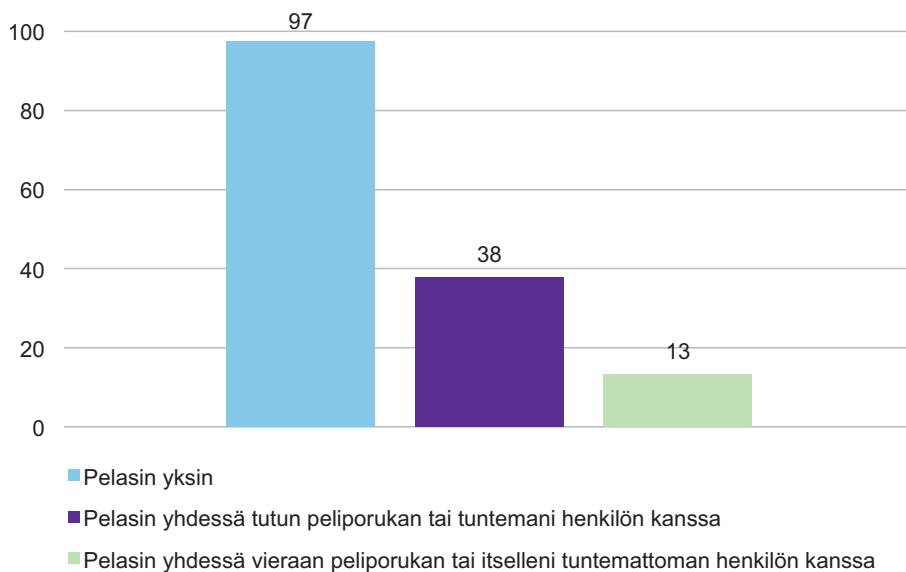


Kuvio 10. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016, osuudet sukupuolittain (%)
Gambling environments by gender in 2016 (%)

Kaiken kaikkiaan miehet pelasivat naisia enemmän kaikissa toimintaympäristöissä paitsi kahviloissa, mutta sukupuolten väliset erot olivat tilastollisesti merkitseviä ainoastaan omalla työpaikalla pelaamisessa ja kioskilla pelaamisessa sekä huoltoasemalla pelaamisessa (taulukko 16, kuvio 10). Eri-ikäiset pelasivat hieman erilaisissa toimintaympäristöissä (taulukko 16). Eri ikäryhmien välillä näkyi eroja kotona pelaamisessa, omalla työpaikalla pelaamisessa ja Helsingin kasinolla pelaamisessa sekä bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla pelaamisessa. Nuorin ikäryhmä, 18–24-vuotiaat, pelasivat eniten näissä ympäristöissä.

3.8 Rahapelaamisen tapa vuonna 2016

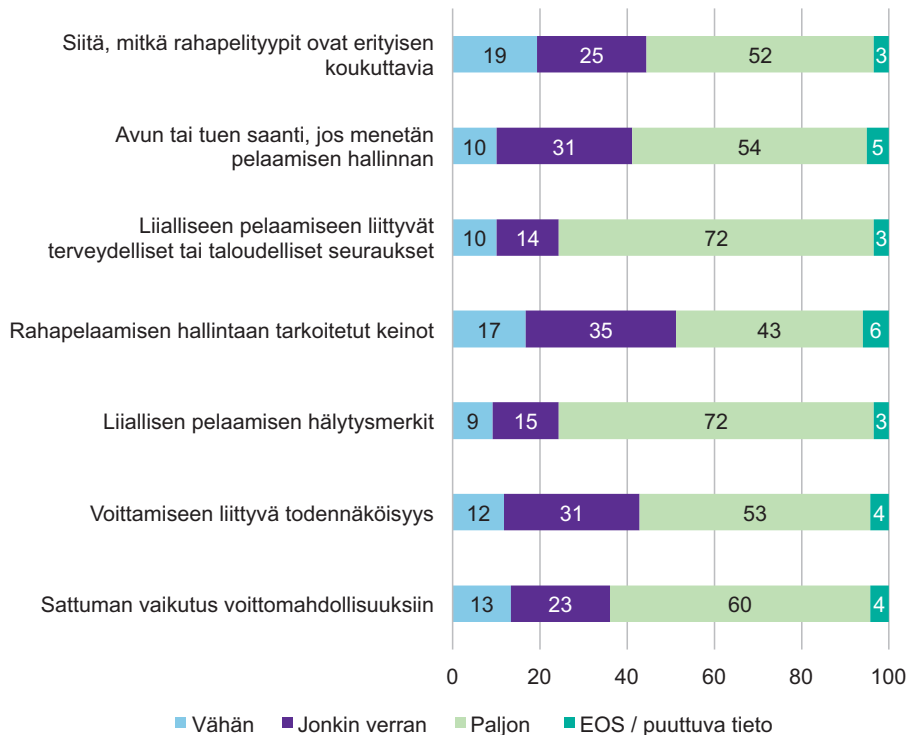
Peliklinikan vastaajista 97 prosenttia oli pelannut yksin vuonna 2016 (taulukko 17, kuvio 11). Vastaajista 38 prosenttia oli pelannut yhdessä tutun peliporukan tai tuntemansa henkilön kanssa ja reilu kymmenesosa (13 %) oli pelannut vieraan peliporukan tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa. Rahapelaamisen tavoissa ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja sukupuolen, ikäryhmän, nettotulojen tai työssäkäynnin, siviilisäädyn eikä koulutusasteen välillä.



Kuvio 11. Rahapelaamisen tapa vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Gambling habits in 2016 (%)

3.9 Rahapelaamiseen liittyvät tiedot

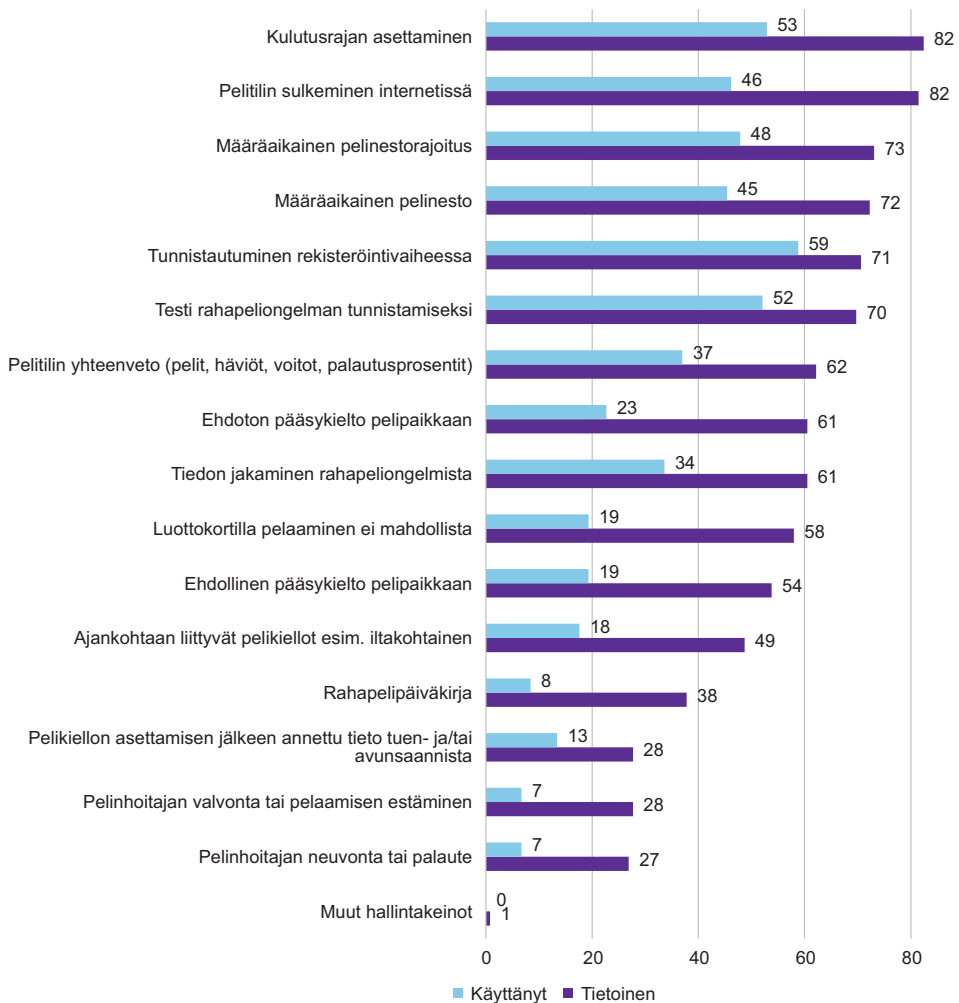
Vastaajat arvioivat tuntevansa parhaiten liiallisen pelaamisen terveydelliset ja taloudelliset seuraukset sekä liiallisen pelaamisen hälytysmerkit (taulukko 18, kuvio 12). Tiedot rahapelaamisen hallintakeinoista arvioitiin heikoimmiksi. Naisten ja miesten rahapelaamiseen liittyvissä tiedoissa ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja (taulukko 19).



Kuvio 12. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot, osuudet vastaajista (%)
Awareness of gambling-related facts in 2016 (%)

3.10 Rahapelaamisen hallinnan keinot: tietoisuus ja käyttö

Pelaamisen hallintaan on kehitetty erilaisia keinoja (taulukko 20, kuvio 13). Vuonna 2016 vastaajista 92 prosenttia oli tietoisia vähintään yhdestä rahapelaamisen hallinnan välineestä. Vastaajat olivat tietoisia keskimäärin yhdeksästä (9,1) hallinnan välineestä (95 %:n luottamusväli 8,31–9,95, mediaani 9, moodi 9). Vastaavasti 86 prosenttia vastaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä, ja keskimäärin oli käytetty viittä (4,9) hallinnan välinettä (95 %:n luottamusväli 4,20–5,56, mediaani 4, moodi 0).



Kuvio 13. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Awareness of the responsible gambling tools offered by the Finnish gambling operators and use of the tools in 2016 (%)

Pelaajien parhaiten tuntemat rahapelaamisen hallinnan välineet olivat pelitilin sulkeminen internetissä (82 %) ja kulutusrajan asettaminen (82 %), mutta tunnettuja olivat myös määräaikainen pelinestorajoitus (73 %), määräaikainen pelinesto (72 %), tunnistautumisen rekisteröintivaiheessa (71 %) ja testi rahapeliongelman tunnistamiseksi (70 %) (taulukko 20, kuvio 13).

Yli puolet vastaajista oli käyttänyt tunnistautumista rekisteröintivaiheessa (59 %), kulutusrajan asettamista (53 %) ja testiä rahapeliongelman tunnistamiseksi (52 %). Seuraavaksi suosituimmat rahapelaamisen hallinnan keinot olivat määräaikainen pelinestorajoitus (48 %), pelitilin sulkeminen internetissä (46 %) ja määräaikainen pelinesto (45 %).

Tarkasteltaessa osuuksia vain internetissä pelanneiden osalta ovat luvut korkeampia (taulukko 21).

4 Rahapelihaitat pelaajalle

Tässä tutkimuksessa rahapelaamisen ongelmallisuutta tarkasteltiin rahapeliongelman yleisyyden lisäksi laajemmin haittanäkökulmasta. Rahapelaajille itselleen koituneita haittoja tarkasteltiin kolmella eri tavalla:

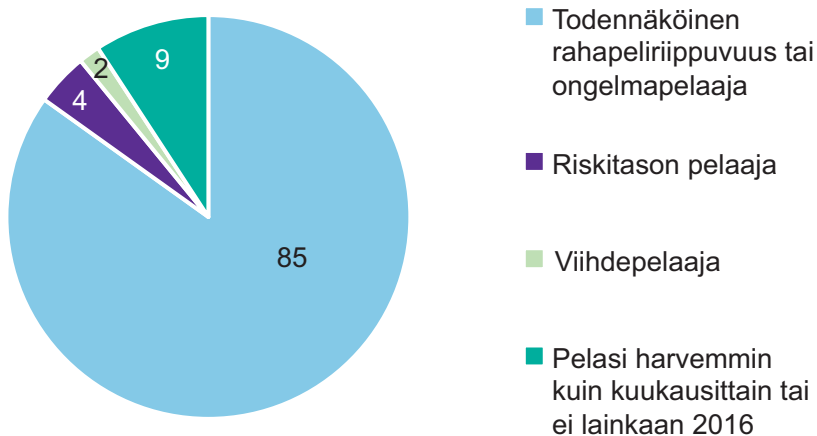
- 1) kysymällä vastaajan näkemystä oman rahapelaamisensa ongelmallisuudesta a) koko elämän aikana ja b) vuonna 2016.
- 2) arvioimalla rahapeliongelmiä PPGM-mittarilla (Problem and Pathological Gambling Measure; Williams & Volberg 2010)
 - PPGM-mittari kartoittaa muun muassa rahapeliongelmiä ja rahapelaamiseen liittyvää heikentynyttä kontrollia (impaired control) 14 kysymyksen avulla.
 - Vastaajat luokitellaan erillisen pisteytysohjeen (ks. Williams & Volberg 2010) mukaan 1) todennäköisesti rahapeliriippuvaiseksi, 2) ongelmapelaajaksi, 3) riskipelaajaksi ja 4) viihdepelaajaksi. Lisäksi muodostettiin viides kategoria, jossa olivat harvemmin kuin kuukausittain pelanneet ja ne, jotka eivät olleet pelanneet lainkaan vuonna 2016.
- 3) käyttämällä rahapelihaittalistaa (Harms Checklist; Browne ym. 2016)
 - Rahapelihaittalista muodostuu 72 mahdollisesta rahapelihaitasta, jotka vaihtelevat niin vakavuudeltaan kuin kestoltaan.
 - Rahapelihaittalista kartoittaa monipuolisesti rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja (14 haittaa), työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja (10 haittaa), terveyshaittoja (16 haittaa), tunnetason haittoja (10 haittaa), ihmissuhdehaittoja (10 haittaa) ja muita haittoja (12 haittaa).
 - Yksittäisten haittojen ja haittakategorioiden kuvailun lisäksi rahapelihaittalista muodostettiin erityyppisten haittojen määrää kuvaavia uusia muuttujia.

4.1 Oman rahapelaamisen ongelmallisuuden arviointi

Koko elämän aikajänteellä arvioituna 98 prosentilla vastaajista oli joskus ollut tunne, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma. Vastaajista 89 prosenttia arvioi, että rahapelaaminen oli vähintään joskus vuoden 2016 aikana ollut ongelma (taulukko 22).

4.2 Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016

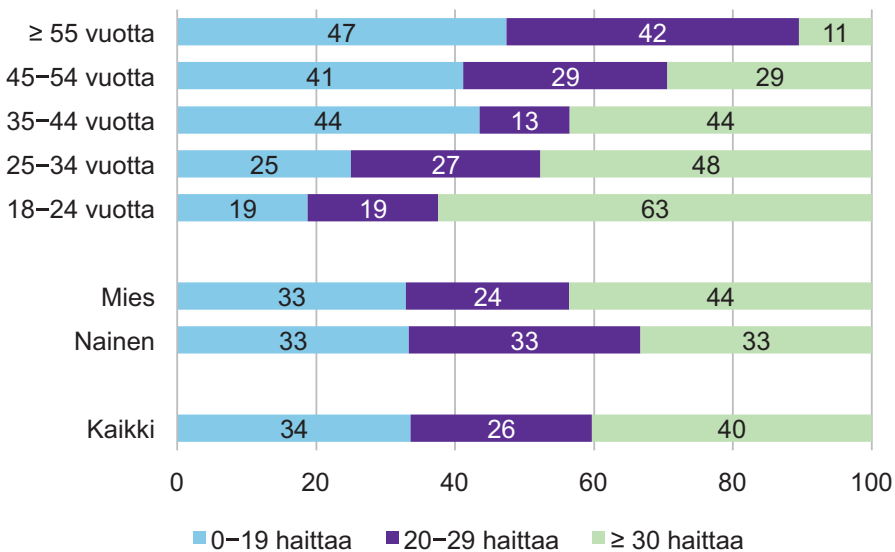
PPGM-mittarilla mitattuna Peliklinikan 18-vuotiaista tai sitä vanhemmista vastaajista 84 prosenttia oli todennäköisesti rahapeliriippuvaisia ja yksi prosentti ongelmapelaajia (taulukko 23, kuvio 14). Rahapeliongelma-termillä viitataan sekä ongelmapelaamiseen että rahapeliriippuvuuteen. Näin ollen 85 prosentilla vastaajista oli ollut vuonna 2016 rahapeliongelma.



Kuvio 14. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys (PPGM) vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence rates (PPGM) in 2016 (%)

4.3 Rahapelihaittojen määrä vuonna 2016

Oman rahapelaamisen pelaajalle itselleen aiheuttamien haittojen määrä vaihteli nol-
lasta 55 haittaan vuonna 2016. Keskimäärin vastaajilla oli ollut 24 haittaa (24,0, 95 %:n
luottamusväli 21,34–26,59, mediaani 24). Noin kolmanneksella (34 %) vastaajista oli
ollut 0–19 haittaa, neljänneksellä (26 %) 20–29 haittaa ja lopuilla (40 %) vähintään 30
haittaa (taulukko 24, kuvio 15). Haittojen määrää tarkasteltaessa sukupuolten ja ikä-
ryhmien välillä ei havaittu eroja.

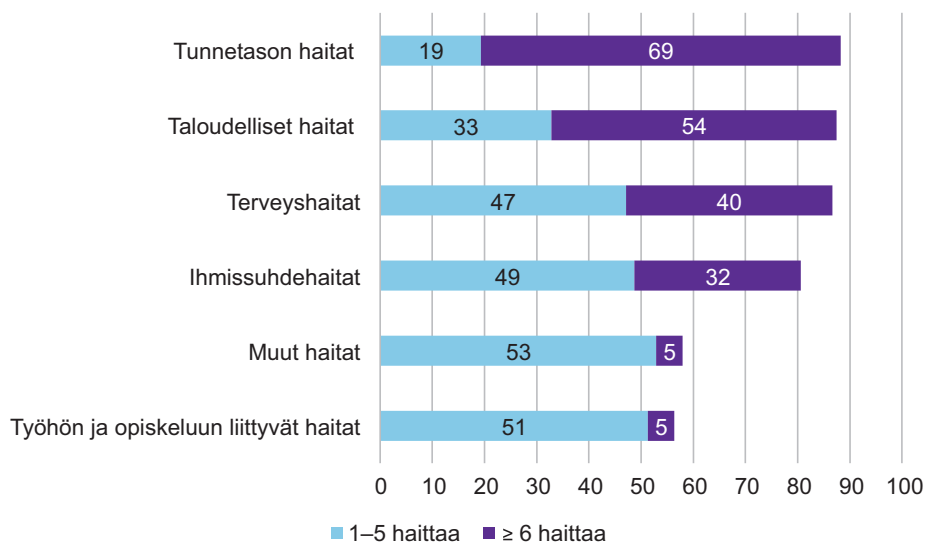


Kuvio 15. Rahapelihaittojen määrä luokiteltuna sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)

The amount of gambling-related harm in 2016 by gender and age group (%)

4.4 Erityyppiset rahapelihaitat vuonna 2016

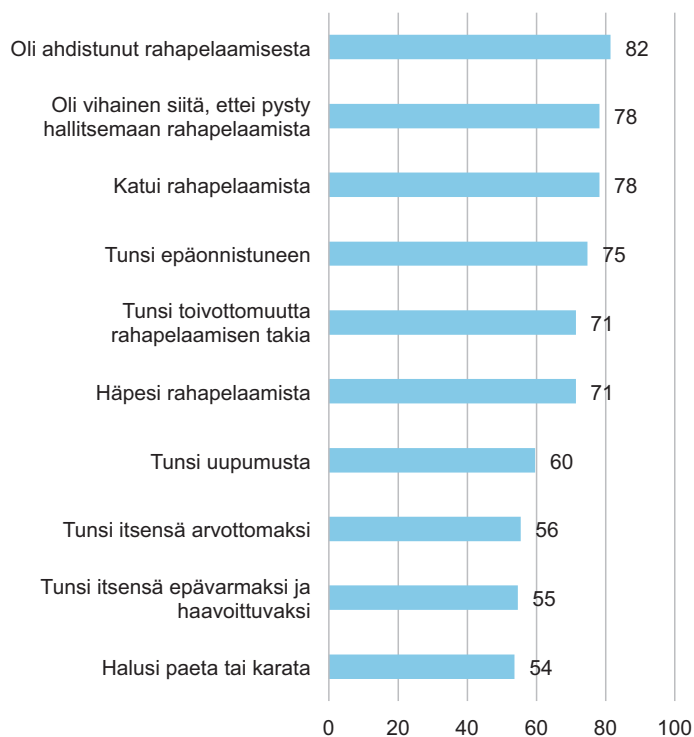
Vastaajat olivat kokeneet tavallisimmin tunnetason haittoja (88 %), taloudellisia hait-
toja (87 %), terveyshaittoja (87 %) ja ihmissuhdehaittoja (81 %) (kuvio 16). Kun hait-
toja tarkasteltiin kokonaisuutena haittakategoriottain, havaittiin, että miehille oli koi-
tunut naisia enemmän työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja, mutta muuten haitoissa
ei ollut sukupuolten välisiä eroja (taulukko 25). Mitä nuorempi vastaaja oli, sitä useam-
min hänellä oli ollut kuusi haittaa tai enemmän (taulukko 26).



Kuvio 16. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet haittakategorioittain vuonna 2016, osuudet kaikista vastaajista (%)
Proportions of at least one gambling-related harm among all respondents in 2016 (%)

4.4.1 Tunnetason haitat

Vastaajista 88 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan tunnetason haitan (kuvio 16). Kaiken kaikkiaan vastaajilla oli jokseenkin runsaasti erilaisia tunnetason haittoja. Kolme tavallisinta tunnetason haittaa liittyi siihen, että henkilö oli ahdistunut rahapelaamisesta (82 %), oli vihainen siitä, ettei pysty hallitsemaan pelaamistaan (78 %), tai katui rahapelaamista (78 %) (taulukko 27, kuvio 17).



Kuvio 17. Tunnetason rahapelihaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Gambling-related emotional harm in 2016 (%)

4.4.2 Taloudelliset haitat

Vastaajista 87 prosentille oli tullut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva taloudellinen haitta (kuvio 16). Tavallisimmat taloudelliset haitat liittyivät viikoittaisen käyttörahan vähenemiseen (76 %) ja vapaa-aikaan (kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen) käytettävissä olevan rahamäärän vähenemiseen (68 %) sekä laskujen maksamiseen myöhässä (66 %) (taulukko 28, kuvio 18).



Kuvio 18. Taloudelliset rahapelihaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Gambling-related financial harm in 2016 (%)

Lähes puolet vastaajista (45 %) oli ajautunut velkaongelmaan tai kierteeseen, esimerkiksi saanut maksuhäiriömerkinnän, joutunut perintään tai ulosottoon, käyttänyt säästöjään (49 %), nostanut luottokortin käyttörajan tai ottanut lainan tai pikavipin (48 %). Noin kolmannes (32 %) oli joutunut turvautumaan toimeentulotukeen tai kirkon, seurakuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit, leipäjono jne.).

4.4.3 Terveyshaitat

Vastaajista 87 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva terveyshaitta (kuvio 6). Tavallisimmat terveyshaitat liittyivät unen puutteeseen tai unettomuuteen (56 %–61 %) tai masentuneisuuden lisääntymiseen (59 %) (taulukko 29, kuvio 19). Osa vastaajista oli tarvinnut kiireellistä sairaalahoitoa (7 %), vahingoittanut itseään (6 %) tai yrittänyt itsemurhaa (5 %).



Kuvio 19. Rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Gambling-related health harm in 2016 (%)

4.4.4 Ihmissuhdehaitat

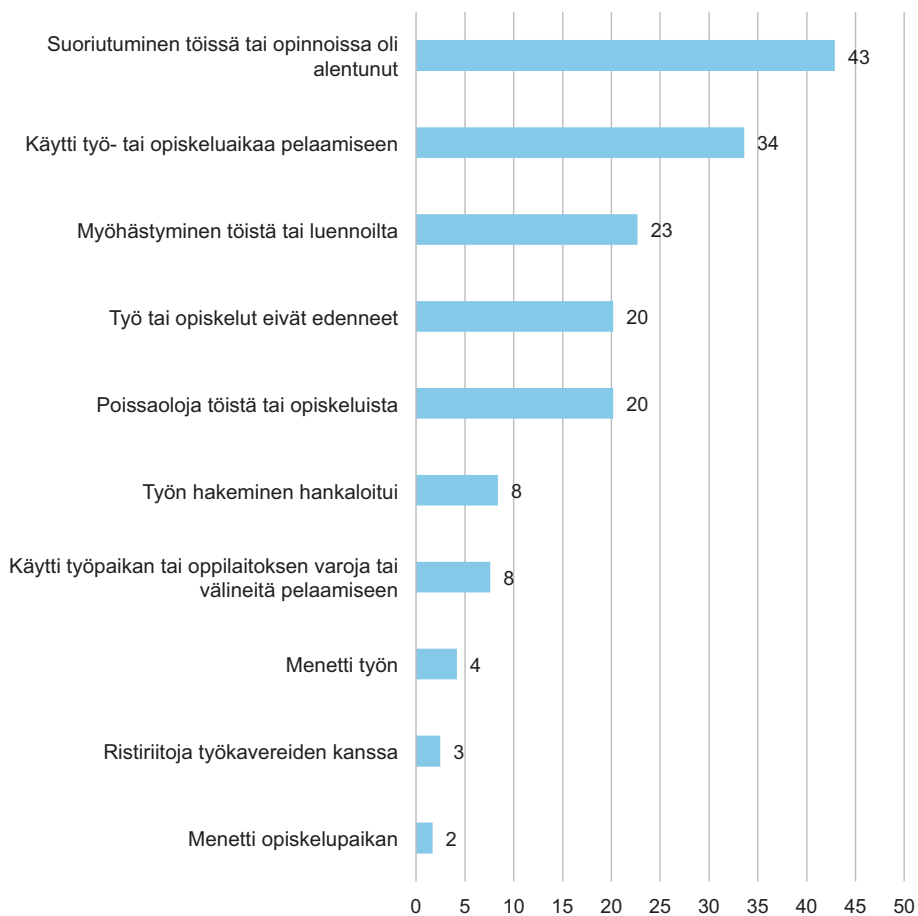
Vastaajista 81 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan ihmissuhdehaitan (kuvio 16). Tavallisimmat ihmissuhdehaitat liittyivät siihen, että pelaaja vietti vähemmän aikaa läheistensä kanssa (51 %) ja kärsi eristäytyneisyydestä tai ulkopuolisuuden tunteesta (48 %) (taulukko 30, kuvio 20). Joka neljäs oli kokenut eron tai suhteen päättymisen uhkaa (26 %), ja joka kymmenes parisuhde oli päättynyt eroon (10 %).



Kuvio 20. Rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Gambling-related relationship harm in 2016 (%)

4.4.5 Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat

Vastaajista yli puolet (56 %) oli kohdannut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan työhön ja opiskeluun liittyvän haitan (kuvio 16). Tavallisimmat työn tai opiskelun haitat liittyivät siihen, että suoriutuminen työssä tai opinnoissa oli heikentynyt (43 %) tai että henkilö käytti työ- tai opiskeluaikaa pelaamiseen (34 %) (taulukko 31, kuvio 21). Rahapelaaminen aiheutti myös myöhästymistä töistä tai luennoilta (23 %), poissaoloja töistä tai opiskelusta (20 %) sekä sen, että työ tai opiskelut eivät edenneet (20 %).



Kuvio 21. Työhön ja opiskeluun liittyvät rahapelihaitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Gambling-related work and study harm in 2016 (%)

4.4.6 Muut haitat

Lopuksi vastaajilta tiedusteltiin, missä määrin he olivat kokeneet muita mahdollisia rahapelihaittoja (taulukko 32). Vastaajista 58 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva muu haitta (kuvio 16). Tavallisimmat muut haitat liittyivät siihen, että vastaaja oli antanut katteettomia lupauksia velkojen takaisin maksusta (37 %), oli ottanut luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltä tai perheenjäseniltä (21 %) tai tunsi olevansa hylkiö yhteisössään (20 %) (taulukko 32, kuvio 22).



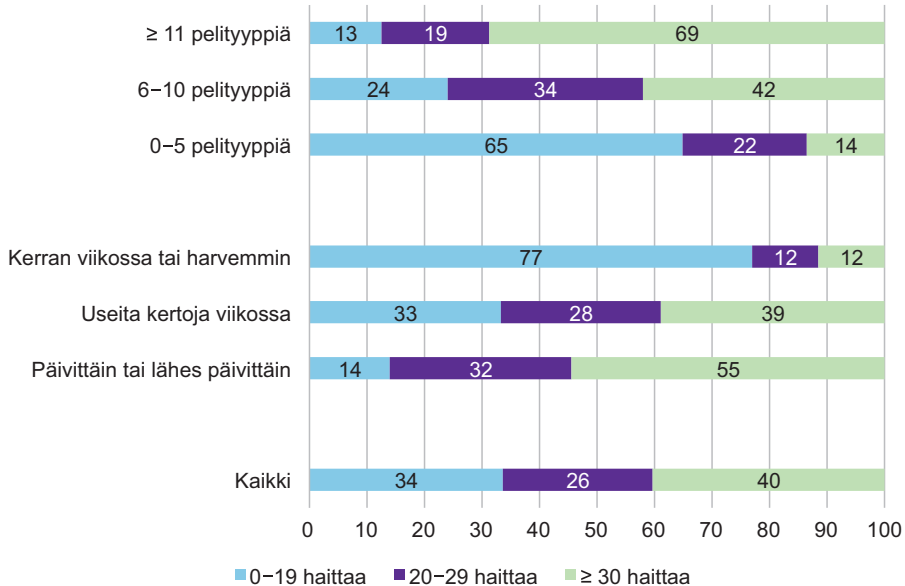
Kuvio 22. Rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Other gambling-related harm in 2016 (%)

4.4.7 Aikaisemman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016

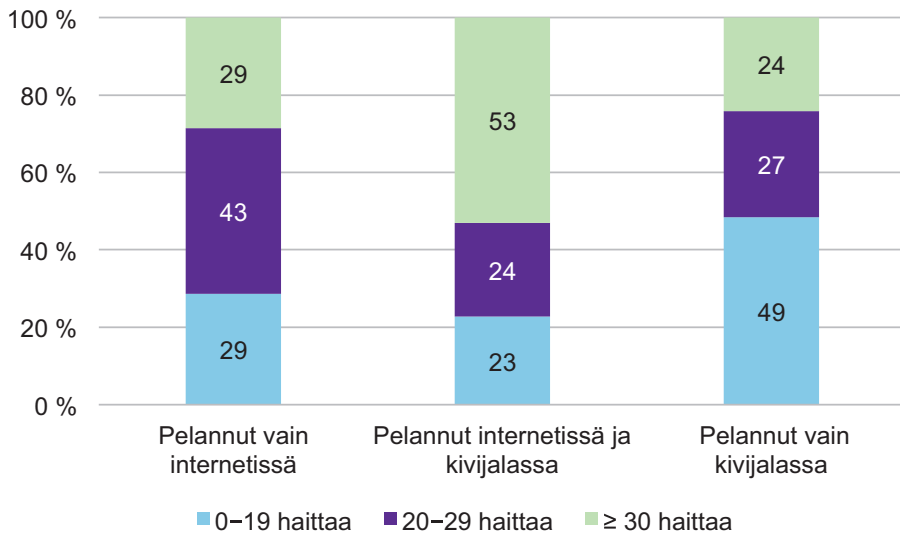
Henkilöiltä, jotka eivät olleet pelanneet lainkaan vuonna 2016 (n = 5), tiedusteltiin avoimen kysymyksen avulla, oliko ennen vuotta 2016 tapahtunut rahapelaaminen aiheuttanut heille haittoja vuonna 2016, ja jos oli, niin minkätyyppisiä. Vastausten perusteella aikaisempi rahapelaaminen näkyi edelleen taloudellisina haittoina: rahapelivelkoja oli edelleen maksamatta.

4.5 Rahapelihaittojen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan

Rahapelihaittojen määrää tarkasteltiin myös rahapelaamiseen osallistumisen mukaan. Rahapelihaittojen määrä kasvoi sitä mukaa, mitä useammin henkilö pelasi ja mitä useampi rahapelityyppi oli käytössä (taulukko 33, kuvio 23). Myös rahapelikulutuksen kasvaessa haittojen määrä lisääntyi. Henkilöt, jotka pelasivat molemmissa, sekä internetissä että kivijalassa, olivat kohdanneet vähintään 30 erilaista rahapelihaittaa useammin kuin vain internetissä tai vain kivijalassa pelaavat. Toisaalta vain kivijalassa pelanneet olivat muita ryhmiä useammin kohdanneet alle 20 rahapelihaittaa. Rahapelihaittojen määrä vuonna 2016 eri rahapelityyppellä pelanneilla on esitetty taulukossa 34.



Kuvio 23. Rahapelihaittojen määrä rahapelaamisen useuden ja pelityyppien määrän mukaan, osuudet vastaajista (%)
The amount of gambling-related harm and gambling frequency and the number of game types gambled in 2016 (%)

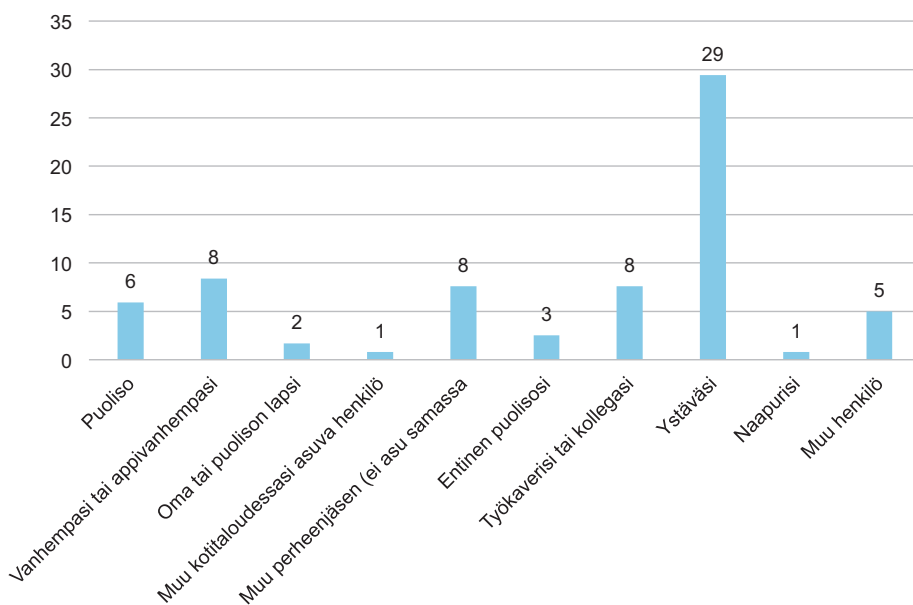


Kuvio 24. Rahapelihaittojen määrä internetissä pelaamisen mukaan, osuudet vastaajista (%)
The amount of gambling-related harm and gambling mode in 2016 (%)

5 Rahapelihaitat läheisillä

5.1 Vastaajat, joilla oli ollut liikaa pelaavia läheisiä vuonna 2016

Vastaajista 48 prosentilla oli lähipiirissä henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2016 (taulukko 35). Miehillä (57 %) oli naisia (27 %) useammin lähipiirissään ongelmallisesti pelaavia henkilöitä. Nuorimman ikäryhmän vastaajilla oli eniten (56 %) liikaa pelaavia läheisiä, tosin ikäryhmien väliset erot eivät olleet tilastollisesti merkitseviä. Tyypillisimmin kyseessä oli vastaajan ystävä (taulukko 36, kuvio 25).



Kuvio 25. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 (%)
Proportion of concerned significant others of problem gamblers in 2016 (%)

5.2 Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vuonna 2016

Vastaajista 28 prosentille (naiset 15 %, miehet 33 %) oli koitunut vuonna 2016 vähintään yksi haitta läheisen rahapeliongelmaasta (taulukko 37). Tavallisimmin koettiin tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masennusta (20 %) (kuvio 26). Muita tavallisimpia haittoja olivat kielteiset vaikutukset terveydentilaan, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat (14 %), sekä taloudelliset ongelmat, kuten maksuvaikeudet, pelilainat tai luottotietojen menetys (13 %).



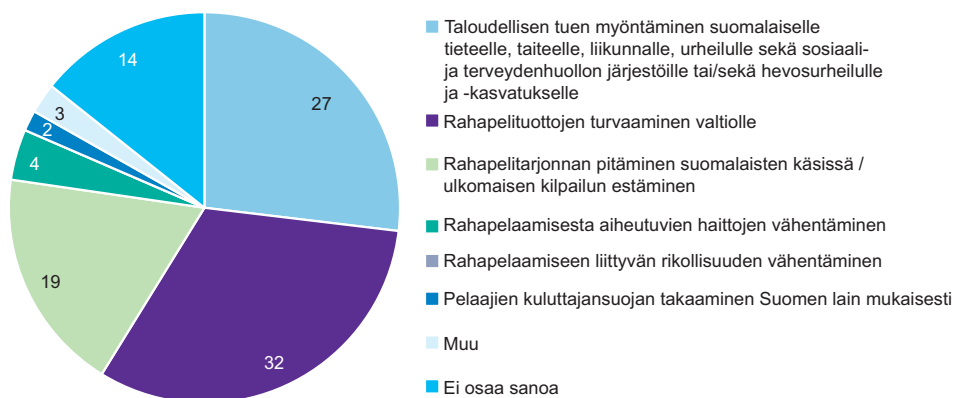
Kuvio 26. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2016 (%)
Gambling-related harm for concerned significant others of problem gamblers in 2016 (%)

6 Rahapelaamiseen liittyvät mielipiteet

6.1 Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä

Vuonna 2016 rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa kolmen peliyhteisön, RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton, yksinoikeudella. Vastaajien näkemysten mukaan mallin tärkein tavoite oli rahapeliteottojen turvaaminen valtiolle (32 %), taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle, sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle (27 %) ja rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä (19 %) (taulukko 38, kuvio 27).

Naisten ja miesten näkemykset rahapelimallin tärkeimmästä tavoitteesta eivät eronneet tilastollisesti merkitsevästi toisistaan (taulukko 38). Toisaalta naisten mielestä taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle, sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle oli yleisimmin mallin tärkein tavoite. Vastaavasti miesten mielestä rahapeliteottojen turvaaminen valtiolle oli tärkein tavoite. Eri ikäryhmien välillä ei myöskään ollut tilastollisesti merkitseviä eroja (taulukko 39).

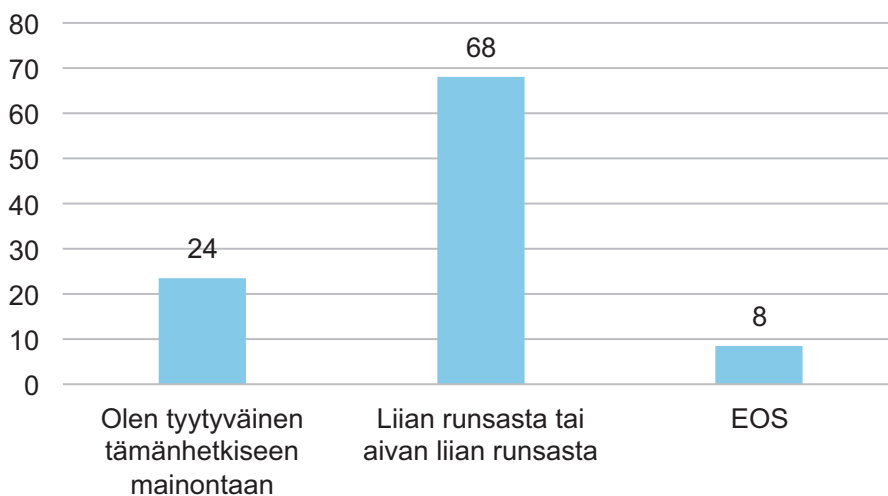


Kuvio 27. Vastaajien näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite vuonna 2016, osuudet vastaajista (%)
Respondents' perceptions of the main purpose of the Finnish gambling monopoly system in 2016 (%).

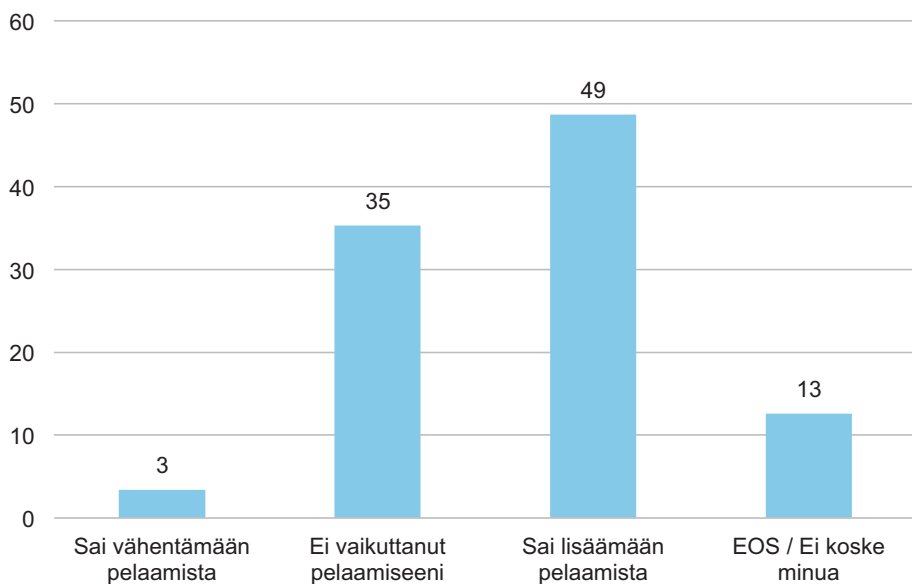
6.2 Suomalaisen rahapeliyhteisöjen markkinointi vuonna 2016

Kaiken kaikkiaan vastaajat olivat kohdanneet suuressa määrin kotimaisten peliyhteisöjen rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia vuonna 2016 (taulukko 40). Naiset olivat nähneet miehiä useammin rahapelimainoksen lehdessä, ja naiset olivat myös saaneet internetissä tai muissa pelipisteissä peliyhteisöltä tai pelin jälleenmyyjältä miehiä useammin bonuksia tai lahjoja pelaamisesta (esim. puhelin, risteilylahjakkortti, päivälehti, jäätelö). Ikäryhmittäisiä eroja näkyi rahapelimainosten havaitsemisessa sosiaalisessa mediassa ja verkkouutisena tai muualla internetissä (taulukko 41)

Enemmistö vastaajista (68 %) piti mainontaa liian runsaana (liian runsasta / aivan liian runsasta) vuonna 2016, mutta joka neljäs oli tyytyväinen kotimaisten peliyhteisöjen markkinointiin (taulukko 42, kuvio 28). Yksikään vastaajista ei kokenut mainontaa liian vähäiseksi (liian vähäinen / aivan liian vähäinen). Mainonnan yleisarvosana ei eronnut tilastollisesti merkitsevästi vastaajaryhmittäin.



Kuvio 28. Yleisarvosana kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2016, osuus vastaajista (%)
General grade of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016 (%).



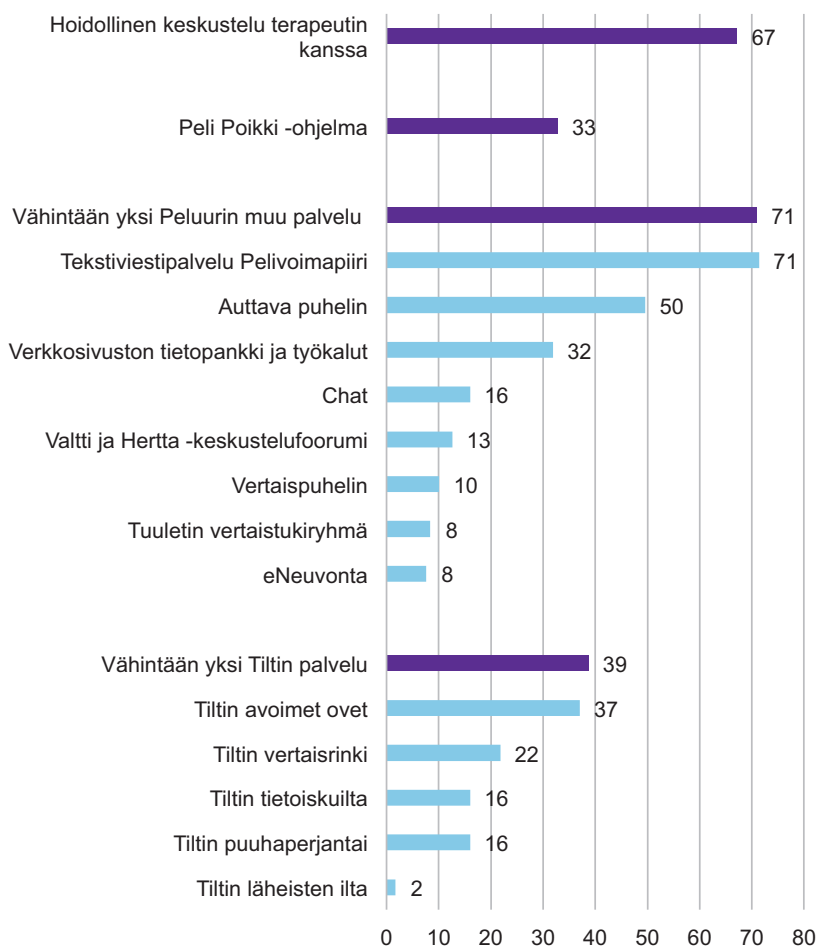
Kuvio 29. Kotimaisten peliyhteisöjen mainonnan vaikutus vuonna 2016, osuus vastaajista (%)
Respondents' opinions about the impact of the gambling advertising of the Finnish monopoly companies in 2016 (%).

Noin puolet (49 %) vastaajista ajatteli, että kotimaisten rahapeliyhteisöjen mainonta sai heidät pelaamaan lisää, ja runsaan kolmanneksen (35 %) mielestä kotimaisten peliyhteisöjen mainonnalla ei ollut omaan pelaamiseen mitään vaikutusta (taulukko 43, kuvio 29). Työtilanne vaikutti vastaajien näkemyksiin: iän ja työvuosien perusteella eläkkeellä olevilla niiden vastaajien osuus oli pienin (22 %), jotka kokivat mainonnan lisäävän omaa pelaamista.

7 Peliklinikan palvelujen käyttö

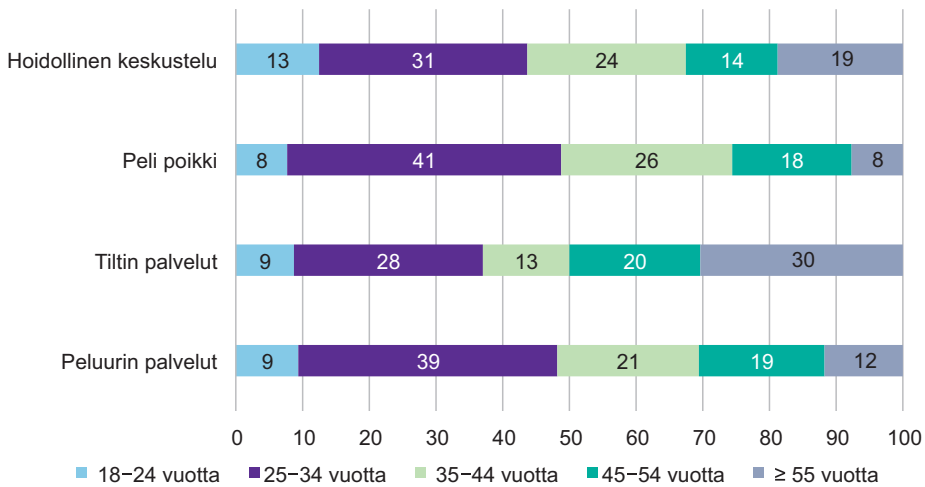
7.1 Peliklinikan eri palvelujen käyttö vastaajilla

Vastaajilta tiedusteltiin Peliklinikan palvelujen käyttöä eri vuosina (taulukko 44). Vastaajat käyttivät keskimäärin kahta Peluurin palvelua (mediaani 2) ja yhtä Tiltin palvelua (mediaani 0). Lisäksi vastaajista 4,2 prosenttia oli jonossa Peli poikki -ohjelmaan ja 7,6 prosenttia jonotti hoidolliseen keskusteluun.



Kuvio 30. Peliklinikan eri palvelujen käyttö, osuudet vastaajista (%)
The use of different services at the Gambling Clinic in Helsinki (%)

Vastaajista 67 prosenttia oli joskus käynyt hoidollisen keskustelun psykologin tai sosiaaliterapeutin kanssa ajanvarauksessa tai varatulla ajalla (taulukko 44, kuvio 30). Kolmannes vastaajista (33 %) oli osallistunut Peli poikki -hoito-ohjelmaan. Kolme neljästä vastaajasta (71 %) oli käyttänyt vähintään yhtä muuta Peluurin palvelua. Peluurin käytetyimmät palvelut olivat tekstiviestipalvelu Pelivoimapiiri ja Auttava puhelin. Vastaajista 39 prosenttia oli käyttänyt vähintään yhtä Tiltin palvelua. Avoimet ovet oli selkeästi Tiltin käytetyin palvelu.

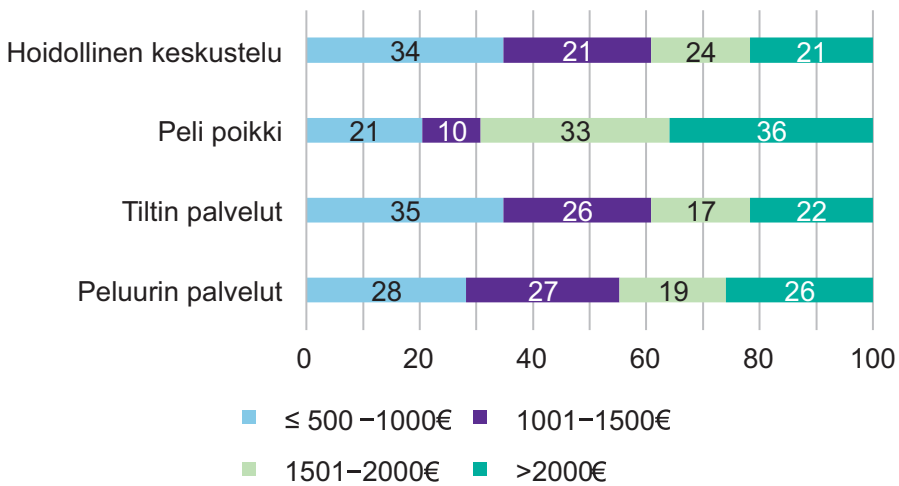


Kuvio 31. Peliklinikan eri palvelujen käyttö ikäryhmittäin, osuudet vastaajista (%)
The use of different services by age group at the Gambling Clinic in Helsinki (%)

7.2 Eri palvelukokonaisuuksia käyttäneet vastaajaryhmittäin

Noin neljännes Peliklinikan avohoidon hoidolliseen keskusteluun osallistuneista sekä Peli poikki -ohjelman ja Tiltin palvelujen käyttäjistä oli naisia, ja Peluurin muissa palveluissa naisten osuus oli lähes kolmannes (taulukko 45). Peli poikki -ohjelmaa ja hoidollista keskustelua lukuun ottamatta vastaajan ikä oli yhteydessä Peliklinikan eri palvelujen käyttöön (taulukko 45, kuvio 31). 25–34-vuotiaat vastaajat olivat käyttäneet eniten Peli poikki -ohjelmaa ja Peluurin muita palveluita, kuten myös 35–44-vuotiaat. Vanhimmissa ikäryhmässä hoidollinen keskustelu ja Tiltin palvelut olivat tavallisimpia. Nuorin ikäryhmä ja 45–54-vuotiaat taas käyttivät jokseenkin tasaisesti Peliklinikan eri palvelukokonaisuuksia.

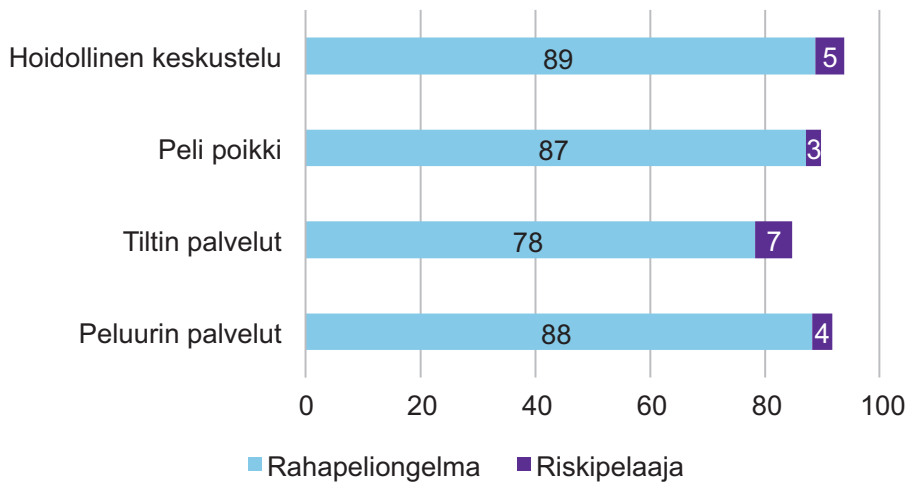
Peliklinikan eri palveluissa vastaajien nettotulot jakautuvat melko tasaisesti, ainoastaan Peli poikki -ohjelmaan osallistuneissa oli enemmän suurituloisia (taulukko 45, kuvio 32). Peli poikki -ohjelmaan osallistuneissa (62 %) ja Peluurin palvelujen käyttäjissä (45 %) oli enemmän työssäkäyviä vastaajia kuin hoidolliseen keskusteluun osallistuneissa (40 %) ja Tiltin asiakkaita (28 %). Kahdessa jälkimmäisessä palvelukokonaisuudessa myös työkyvyttömyyseläkkeellä olevien ja pitkäaikaissairaiden osuudet olivat suurimmat.



Kuvio 32. Peliklinikan eri palvelujen käyttö nettotuloittain, osuudet vastaajista (%)
The use of different services by net income at the Gambling Clinic (%)

7.3 Rahapeliongelma ja riskitason rahapelaaminen eri palvelukokonaisuuksien käyttäjillä

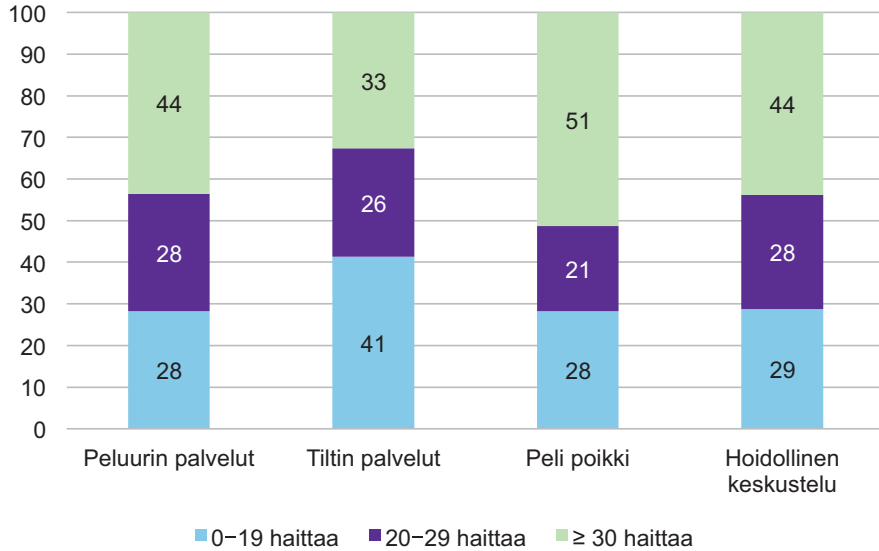
Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen (PPGM) yleisyyttä vuonna 2016 tarkasteltiin erikseen Peliklinikan eri palveluita käyttäneillä. Tiltin palvelujen käyttäjillä rahapeliongelma oli hieman harvinaisempi kuin muiden palvelukokonaisuuksien käyttäjillä (taulukko 46, kuvio 33). Toisaalta taas riskitason rahapelaajien osuus oli suurin Tiltin palvelujen käyttäjillä.



Kuvio 33. Rahapeliongelma ja riskitason rahapelaaminen (PPGM) Peliklinikan palvelujen käyttäjillä, osuudet vastaajista (%)
Past-year problem gambling and at-risk gambling prevalence rates (PPGM) among clients of different services at the Gambling Clinic (%)

7.4 Rahapelihaittojen määrä Peliklinikan eri palvelukokonaisuuksien käyttäjillä

Peliklinikan eri palveluita käyttäneiltä tiedusteltiin yksittäisten rahapelihaittojen määrää vuodelta 2016. Tiltin asiakkaista 41 prosentilla oli ollut alle 20 haittaa, ja muissa palveluissa vastaava osuus oli 28–29 prosenttia (taulukko 46, kuvio 34).



Kuvio 34. Rahapelihaittojen määrä Peliklinikan palvelujen käyttäjillä, osuudet vastaajista (%)
The amount of gambling-related harm among clients of different services at the Gambling Clinic (%)

8 Yhteenveto ja päätelmät

8.1 Joka neljäs pelasi paetakseen tai siirtääkseen ajatukset pois muista asioista

Valtaosa (85 %) vastaajista oli pelannut rahapelejä vuonna 2016 viikoittain. Neljännes Peliklinikan vastaajista pelasi paetakseen tai siirtääkseen huomionsa pois muista asioista. Tämä tulos poikkeaa samanaikaisesti Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa tehdyn väestötutkimuksen tuloksista, joiden mukaan ainoastaan kaksi prosenttia pelaajista oli pelannut paetakseen (Salonen ym. 2017a). Naiset pelasivat miehiä useammin paetakseen. Pakopelaaminen on tunnistettu yhdeksi keinoksi yrittää kohentaa mielialaa alakulon, yksinäisyyden tai muun kuormittuneisuuden keskellä, ja se tunnistetaan myös yhdeksi rahapeliriippuvuuden diagnostiseksi kriteeriksi (APA 2013; Ladouceur & Lachance 2016). Rahapeliongelmaan saattaa myös liittyä muita samanaikaisia joko fyysisiä tai mielenterveyteen liittyviä sairauksia (Lorains ym 2011; Castrén ym. 2013). Joskus rahapelaaminen on alkanut toimintana, jolla haetaan hetkellistä helpotusta terveysongelmaan, kuormittavaan elämäntilanteeseen tai arkielämän haasteisiin.

Väestötasolla lähes joka kolmas pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia (Salonen ym. 2017a), kun vastaava osuus Peliklinikalla oli 17 prosenttia. Väestötasolla 84 prosenttia oli pelannut yksin, kun Peliklinikan vastaajista 97 prosenttia oli pelannut yksin. Rahapelaamisen muuttuessa ongelmaksi pelaamisesta häviää usein ilo ja hauskuus ja mukaan astuvat pelaamisen pakonomaisuus, valehtelu ja salailu sekä sosiaalinen vetäytyminen (APA 2013; Castrén ym. 2014b). Rahapelaaminen muuttuu yksinäisemmäksi. Lähes joka kymmenes ilmoitti rahapelaamisen syyksi ”muun syyn”. Tavallisimmat muut syyt olivat ”en pysty lopettamaan” tai ”minulla on rahapeliongelma”, mikä heijastelee rahapelaamisen hallinnan menetystä ja kontrollin puutetta (APA 2013).

Yleisin rahapelaamisen motivaatiotekijä Peliklinikan vastaajien joukossa oli kuitenkin rahan voittaminen. Aikaisemman suomalaistutkimuksen perusteella suurituloiset kuluttivat rahapelaamiseen euromääräisesti eniten, mutta kun rahapelikulutus suhteutettiin pelaajan nettotuloihin, oli pienituloisten rahapelikulutus suurituloisia mittavampaa (Castren ym. 2017; Salonen ym. 2017b). Rahapelaamisella saatetaan hakea pikaratkaisua taloudellisiin ongelmiin, joko pelaamisen aiheuttamiin tai muista syistä tulleisiin, tai yrittää paikata aikaisempia tappioita, toiveena voittaa hävityt rahat takaisin. Ongelmallisesti pelaavat saattavat kokea, että pelaamalla saatu voitto olisi ainoa mahdollinen ulospääsy taloudellisista ongelmista (Heiskanen 2017a). Rahapeliongelman hoidossa on tärkeää kartoittaa pelaamisen motiiveja sekä etsiä kestäviä ja toimivia ratkaisuja kielteisten toimintamallien tilalle. Pelaamiseen liittyviä virheellisiä uskomuksia on niin ikään syytä oikaista, sillä ne ruokkivat tappioiden takaa-ajoa eli yritystä korvata aiemmat tappiot pelivoitoilla.

8.2 Monenlainen suurkuluttajuus tavallista

Rahapeliongelmaan liittyy monenlainen rahapelien suurkuluttajuus (Salonen & Raisamo 2015; Williams ym. 2012; Williams ym. 2017). Peliklinikan vastaajien tyyppillisin pelaamistiheys oli päivittäin tai lähes päivittäin. 25–34-vuotiaista lähes 90 prosenttia ja 18–24-vuotiaistakin yli 80 prosenttia oli pelannut yli kuutta rahapelityyppiä. Useita eri rahapelityyppejä pelaavilla on tyyppillisesti enemmän rahapeliongelmia tai riskitason rahapelaamista kuin ainoastaan joitain pelityyppejä pelaavilla (Smolej ym. 2015; Salonen & Raisamo 2015; Heiskanen & Toikka 2016; Salonen ym. 2017a). Myös rahan suuri kulutus liittyy haittoihin (Markham ym. 2014; Markham ym. 2015). Sama periaate näyttää pätevän myös rahapelihaittojen määrään. Peluurin asiakaspuheluiden perusteella keskeisimmän ongelmaa aiheuttavan pelin määrittämisestä on tullut viime vuosina entistä vaikeampaa. Rahapelihaittojen kannalta lieneekin merkittävämpää pelata useita pelityyppejä monissa eri ympäristöissä ja monilla eri tavoilla kuin pelata tiettyä pelityyppiä. Toki tiedetään, että eri pelityyppien haittariski vaihtelee.

Internet edustaa pelaamisen tapaa ja paikkaa, ei niinkään tiettyä pelityyppiä (Davidson ym. 2016). Henkilöt, jotka pelasivat molemmissa, sekä internetissä että kivijalassa, olivat kohdanneet vähintään 30 erilaista rahapelihaittaa useammin kuin vain internetissä tai vain kivijalassa pelaavat. Toisaalta vain kivijalassa pelanneet olivat muita ryhmiä useammin kohdanneet alle 20 rahapelihaittaa. Internetpelaaminen on yhteydessä rahapelihaittoihin (Gainsbury ym. 2013; Gainsbury ym. 2015), ja suomalaisnaisten internetpelaamiseen on liitetty suurempi rahapelikulutus kuin miehillä (Edgren ym. 2017).

Peliklinikan asiakkailla monopolin ulkopuolinen rahapelaaminen oli selkeästi yleisempää kuin väestötasolla (vrt. Salonen ym. 2017a). Tämä lienee yksi osoitus siitä, että ongelmapelaaja laajentaa rahapelivalikoimaansa. Uusien pelitilien perustaminen saatetaan nähdä mahdollisuutena kasvattaa voittomahdollisuuksia: näin ollen kun rahapelaaminen kääntyy hallitsemattomaksi, uusien pelitilien avaaminen saattaa riistäytyä käsistä. Myös rahapelaaminen mobiilisti on yleistymässä. Se mahdollistaa pelaamisen entistä laajemmin, mikä nähdään riskinä rahapeliongelmien yleistymiselle (Drakeford & Smith 2015).

8.3 Oma pelaaminen aiheutti runsaasti rahapelihaittoja

Peliklinikan vastaajat olivat kohdanneet runsaasti erityyppisiä rahapelihaittoja, mikä kuvaa rahapeliongelmaan liittyvää haastavaa elämäntilannetta. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen määrä vaihteli nolasta 55 haittaan. Noin kolmannes vastaajista oli kokenut 0–19 haittaa, neljännes 20–29 haittaa ja loput vähintään 30 haittaa, jotka johtuivat omasta rahapelaamisesta. Tavallisimmin oli kohdattu tunnetason haittoja (88 %), taloudellisia haittoja (87 %), terveyshaittoja (87 %) ja ihmissuhdehaittoja (81 %). Nämä haitat voivat olla selkeästi rahapelaamisen aiheuttamia tai jo olemassa olevaa ongelmaa pahentavia (Langham ym. 2016; Shannon ym. 2017).

Haittojen yleisyys vaihteli niiden vakavuuden mukaan: mitä vakavampi haitta oli, sitä harvinaisempi se oli. Vakavimmilla haitoilla on kuitenkin merkittäviä, usein pitkäkestoisia seurauksia. Esimerkiksi lähes puolet vastaajista oli ajautunut velkaongelmaan tai -kierteeseen. Tämänäyttypiset haitat varjostavat pelaajan elämää usein myös pelaamisen lopettamisen jälkeen (Langham ym. 2017; Shannon ym. 2017). Tämä oli nähtävissä myös niillä vastaajilla, jotka eivät olleet pelanneet vuonna 2016. Muita vakavia haittoja olivat muun muassa itsensä vahingoittaminen tai itsemurhayritys, tarve hätä- tai tilapäismajoitukselle, työn menettäminen, lasten jättäminen ilman valvontaa sekä perhe- tai lähisuhdeväkivalta. Tämänäyttypisten haittojen hoidossa sosiaali- ja terveydenhuollon eri tahojen toimiva yhteistyö on keskeistä. Koettujen haittojen vakavuuteen ja määrään liittyvät erot kuvaavat myös auttamistyön haasteellisuutta.

Vastaajien kokemat haitat saattavat myös heijastella sitä, missä kohtaa toipumisprosessia pelaaja on. Monet rahapeliongelmaan apua hakevat tunnistavat ongelmansa ensin taloudelliseksi tai lähtevät alun perin hakemaan apua siksi, että rahapelaamisen taloudelliset rajat ovat tulleet vastaan (esim. Pulford ym. 2009; Strand 2011; Gainsbury ym. 2014; Heiskanen 2017b; Langham ym. 2017; Shannon ym. 2017). Taloudelliset haitat saattavat aiheuttaa vaikeuksia myös esimerkiksi pelaajan tunne-elämään, ihmissuhteisiin tai terveyteen (Langham ym. 2017; Shannon ym. 2017). Toisaalta toipumisen edetessä pelaaja saattaa tunnistaa esimerkiksi tunnetason haittoja paremmin saatuaan ammattilaisilta tai vertaisilta työkaluja käsitellä niitä.

Moni vastaajista oli käyttänyt useita Peliklinikan palveluita. Tyypillisesti Peliklinikan eri palveluja käytetäänkin limittäin, toisiaan tukemassa. Tämä johtuu palvelujen erilaisesta luonteesta ja asiakkaiden eri toipumisvaiheissa tarvitsemasta tuesta. Tiltin palveluihin osallistuneilla oli ollut vähemmän haittoja kuin muita palveluita käyttäneillä. Osa Tiltin kävijöistä onkin sellaisessa toipumisvaiheessa, jossa he kaipaavat enemmän tukea pelaamattomuuden ylläpitoon kuin pelaamisen lopettamiseen. Heidän kohdallaan erilaisten rahapelihaittojen – velkojen, ihmissuhdehaittojen, tunnetason haittojen – työstäminen ja hoitaminen kuitenkin jatkuvat edelleen. Nämä asiakkaat saattavat siis olla lähinnä toipuvia ongelmapelureita tai muutosprosessin aktiivivaiheessa olevia, jotka retkahtelevat pelaamaan. Peli poikki -ohjelmaa ja hoidollisen keskustelun palveluita ei niinkään käytetä samanaikaisesti, sillä molemmissa on kyse samantyyppisestä, pidempiaikaisesta keskusteluvuodesta tai hoito-ohjelmasta. Toisaalta vertaistuki eri muodoissa ja eri palveluissa on luonteeltaan enemmän hoito-ohjelmaa täydentävää.

8.4 Naisten ja miesten pelaamisessa paljon yhtäläisyyksiä

Väestötutkimuksen perusteella naisten ja miesten rahapelaamiseen liittyvissä mieltymyksissä on eroja (esim. Svensson ym. 2011; Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2017a). Myös tämä tutkimus vahvisti, että miehet ja naiset pelasivat osittain erityyppisiä rahapelejä. Miehet pelasivat naisia enemmän erityisesti Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta, Veikkauksen vedonlyöntipelejä sekä pelinhoitajan hoitamia pöytä-

pelejä muualla kuin kasinolla, mutta myös yksityistä vedonlyöntiä. Vastaavasti naiset taas pelasivat miehiä enemmän arpapelejä, mikä on havaittu myös väestötutkimuksissa (Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2017a).

Toisaalta naisten ja miesten rahapelaamisen useudessa, pelattujen rahapelityyppien määrässä ja rahapelikulutuksessa ei ollut eroja. Tämä tulos eroaa väestötutkimusten tuloksista, joiden mukaan miehet pelaavat useammin, useampia rahapelityyppisiä ja rahallisesti enemmän kuin naiset (Turja ym. 2015; Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2017a). Rahapeliongelma on yleisempää miehillä ja nuorilla aikuisilla. Nuorten aikuisten rahapeliongelmiin yleisyys näkyy myös Peliklinikan asiakkaiden ikäjakaumassa (vrt. taulukot 1–4).

Miehet ilmoittivat pelaavansa naisia useammin työpaikalla; tulos on yhtenäinen samanaikaisesti toteutetun väestökyselyn kanssa (Salonen ym. 2017a). Internetin välityksellä rahapelit ovat saatavilla laajasti. Toisaalta myös tietyillä työpaikoilla rahapelit ovat saatavilla muita helpommin: esimerkiksi rahapelien kanssa työskennellessä (kasino, pelisalit, kioskit jne.) ja matkustettaessa ja myös miesvaltaisilla kuljetusaloilla, joissa taukopaikoilla on rahapelejä (Binde 2016; Karjalainen & Jaakkola 2016).

Miehet kokivat naisia enemmän työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja, mutta muuten haitoissa ei ollut sukupuolten välisiä eroja. On suositeltavaa, että työterveyshuollossa rahapelaamisesta kysytään rutiininomaisesti kartoitettaessa muitakin mahdollisia riippuvuuksia, kuten alkoholin käyttöä ja tupakointia. Rahapeliongelma tulisi myös sisällyttää työpaikkojen päihdeohjelmiin. Ongelmatilanteissa työnantajan on hyvä sitoutua ohjaamaan työntekijä asianmukaiseen hoitoon (Karjalainen & Jaakkola 2016). Työajalla pelaaminen aiheuttaa kustannuksia niin työnantajalle kuin yhteiskunnallekin esimerkiksi menetettynä työaikana, työtehon laskuna ja mahdollisina taloudellisina väärinkäytöksinä (Karjalainen & Jaakkola 2016).

8.5 Puolella vastaajista oli lähipiirissään liikaa pelaavia

Noin puolella Peliklinikan vastaajista oli ollut lähipiirissään liikaa pelaava henkilö vuonna 2016, kun vastaava luku väestötasolla oli 13 prosenttia (Salonen ym. 2017a). Henkilöillä, joilla on itsellään rahapeliongelma, on usein myös lähipiirissään ongelmallisesti pelaavia (Salonen ym. 2014a; Salonen & Raisamo 2015). Koko elämän ajankänteellä noin joka viidennellä (19,3 %) suomalaisella on ollut lähipiirissään ongelmallisesti pelaava henkilö (Salonen & Raisamo 2015). Ongelmallisesti pelaavan läheisille kasautuu niin ikään erilaisia rahapelihaittoja. Vastaajista 28 prosenttia kertoi kokeneensa vähintään yhden läheisen rahapelaamisen aiheuttaman haitan. Tyypillisimmin heillä oli ollut tunne-elämän kuormittuneisuutta, terveyshaittoja ja taloudellisia haittoja. Myös väestötutkimusten perusteella läheisen kuormittuneisuus näkyy usein erilaisina huolina sekä fyysisinä tai psyykkisinä oireina (Wenzel ym. 2008; Svensson ym. 2013; Salonen ym. 2014a). Ongelmapelaajat ”välittävät” noin puolet kokemistaan haitoista läheisilleen (Li ym. 2016).

Ongelmallisesti pelaava läheinen oli tavallisimmin ystävä, kuten myös väestötutkimuksissa on havaittu (Salonen ym. 2014a; Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2015; Salonen ym. 2017a). Vaikka ystävyksillä on harvoin yhteisen talouden aiheuttamia siteitä, niin ystävyysuhdetta voivat haavoittaa esimerkiksi jatkuva rahapula, tiheä rahan lainaaminen tai lainojen takaisinmaksuvaikkeudet, pelipaikkoihin katoamiset, valehtelu ja luottamuspuula. Toisaalta vertaistuki saattaa tukea pelaajan halua muutokseen: pelaamisen lopettamiseen tai vähentämiseen (Hodgins ym. 2007; Castrén & Lahti 2014b; Schuler ym. 2016). Näin ollen vertaisystävät voivat toimia myös pelaajan voimavarana. Tiltin vertaistukea hyödyntävä työote nojaakin vahvasti juuri tämäntyyppiseen ajatteluun.

Jos toipumisprosessissa olevan läheinen pelaa edelleen, on yhteisten pelisääntöjen selkeyttäminen tärkeää. On hyvä myös sopia siitä, missä määrin läheiset keskittyvät omaan toipumiseensa ja missä määrin toisen tukemiseen. Näin turvataan myös läheisen oma jaksaminen ja tuetaan sitä, että pelaaja ottaa vastuun omasta toipumisprosessistaan (Grant ym. 2004; Hodgins ym. 2007; Hodgins & Nayoski 2016; Jimenez-Mucia ym. 2017).

8.6 Rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttöä varaa tehostaa

Vastaajat arvioivat tietonsa liittyen rahapelaamisen hallintakeinoihin heikoksi. Toisaalta 92 prosenttia vastaajista oli tietoisia vähintään yhdestä hallinnan välineestä, ja 86 prosenttia oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä. Tyypillisesti pelaajat käyttävät niukasti pelaamisen hallinnan välineitä, esimerkiksi itse asetettuja rajoja rahan kulutukselle (Livingstone ym. 2014). Pelitilin pidemmän ajan seuranta riskitason pelaajilla näyttäisi toimivan ehkäisevänä keinona (Harris & Griffiths 2016). Ehdottoman pelikiellon tulee olla riittävän pitkäkestoinen, jotta se toimii (Williams ym 2012b). Pelikiellon ottamisen toistaiseksi tai lopullisesti tulisi olla mahdollista määräaikaisen pelikiellon sijaan. Pelikielto pitäisi myös pystyä tekemään menemättä paikan päälle pelipaikkaan keskelle houkutusia. Toistaiseksi aihetta on tutkittu lähinnä verkkoympäristöissä rahapeliyhteisöjen rekisteridataa hyödyntäen (Harris & Griffiths 2016; Auer & Griffiths 2017; Gainsbury ym 2017). Tämäntyyppistä tutkimusta tarvitaan myös Suomessa, jotta saadaan luotettavaa tietoa ehkäisevistä ja haittoja vähentävistä keinoista.

Peliklinikan vastaajista 66 % prosenttia oli pelannut rahapelejä RAY:n pelisaleissa. Tästä huolimatta vain seitsemän prosenttia vastaajista ilmoitti, että pelinhoitaja oli puuttunut heidän pelaamiseensa. Joidenkin pelipaikkojen henkilökuntaa on koulutettu peliyhteisöjen toimesta tunnistamaan ja auttamaan ongelmapelaajia. Toisaalta henkilökunnan puuttuminen ja rahapeliongelman puheeksi ottaminen ei ole helppoa muun asiakaspalvelun lomassa. Jatkossa pelinhoitajien koulutukseen ja motivointiin on syytä panostaa pelipisteissä (Karjalainen & Jaakkola 2016; <https://gamblehostpack.choicenotchance.org.nz/resources>).

Toisaalta kioskit, ruokakaupat tai kauppakeskukset olivat tavallisia pelaamisympäristöjä. Siitä huolimatta, että internetrahapelaaminen, etenkin monopolin ulkopuolinen rahapelaaminen, kuuluu Peliklinikan asiakkaiden pelivalikoimaan muuta väestöä useammin, on Peliklinikan asiakkaiden yleisimmin pelaama rahapeli RAY:n rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla. Tulos on yhtenäinen Peluurin vuoden 2016 puheluiden kanssa: 69 prosenttia Peluurin soittajista oli sitä mieltä, että rahapeliautomaatit oli pääasiallinen ongelmia aiheuttava peli, muiden rahapelien jäädessä alle 10 prosenttiin kukin (Pajula ym. 2016). Tällä hetkellä rahapelien jälleenmyyjillä esimerkiksi kioskeissa, ruokakaupoissa ja kauppakeskuksissa ei ole mahdollisuuksia tai osaamista puuttua ongelmalliseen pelaamiseen. Rahapelaamisen hallinnan keinoja kehitettäessä tulee internetpelaamisen lisäksi huomioida myös kivijalkaan soveltuvat keinot, kuten pakollisen tunnistautumisen kautta mahdolliset pelirajojen asettaminen ja peliyhteenvedot. Mikään yksittäinen keino ei kuitenkaan ehkäise tai vähennä haittoja, vaan tarvitaan useita keinoja (Selin ym. 2017). Pelejä tarjoavien toimipisteiden määrän ja sijainnin rajoittaminen, pelaamisen rajoittaminen anniskelupaikoissa, pakollinen tunnistautuminen ja kulutusrajat sekä pelaajan hakema pelikielto ovat näitä keinoja.

8.7 Rahapelien mainonta koettiin runsaaksi ja pelaamista lisääväksi

Enemmistö vastaajista (68 %) koki kotimaisten peliyhteisöjen mainonnan vuonna 2016 liian runsaaksi. Yksikään vastaajista ei kokenut mainontaa liian vähäiseksi. Lisäksi noin puolet vastaajista koki, että kotimaisten rahapeliyhteisöjen mainonta sai heidät pelaamaan lisää. Tulos eroaa väestötutkimuksen tuloksista, jonka mukaan 15 prosenttia vastaajista koki mainonnan lisäävän rahapelaamista (Salonen ym. 2017a). Rahapeliongelmasta eroon kamppaileva kiinnittää eri tavalla huomiota pelaamiseen liittyviin ärsykkeisiin kuin viihdepelaaja (Binde 2005).

Rahapeliongelmastä kärsivät, toipumisvaiheessa olevat ja nuoret ovat erityisen alttiita markkinoinnin vaikutuksille (Derevensky ym. 2010; Hing ym. 2015). Mainonta kiihdyttää jo olemassa olevaa rahapeliongelmaa, mutta se nostaa myös retkahdusalttiutta pelaajilla, jotka ovat päättäneet lopettaa (Binde 2014). Vedonlyöntiä pelaavat miehet kuvasivat puhelimeen ja sosiaaliseen mediaan tulevia mainoksia 'sotahyökkäyksiksi' (Thomas ym. 2011). Runsaasti rahapelaamiseen rahaa kuluttavat, matalasti koulutetut ja pienituloiset raportoivat näkevänsä enemmän rahapelimainoksia arjessaan verrattuna muihin vastaajaryhmiin (Papineau ym. 2015).

Mainonnassa käytetään myös keinoja, jotka ylläpitävät ja vahvistavat pelaajan toiveita voittomahdollisuuksista. Tämäntyyppisiä keinoja ovat muun muassa sattumapeleihin liittyvien virheellisten uskomuksen vahvistaminen ja ns. ”läheltä piti” -tilanteet, joiden tiedetään lisäävän pelaamista ainakin ongelmapelaajilla (Cantinotti ym. 2009). Myös edellisten kierroksen voittopaikan tai myyntipisteen uutisointi voidaan nähdä

rahapeliin markkinoinniksi. Rahapelimainonnan tueksi on laadittu periaatteita, joiden käyttöönnotosta ja toteutumisesta olisi hyvä keskustella myös Suomessa (esim. Monaghan ym. 2008; Euroopan komissio 2010; Castrén ym. 2014c).

8.8. Mitä tutkimuksen seuraavassa vaiheessa?

Tässä raportissa keskityttiin kuvaamaan rahapelaamisen, rahapelihaittojen ja rahapeliin markkinoinnin liittyvien mielipiteiden tilaa vuonna 2016, ennen peliyhteisöjen yhdistymistä. Uudistetun Veikkaus Oy:n ensimmäisen toimintavuoden aikana on markkinoille tullut uusia rahapelejä. Kivijalkapeliin lisäksi rahapelejä on ollut saatavilla entisen kolmen entisen peliyhteisön verkkosivuilla, mutta myös uuden Veikkauksen nettisivuilla. Uudistetun arpajaislain myötä nämä verkkopelitilit tullaan yhdistämään vuoden 2017 aikana yhdelle verkkosivustolle. Tammikuussa 2018 esimerkiksi verkossa pelattavat, erityisen pelihaittariskin omaaviksi peleiksi luokitellut kasinopelit tulevat osaksi satojen tuhansien uusien verkossa pelaavien henkilöiden rahapelivalikoimaa. Tutkimuksen seuraavassa vaiheessa tarkastellaan rahapeliongelmaan apua hakevien tilannetta uudistuksen jälkeisen vuoden aikana, vuonna 2017, uuden poikittaistutkimuksen avulla. Tarkoituksena on, että tämä tutkimus yhdessä samaan aikaan toteutetun väestötutkimuksen kanssa tarjoaa kattavan kuvauksen rahapoliittisesta uudistuksesta muun muassa sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijoille, asiantuntijoille ja poliittisille päättäjille sekä rahapeliongelmien hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjille.

9 Tutkimuksen luotettavuus

Osallistujia oli enemmän sellaisista palveluista, joissa asiakkaita kohdataan kasvotusten. Valtakunnallisen auttavan puhelimen Peluurin kautta rekrytoitujen vastaajien määrä jäi erittäin vähäiseksi. Peluuriin soittavalla on usein niin vaikea tilanne puheluhetkellä, että tutkimukseen osallistuminen saattaa tuntua toissijaiselta. Näin ollen tutkimustulokset edustavat paremmin Peliklinikalla asioineiden asiakkaiden näkemyksiä koko Suomeen yleistettävän tiedon sijaan. Tutkimukseen osallistuneiden ikä- ja sukupuolijakaumat noudattavat Peliklinikan asiakkaiden jakaumia muuten, mutta hoidollisen keskustelun osalta tutkimukseen osallistui hieman vanhempaa väkeä mitä palvelussa keskimäärin kohdataan. Nuorten miesten muita vähäisempi osallistuminen tutkimuksiin, myös rahapelitutkimukseen, on tiedostettu laajemminkin (vrt. Turja ym. 2012; Williams ym. 2012).

Rahapelihaittojen arvioinnissa käytettiin Harms Checklist –mittaria (Browne ym. 2016; Langham ym. 2016; Li ym. 2016). Se mittaa monipuolisesti ja kattavasti rahapelaamisen kielteisiä seurauksia. Rahapelihaittoja tarkasteltiin myös yksittäisten haittojen määrän näkökulmasta. Tuloksia tarkasteltaessa on tärkeää muistaa, että rahapelihaitat voivat vaihdella lievistä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Tyypillisesti lievemmat haitat olivat yleisempiä verrattuna vakavampiin haittoihin. Lisäksi eri haittakategorioissa mahdollisten haittojen määrä vaihteli 10 ja 16 välillä.

Lisäksi rahapelaamisen haitallisuutta arvioitiin 14 kysymystä sisältävällä PPGM-mittarilla (Williams & Volberg 2010). Rahapeliongelmia arvioivista mittareista PPGM mittaa kattavimmin nimenomaan erilaisia rahapelihaittoja. PPGM on myös osoittautunut kansainvälisissä tutkimuksissa herkimmäksi ja tarkimmaksi rahapeliongelman tunnistamisessa (Salonen ym. 2014b; Williams & Volberg 2014). Nämä molemmat mittarit on suomennettu asiantuntijaryhmässä takaisinkäännöstekniikkaa ja mittareiden kehittäjien asiantuntemusta hyödyntäen.

Osa vastaajista ei luokittunut PPGM-pisteiden tai vastaajien omien näkemysten mukaan perusteella lainkaan rahapeliongelma karsiväksi. Tämä johtunee ainakin osittain siitä, että osa vastaajista oli ollut tuen ja hoidon piirissä jo pidempään, ja näin ollen saattoivat olla olleet pelaamatta pidemmän aikaa tai jo toipuneet rahapeliriippuvuudesta. Toipuminen voidaan määritellä varhaiseksi, kun henkilö on ollut pelaamatta kolme kuukautta tai pysyväksi kun henkilö on ollut pelaamatta 12 kuukautta (APA 2013). Esimerkiksi vertaistukiryhmissä tai harvakseltaan tapahtuvilla hoitokäynneillä saatetaan käydä pitkäänkin sen jälkeen, kun aktiivinen rahapeliongelma on hallinnassa. Tällöin kyse on enemmän pelaamattomuuden ylläpitämisestä kuin pelaamisen lopettamisesta.

Koska tutkimukseen osallistui 119 vastaajaa, aineiston luokittelun myötä luokista ryhmäkoot jäivät osittain hyvin pieniksi. Tästä syystä tutkimustuloksiin on syytä suhtautua suuntaa antavina.

Lähteet

- Ahonen J, Hirschovits-Gerz T & Tammi T. (2017) Subtypes of problem gamblers, socio-cultural factors, and availability of gambling. *Journal of Social Work Practice in the Addictions* (published online). DOI: 10.1080/1533256X.2017.1367302.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). Washington, DC.
- Auer M & Griffiths MD. (2017) Cognitive Dissonance, Personalized feedback, and online gambling behavior: An exploratory study using objective tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*. DOI: 10.1007/s11469-017-9808-1.
- Binde P. (2005) *Att sälja dröm: Om spelreklam och dess påverkan*. Stockholm: Statens Folkhälsinstitut.
- Binde P. (2014) *Gambling advertising: a critical research review*. London: Report for the Responsible Gambling Trust.
- Binde P. (2016) Gambling-related embezzlement in the workplace: a qualitative study. *International Gambling Studies*, 16:3: 391–407. DOI: 10.1080/14459795.2016.1214165.
- Bjorkenheim C, Heiskanen M, Kämppi J. & Pajula J. (2017) Peliklinikka toimintakatsaus 2015–2016. http://peliklinikka.fi/wp-content/uploads/2017/09/Peliklinikka_Toimintakatsaus_2015-2016.pdf.
- Browne M, Langham E, Rawat V ym. (2016) Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. Victorian Responsible Gambling Foundation. Melbourne. [https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/__data/assets/pdf_file/0007/28465/Browne_assessing_gambling-related_harm_in_Vic_Apr_2016-REPLACEMENT2.pdf]
- Browne M, Greer N, Rawat V & Rockloff MA. (2017a) Population-level metric for gambling related harm. *Int Gambl Stud*. 2017. DOI: doi.org/10.1080.14459795.2017.1304973.
- Browne M, Rawat V, Greer N, Langham E, Rockloff M, Hanley C. (2017b) What is the harm? Applying a public health methodology to measure the impact of gambling problems and harm on quality of life. *Journal of Gambling Issues*. DOI: 10.4309/jgi.2017.36.2.
- Browne M, Bellringer M, Greer N, Kolandai-Matchett K, Rawat V, Langham E, Rockloff M, Palmer Du Preez K & Abbott M. (2017c) *Measuring the Burden of Gambling Harm in New Zealand*. Wellington: Ministry of Health.
- Cantinotti M, Ladouceur R & Christian J. (2009) Lay and scientific conceptualization of impaired control at electronic gambling machines. *Addiction Research and Theory* 17(6): 650–667.
- Castrén S, Pankakoski M, Ladouceur R & Lahti T. (2012) Internet-based 8-week therapy for gambling problems: sociodemographic characteristics of the participants. *Psychiatria Fennica*, 43: 67–84.
- Castrén S, Pankakoski M, Tamminen M, Lipsanen J, Ladouceur R & Lahti T. (2013) Internet-based CBT intervention for gamblers in Finland: experiences from the field. *Scandinavian Journal of Psychology*, vol 54.
- Castrén S & Lahti T. (2014a) Peli poikki – Virtuaalituki rahapeliongelmii: kuvaus osallistujista ja kokemuksia hoitomuodosta. *Psykologia*, 49(03): 198–210.
- Castrén S, Salonen AH, Alho H & Lahti T. (2014b) Rahapeliriippuvuuden diagnostiikka Suomessa. *Suomen Lääkärilehti* 69(7): 469–472.
- Castrén S, Murto A, Alho H & Salonen A. (2014c) Rahapelimarkkinointi yhä aggressiivisempää – unohtuivatko hyvät periaatteet? *Yhteiskuntapolitiikka* 79(4): 438–443.
- Gainsbury S, Hing N & Suhonen N. (2014) Professional help-seeking for gambling problems: Awareness, barriers and motivators for treatment. *Journal of Gambling Studies* 30(2): 503–519. DOI:10.1007/s10899-013-9373-x.
- HE 96/2008 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle laeiksi arpajaislain sekä eräiden markkinaoikeudellisten asioiden käsittelystä annetun lain 2 ja 7 §:n muuttamisesta.
- HE 132/2016 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laeiksi arpajaislain ja eräiden siihen liittyvien lakien muuttamisesta.
- Heiskanen M & Toikka A. (2015) Clustering Finnish gambler profiles based on the money and time consumed in gambling activities. *J Gamb Stud*. DOI: 10.1007/s10899-015-9556-8.

- Heiskanen M. (2017a) Is it all about money? A qualitative analysis of problem gamblers' conceptualizations of money. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*. Online first publication.
- Heiskanen M. (2017b) Financial recovery from problem gambling: problem gamblers' experiences of social assistance and other financial support. *Journal of Gambling Issues*, Issue 35: 24–48.
- Hing N, Lamont MJ, Vitartas P & Fink E. (2015) 'Sports bettors' responses to sports-embedded gambling promotions: implications for compulsive consumption. *Journal of Business Research* 68(10): 2057–66.
- Hodgins DC, Shed NW & Makarchuk K. (2007) Relationship satisfaction and Psychological Distress Among Concerned Significant Others of Pathological Gamblers. *The Journal of Nervous and Mental Health Disease* 195(1): 65–71.
- Itäpuisto, M. (2012) Rahapeliongelmiin apua hakeneiden kokemukset peliongelman ratkaisemisesta ja formaalista avusta. *Janus Sosiaalipolitiikan ja sosiaalityön tutkimuksen aikakauslehti*, 20: 131–148.
- Jaakkola T & Paasio P. (2015) Pelaajan profiili – Peliklinikan avohoidon asiakaskunnasta nousevia havaintoja. Teoksessa Jaakkola T. (toim.) Peliklinikka 2010–2014. Loppuraportti. <http://peliklinikka.fi/wp-content/uploads/2015/10/Peliklinikan-loppuraportti-hankekausi-2010-2014.pdf>.
- Jimenez- Murcia S ym. (2017) The Involvement of Concerned Significant others in Gambling Treatment Outcome. *J Gambl Stud* 33.
- Karjalainen S & Jaakkola T. (2016) Työelämä pelissä. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131663/Ty%C3%B6el%C3%A4m%C3%A4_peliss%C3%A4_korjattu_WEB.pdf?sequence=1.
- Langham E, Thorne H, Browne M, Donaldson P, Rose J & Rockloff M. (2016) Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health* 80. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>.
- Li E, Browne M, Rawat V, Langham E & Rockloff M. (2016) Breaking Bad: Comparing Gambling Harms Among Gamblers and Affected Others. *J Gambl Stud*. DOI: 10.1007/s10899-016-9632-8.
- Livingstone C, Rintoul A & Francis L. (2014) What is the evidence for harm minimization measures in gambling venues? *Evidence Base*, issue 2.
- Lorains FK, Cowlshaw S & Thomas SA. (2011) Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction* 106(3): 490–498. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2010.03300.x.
- Markham F, Young M & Doran B. (2014) Gambling expenditure predicts harm: evidence from a venue-level study. *Addiction* 109: 1509–16. DOI: 10.1111/add.13178.
- Markham F, Young M & Doran B. (2015) The relationship between player losses and gambling-related harm: evidence from nationally representative cross-sectional surveys in four countries. *Addiction*. DOI: 10.1111/add.13178.
- Monaghan S, Derevensky J & Sklar A. (2008) Impact of gambling advertisement and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimize harm. *Journal of Gambling Issues* 22: 252–274.
- Murto L & Niemelä J. (1993) Kun on pakko pelata. Riippuvuus, persoonallisuuden häiriö, kohtuuton harrastus vai eettinen konflikti? Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista. A-klinikkasäätiön raportisarja nro 11. Helsinki: A-klinikkasäätiö.
- Nayoski N & Hodgins DC. (2016) The Efficacy of Individual Community Reinforcement and Family Training (CRAFT) for Concerned Significant Others of Problem Gamblers. *Journal of Gambling Issues* 33, 189–211.
- Paasio P & Jaakkola T. (2015) Rahapeliongelma ja mielenterveysongelmia – Peliklinikan havaintoja ja kokemuksia. Teoksessa Partanen A. ym. (toim.) Mielenterveys- ja päihdesuunnitelma 2009–2015. Miten tästä eteenpäin? Helsinki: THL.
- Pajula M, Sjöholm M & Vuorento H. (2016). *Peluuri vuosiraportti 2015–2016*. https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2015-2016_0.pdf.
- Papineau E, Lemétayer F, Barry AD & Biron J-F. (2015) Lottery marketing in Québec and social deprivation: Excessive exposure, insufficient protection. *International Gambling Studies* 15: 88–107. DOI: 10.1080/14459795.2014.1000355.
- Pulford J, Bellringer M, Abbott M, Clarke D, Hodgins D & Williams J. (2009). Barriers to help-seeking for a gambling problem: The experiences of gamblers who have sought specialist assistance and the perceptions of those who have not. *Journal of Gambling Studies* 25: 19–32.

- Salonen AH, Castrén S, Alho H & Lahti T. (2014a) Concerned significant others of people with gambling problems in Finland: a cross-sectional population study. *BMC Public Health* 14: 398.
- Salonen AH, Castrén S, Raisamo S, Alho H & Lahti T. (2014b) Rahapeliriippuvuuden tunnistamiseen kehitetyt mittarit. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti* 51(4), 113–129.
- Salonen A, Alho H & Castrén S. (2015) 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* 43: 229–235.
- Salonen A, Castrén S, Latvala T, Heiskanen M & Alho H. (2017a) Rahapelikysely 2016 – Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet Peliklinikan asiakkailta. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 8/2017 164 sivua. Helsinki 2017. ISBN 978-952-302-973-6 (painettu); ISBN 978-952-302-974-3 (verkkojulkaisu)
- Salonen AH, Kontto J, Alho H & Castrén S. (2017b) Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? Analyysit. Yhteiskuntapolitiikka. Painossa.
- Salonen AH & Raisamo S. (2015) Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Raportti 16/2015. Helsinki.
- Schuler A, Ferentzy P, Turner NE, Skinner W, McIsaac KA, Carolyn P, Ziegler CP & Matheson FI. (2016) Gamblers Anonymous as a recovery pathway: a scoping review. *J Gambl Stud* 32: 1261–1278. DOI: 10.1007/s10899-016-9596-8.
- Selin J, Simonen J, Alho J, Castrén S, Järvinen-Tassopoulos J, Karlsson T, Nikkinen J, Salonen A & Warpenius K. (2017). Sääntelyyn perustuvat rahapelihaittojen ehkäisytoimet ja niiden soveltuvuus Suomen rahapelijärjestelmään. Sosiaali- ja terveysministeriön raportteja ja muistioita 2017:43. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriö.
- Shannon K, Anjoul F & Blaszczyński A. (2017) Mapping the proportional distribution of gambling-related harms in a clinical and community sample. *International Gambling Studies* 17: 3, 366–385. DOI: 10.1080/14459795.2017.1333131.
- Smolej M, Karjalainen S & Jaakkola T. (2015) Rahapelaamisen riskirajoilla. Ehyt ry, Arpa-projekti.
- Strand T. (2011) Talouden asiantuntijoiden näkemyksiä rahapelaamiseen liittyvästä velkaantumisesta [Financial experts' views on indebtedness through gambling]. *Yhteiskuntapolitiikka*, 76: 511–522.
- Svensson J, Romild U, Nordenmark M & Månsdotter A. (2011) Gendered gambling domains and changes in Sweden. *Int Gambl Stud*. 11(2): 193–211. DOI: doi.org/10.1080/14459795.2011.581676.
- Svensson J, Romild U & Shepherdson E. (2013) The concerned significant others of people with gambling problems in a national representative sample in Sweden, a 1 year follow-up study. *BMC Public Health* 13: 1087.
- Thomas SL, Lewis S, McLeod C & Haycock J. (2011) 'They are working every angle'. A qualitative study of Australian adults' attitudes towards, and interactions with, gambling industry marketing strategies. *International Gambling Studies* 2011, 1–17.
- Turja T, Halme J, Mervola M, Järvinen-Tassopoulos J & Ronkainen J-E. (2012) Suomalaisten rahapelaaminen 2011. National Institute for Health and Welfare (THL). Report 14/2012. Helsinki.
- Wenzel HG, Øren A & Bakken IJ. (2008) Gambling problems in the family – A stratified probability sample study of prevalence and reported consequences. *BMC Public Health* 8: 412.
- Williams RJ & Volberg RA. (2010) Best practices in the population assessment of problem gambling. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams R, Volberg R & Stevens R. (2012a) The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long-Term Care, 1–273.
- Williams RJ, West BL & Simpson RI. (2012b) Prevention of problem gambling. A comprehensive review of the evidence, and identified best practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long-Term Care. October 1, 2012.
- Williams R & Volberg R. (2014) The classification accuracy of four problem gambling assessment instrument in population research. *International Gambling Studies* 14: 1.
- Williams RJ, Volberg RA, Stevens RMG, Williams LA & Arthur JN. (2017) The Definition, Dimensionalization, and Assessment of Gambling Participation. Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research.

Taulukot

Taulukko 1. Peliklinikan palveluissa 16.1.–30.4.2017 kohdattujen ja tutkimukseen osallistuneiden asiakkaiden määrä

	Hoidollinen keskustelu	Peli Poikki-ohjelma	Peluuri	Tiltti*	Peliklinikka yhteensä
Hoidetut asiakkaat	149	148	328	73	701
Osallistuneet asiakkaat	80	39	85	46	119

*Tiltin rekrytointi käynnistyi vasta 30.1.2017

Taulukko 2. Hoidolliseen keskusteluun osallistuneiden ensikertalaisten asiakkaiden taustatiedot vuosina 2010–2016 (%)

Sukupuoli	
Nainen	26,0
Mies	74,0
Ikä	
18–24 vuotta	17,4
25–34 vuotta	34,3
35–44 vuotta	21,1
45–54 vuotta	12,8
55–64 vuotta	9,4
65–74 vuotta	4,4
≥ 75 vuotta	0,7
Työtilanne	
Ansiotyössä	47,0
Opiskelija	14,1
Eläkkeellä	14,4
Kotiäiti tai-isä / perhevapaa	4,7
Työtön	16,4
Muu	3,5

Taulukko 3. Peli poikki -ohjelmaan osallistuneiden asiakkaiden taustatiedot vuosina 2007–2016 (%)

Sukupuoli	
Nainen	32,4
Mies	67,6
Ikä	
18–24 vuotta	18,1
25–34 vuotta	42,9
35–44 vuotta	18,0
45–54 vuotta	12,5
≥ 55 vuotta	8,5
Työtilanne	
Ansiotyössä	66,3
Opiskelija tai harjoittelija	9,0
Virkavapaa, toimivapaa tai perhevapaa	1,6
Pitkäaikaissairas, kuntoutuksessa tai varhaiseläkkeellä	7,2
Työtön	9,9
Vanhuuseläkkeellä	1,7
Muu	4,2

Taulukko 4. Peluurin asiakkaiden taustatiedot aikavälillä 16.1.–30.4.17 (%)

Sukupuoli	
Nainen	74,8
Mies	25,2
Ikä	
< 18 vuotta	1,6
18–24 vuotta	14,4
25–34 vuotta	33,7
35–44 vuotta	21,0
45–54 vuotta	14,0
55–64 vuotta	8,2
65–74 vuotta	6,2
≥ 75 vuotta	0,8
Pääasiallinen toimi	
Kokoaikaisesti työssä	53,0
Osa-aikaisesti työssä	3,0
Vuorotteluvapaa, perhevapaa, sairausloma	3,0
Työtön	14,7
Opiskelija tai koululainen	10,3
Eläkeläinen	15,5
Yrittäjä	0,4

Taulukko 5. Tiltin asiakkaiden taustatiedot aikavälillä 16.1.–30.4.17 (%)

Sukupuoli	
Nainen	36,4
Mies	63,6
Ikä	
18–34 vuotta	31,4
35–54 vuotta	28,3
55–64 vuotta	20,9
≥ 65 vuotta	19,4

Taulukko 6. Muuttujaluettelo, käytetyt mittarit/mitta-asteikot ja kohderyhmä

Muuttujaryhmät	Tarkempi kuvaus	Osiot	Mittari/asteikko	Keneltä kysyttiin
Mielipiteet	Rahapeliomonopolin tavoite	2	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapelien mainonta/markkinointi, sijoittelu	19	Luokiteltu	Kaikki
	Mainonnan vaikutus	1	Luokiteltu	Kaikki
Rahapelaaminen	Eri rahapeliyppien pelaamisen useus	1–18	Luokiteltu	2016 pelurit
	Pelannut koskaan elämänsä aikana	1	Luokiteltu	Kaikki
	Internetpelaaminen	2	Luokiteltu	2016 pelurit
	Rahapelaamisen tapa / toimintaympäristö	16	Luokiteltu	2016 pelurit
	Rahapelaamisen motivaatiotekijät	2	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapelikulutus	1	Jatkuva	2016 pelurit
	Rahapelaamisen liittyvät tiedot	7	Luokiteltu	Kaikki
	Vastuullisuustyökalujen käyttö	16	Luokiteltu	Kaikki
Rahapelihaitat pelaajalla	Oman rahapelaamisen ongelmallisuus	3	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapeliongelma	14	PPGM	2016 pelurit
	Rahapelihaitat	72	Harms Checklist	2016 pelurit
Rahapelihaitat läheiselle	Läheisen rahapeliongelma	10	Luokiteltu	Kaikki
	Läheisen rahapeliongelman haitat	13	Luokiteltu	Läheiset
Taustatiedot	Sukupuoli, koulutus, siviilisääty, työtilanne, syntyperä	5	Luokiteltu	Kaikki
	Syntymävuosi, nettotulot	2	Jatkuva	Kaikki
Peliklinikan palvelujen käyttö	Avohoidon, Peluurin ja Tiltin eri palvelujen käyttö	19	Luokiteltu	Kaikki

PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure Kaikki, kaikki kyselyn vastaajat; 2016 peluri, vuonna 2016 rahapelejä pelanneet, Läheiset, vastaajan läheisiä ongelmallista rahapelaamista.

Taulukko 7. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2016

	n	%
Sukupuoli		
Nainen	33	28,0
Mies	85	72,0
Ikä		
18–24 vuotta	16	13,4
25–34 vuotta	44	37,0
35–44 vuotta	23	19,3
45–54 vuotta	17	14,3
≥ 55-vuotta	19	16,0
Nettotulot		
≤ 500 – 1000€	37	31,6
1001–1500€	26	22,2
1501–2000€	25	21,4
>2000€	29	24,8
Työssäkäynti		
Käy työssä	51	42,9
Työtön tai lomautettu	18	15,1
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	9	7,6
Opiskelija tai koululainen	17	14,3
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	16	13,4
Muu/Ei halua kertoa	8	6,7
Siviilisäätty		
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	22	18,5
Avoliitossa	29	24,4
Naimaton	48	40,3
Eronnut	20	16,8
Korkein koulutusaste		
Peruskoulu tai vastaava	22	19,0
Ylioppilastutkinto tai lukio	30	25,9
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	50	43,1
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	14	12,1

Taulukko 8. Rahapelaamisen useus vastaajaryhmittäin (%)

	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	1–3 kertaa kuukaudessa	Harvemmin/ei lainkaan
Kaikki	47,9	30,3	6,7	5,9	9,2
Sukupuoli ($X^2=2,26$, $df=6$, $p=0,69^\dagger$)					
Nainen	51,5	27,3	6,1	9,1	6,1
Mies	47,1	31,8	7,1	3,5	10,6
Ikä ($X^2=22,45$, $df=16$ $p=0,13^\dagger$)					
18–24 vuotta	50,0	37,5	0,0	12,5	0,0
25–34 vuotta	61,4	25,0	6,8	0,0	6,8
35–44 vuotta	34,8	26,1	8,7	17,4	13,0
45–54 vuotta	41,2	47,1	5,9	0,0	5,9
≥ 55	36,8	26,3	10,5	5,3	21,1
Nettotulot ($X^2=14,77$, $df=12$, $p=0,25^\dagger$)					
≤ 500 – 1000€	40,5	34,2	13,5	8,1	5,4
1001–1500€	53,8	30,8	7,7	3,8	3,8
1501–2000€	40,0	36,0	0,0	12,0	12,0
>2000€	58,6	20,7	3,4	0,0	17,2
Työssäkäynti ($X^2=31,56$, $df=20$, $p\leq 0,05^\dagger$)					
Käy työssä	58,8	23,5	2,0	5,9	9,8
Työtön tai lomautettu	44,4	38,9	16,7	0,0	0,0
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	22,2	22,2	11,1	0,0	44,4
Opiskelija tai koululainen	47,1	41,2	0,0	5,9	5,9
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	43,8	31,3	12,5	12,5	0,0
Muu/Ei halua kertoa	25,0	37,5	12,5	12,5	12,5
Siviilisäätty ($X^2=14,88$, $df=12$, $p=0,25^\dagger$)					
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	22,7	31,8	13,6	9,1	22,7
Avoliitossa	65,5	24,1	3,4	3,4	3,4
Naimaton	50,0	33,3	6,3	4,2	6,3
Eronnut	45,0	30,0	5,0	10,0	10,0
Korkein koulutusaste ($X^2=13,63$, $df=12$, $p=0,33^\dagger$)					
Peruskoulu tai vastaava	54,5	22,7	4,5	0,0	18,2
Ylioppilastutkinto tai lukio	50,0	23,3	3,3	13,3	10,0
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	48,0	34,0	8,0	6,0	4,0
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	28,6	42,9	14,3	0,0	14,3

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 9. Pelannut seuraavia rahapelityyppejä vuonna 2016, sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)

	n	Kaikki	Nainen	Mies	p	18-24 vuotta	25-34 vuotta	35-44 vuotta	45-54 vuotta	≥55 vuotta	p
Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking lotto tai Jokeri	95	79,8	84,8	77,6	0,38	75,0	86,4	78,3	82,4	68,4	≤0,05†
Veikkauksen nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore	54	45,4	42,4	45,9	0,74	37,5	56,8	52,2	35,3	26,3	0,16
Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Naapurit	78	65,6	63,6	65,9	0,82	43,8	79,5	60,9	64,7	57,9	0,10
Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	81	68,1	81,8	62,4	≤0,05	75,0	79,5	65,2	47,1	57,9	0,11
Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta	63	52,9	24,2	64,7	≤0,001	50,0	68,2	43,5	52,9	31,6	0,08
Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten pitkä veto, moniveto, tulosveto, Live-veto	71	59,7	27,3	72,9	≤0,001	81,3	70,5	60,9	58,8	15,8	≤0,001
Rahapelejä Helsingin kasinolla	26	21,8	15,2	23,5	0,32	43,8	27,3	21,7	11,8	0,0	≤0,05†
Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	100	84,0	90,9	81,2	0,20	87,5	88,6	78,3	76,5	84,2	≤0,71†
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, black jack)	40	33,6	15,2	40,0	≤0,01	50,0	56,8	21,7	5,9	5,3	≤0,001
Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	28	23,5	24,2	22,4	0,83	43,8	31,8	17,4	11,8	5,3	≤0,05†
Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	47	39,5	36,5	45,5	0,37	50,0	59,1	21,7	29,4	15,8	≤0,01
Fintoton hevospelaaja kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	18	15,1	12,1	16,5	0,56	25,0	13,6	4,3	29,4	10,5	0,17
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	31	26,1	12,1	30,6	≤0,05	50,0	36,4	21,7	11,8	0,0	≤0,01†
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	46	38,7	30,3	41,2	0,28	43,8	47,7	39,1	29,4	21,1	0,31
PAF:n nettipokeria	20	16,8	12,1	18,8	0,38	25,0	27,3	13,0	0,0	5,3	≤0,05†
Muita PAF:n rahapelejä	44	37,0	36,4	37,6	0,90	37,5	52,3	34,8	11,8	26,3	≤0,05
Nettipokeria ulkomaille	30	25,2	15,2	28,2	0,14	68,8	34,1	17,4	0,0	0,0	≤0,001
Muita rahapelejä ulkomaille	61	51,3	45,5	52,9	0,47	75,0	70,5	43,5	35,3	10,5	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 10. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	0–5	6–10	≥11
Kaikki	31,1	42,0	26,9
Sukupuoli ($X^2=2,93$, $df=2$, $p=0,23$)			
Nainen	36,4	48,5	15,2
Mies	29,4	40,0	30,6
Ikä ($X^2=30,05$, $df=8$, $p<0,001^\dagger$)			
18–24 vuotta	18,8	43,8	37,5
25–34 vuotta	11,4	45,5	43,2
35–44 vuotta	43,5	34,8	21,7
45–54 vuotta	35,3	58,8	5,9
≥ 55	68,4	26,3	5,3
Nettotulot ($X^2=8,71$, $df=6$, $p=0,19$)			
≤ 500 – 1000€	45,9	40,5	13,5
1001–1500€	26,9	42,3	30,8
1501–2000€	28,0	44,0	28,0
>2000€	20,7	37,9	41,4
Työssäkäynti ($X^2=27,02$, $df=10$, $p<0,01^\dagger$)			
Käy työssä	17,6	45,1	37,3
Työtön tai lomautettu	22,2	55,6	22,2
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	88,9	0,0	11,1
Opiskelija tai koululainen	23,5	47,1	29,4
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	56,3	31,3	12,5
Muu/Ei halua kertoa	37,5	50,0	12,5
Siviilisäätty ($X^2=16,16$, $df=6$, $p<0,01$)			
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	45,5	18,2	36,4
Avoliitossa	13,8	48,3	37,9
Naimaton	27,1	47,9	25,0
Eronnut	50,0	45,0	5,0
Korkein koulutusaste ($X^2=3,10$, $df=6$, $p=0,80^\dagger$)			
Peruskoulu tai vastaava	45,5	36,4	18,2
Ylioppilastutkinto tai lukio	26,7	46,7	26,7
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	28,0	42,0	30,0
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	35,7	35,7	28,6

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; $^\dagger \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 11. Rahapelaaminen internetissä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	Vain internetissä	Internetissä ja kivijalassa	Vain kivijalassa
Kaikki	12,4	58,4	29,2
Sukupuoli ($X^2=8,31$, $df=2$, $p\leq 0,05^\dagger$)			
Nainen	25,0	40,6	34,4
Mies	7,5	65,0	27,5
Ikä ($X^2=13,56$, $df=8$, $p=0,09^\dagger$)			
18–24 vuotta	6,3	75,0	18,8
25–34 vuotta	14,0	67,4	18,6
35–44 vuotta	19,0	57,1	23,8
45–54 vuotta	11,8	41,2	47,1
≥ 55	6,3	37,5	56,3
Nettotulot ($X^2=12,91$, $df=6$, $p\leq 0,05^\dagger$)			
≤ 500 – 1000€	14,3	42,9	42,9
1001–1500€	20,0	44,0	36,0
1501–2000€	8,3	66,7	25,0
>2000€	7,4	81,5	11,1
Työssäkäynti ($X^2=34,04$, $df=10$, $p\leq 0,001^\dagger$)			
Käy työssä	8,2	75,5	16,3
Työtön tai lomautettu	29,4	58,8	11,8
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	14,3	14,3	71,4
Opiskelija tai koululainen	23,5	47,1	29,4
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	0,0	31,3	68,8
Muu/Ei halua kertoa	0,0	71,4	28,6
Siviilisäätty ($X^2=3,39$, $df=6$, $p=0,76^\dagger$)			
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	10,0	55,0	35,0
Avoliitossa	17,9	64,3	17,9
Naimaton	10,6	59,6	29,8
Eronnut	11,1	50,0	38,9
Korkein koulutusaste ($X^2=2,84$, $df=6$, $p=0,83^\dagger$)			
Peruskoulu tai vastaava	15,8	52,6	31,6
Ylioppilastutkinto tai lukio	10,0	56,7	33,3
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	10,6	63,8	25,5
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	21,4	42,9	35,7

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 12. Yhden viikon aikana rahapeliin pelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	0,00€-50,0€	51,0-100,0€	101,0-200,0€	≥ 201,0
Kaikki	21,1	23,7	20,2	35,1
Sukupuoli ($X^2=4,00$, $df=3$, $p=0,26$)				
Nainen	21,9	21,9	31,3	25,0
Mies	21,0	23,5	16,0	39,5
Ikä ($X^2=27,17$, $df=12$, $p\leq 0,01^\dagger$)				
18-24 vuotta	12,5	31,3	6,3	50,0
25-34 vuotta	11,6	11,6	30,2	46,5
35-44 vuotta	33,3	28,6	23,8	14,3
45-54 vuotta	11,8	41,2	11,8	35,3
≥ 55	47,1	23,5	11,8	17,6
Nettotulot ($X^2=12,51$, $df=9$, $p=0,19^\dagger$)				
≤ 500 - 1000€	33,3	30,6	11,1	25,0
1001-1500€	20,0	24,0	24,0	32,0
1501-2000€	12,5	8,3	29,2	50,0
>2000€	14,8	22,2	22,2	40,7
Työssäkäynti ($X^2=25,95$, $df=15$, $p\leq 0,05^\dagger$)				
Käy työssä	10,2	18,4	28,6	42,9
Työtön tai lomautettu	27,8	22,2	11,1	38,9
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	42,9	42,9	0,0	14,3
Opiskelija tai koululainen	11,8	17,6	29,4	41,2
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	50,0	31,3	6,3	12,5
Muu/Ei halua kertoa	14,3	42,9	14,3	28,6
Siviilisäätty ($X^2=16,42$, $df=9$, $p=0,06^\dagger$)				
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	30,0	30,0	10,0	30,0
Avoliitossa	7,1	14,3	21,4	57,1
Naimaton	23,4	25,5	17,0	34,0
Eronnut	26,3	26,3	36,8	10,5
Korkein koulutusaste ($X^2=8,78$, $df=9$, $p=0,46^\dagger$)				
Peruskoulu tai vastaava	36,8	15,8	10,5	36,8
Ylioppilastutkinto tai lukio	16,7	23,3	13,3	46,7
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	16,7	25,0	27,1	31,3
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	28,6	28,6	21,4	21,4

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 13. Rahapelaajien yhden viikon aikana rahapelaamiseen tavallisesti käyttämä rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016

	n	Keskiarvo	95% luottamusväli
12 viime kuukauden aikana pelanneet	114	470,96	178,09–763,83
Rahapelaamisen useus (F=0,37, df=2, p=0,70)			
Päivittäin tai lähes päivittäin	57	524,56	173,37–875,76
Useita kertoja viikossa	36	622,77	-141,99–1387,52
Kerran viikossa	8	61,15	40,44–81,87

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu laskettu varianssianalyysillä.

Taulukko 14. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä sukupuolittain (%)

	n	Kaikki	Naiset	Miehet	p
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	20	16,8	9,1	20,0	0,16
Pelasin voittaakseni rahaa	55	46,2	39,4	48,2	0,39
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	30	25,2	39,4	20,0	0,03
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa	0	0,0	0,0	0,0	-
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta	0	0,0	0,0	0,0	-
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle	1	0,8	0,0	1,2	-
Jokin muu syy	10	8,4	12,1	7,1	0,38 [†]
En osaa sanoa	3	2,5	0,0	3,5	-

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 15. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä, kolme tärkeintä syytä ikäryhmittäin (%)

	n	Kaikki	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–44 vuotta	45–54 vuotta	≥ 55 vuotta	p
Pelasin voittaakseni rahaa	55	46,2	37,5	54,5	39,1	47,1	42,1	0,68
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	30	25,2	25,0	22,7	34,8	17,6	26,3	0,72 [†]
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	20	16,8	25,0	18,2	13,0	11,8	15,8	0,85 [†]

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 16. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)

	n	Kaikki	Nainen	Mies	p	18-24 vuotta	25-34 vuotta	35-44 vuotta	45-54 vuotta	≥55 vuotta	p
Kotona	82	71,9	65,6	74,1	0,37	81,3	83,7	76,2	52,9	47,1	≤0,05 [†]
Omalla työpaikalla	46	40,4	21,9	48,1	≤0,01	50,0	51,2	47,6	29,4	5,9	≤0,05
Kioskilla	92	80,7	65,6	86,4	≤0,01	68,8	81,4	85,7	82,4	82,4	0,76 [†]
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	85	74,6	62,5	79,0	0,07	68,8	69,8	81,0	76,5	82,4	0,77 [†]
Kahvilassa	45	39,5	40,6	38,3	0,82	50,0	41,9	38,1	29,4	35,3	0,79
Huoltoasemalla	71	62,3	46,9	67,9	≤0,05	68,8	72,1	61,9	52,9	41,2	0,21
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	68	59,6	46,9	64,2	0,09	68,8	67,4	52,4	35,3	64,7	0,17
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	40	35,1	28,1	38,3	0,31	50,0	51,2	33,3	17,6	0,0	≤0,001
Liikunta- tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosalit jne.)	15	13,2	6,3	16,0	0,17 [†]	25,0	16,3	4,8	5,9	11,8	0,35 [†]
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	8	7,0	3,1	8,6	0,30 [†]	25,0	9,3	0,0	0,0	0,0	≤0,01 [†]
RAY:n pelialissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	75	65,8	62,5	66,7	0,68	62,5	74,4	61,9	52,9	64,7	0,58
Helsingin kasinolla	20	17,5	6,3	21,0	0,06	37,5	20,9	19,0	5,9	0,0	≤0,05 [†]

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 17. Rahapelaamisen tavat vuonna 2016 pelanneilla, vastaajaryhmittäin (%)

	Pelasin yksin	Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa
Kaikki	97,4	37,7	13,2
Sukupuoli			
Nainen	96,9	37,5	6,3
Mies	97,5	38,3	14,8
p	0,85 [†]	0,94	0,21 [†]
Ikä			
18–24 vuotta	100,0	50,0	18,8
25–34 vuotta	97,7	46,5	16,3
35–44 vuotta	100,0	23,8	9,5
45–54 vuotta	88,2	29,4	17,6
≥ 55	100,0	29,4	0,0
p	0,14 [†]	0,27	0,42 [†]
Nettotulot			
≤ 500 – 1000€	100,0	33,3	22,2
1001–1500€	96,0	36,0	4,0
1501–2000€	100,0	41,7	12,5
>2000€	92,6	40,7	11,1
p	0,25 [†]	0,90	0,22 [†]
Työssäkäynti			
Käy työssä	95,9	46,9	12,2
Työtön tai lomautettu	100,0	16,7	0,0
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	100,0	28,6	0,0
Opiskelija tai koululainen	100,0	29,4	23,5
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	93,8	43,8	25,0
Muu/Ei halua kertoa	100,0	42,9	14,3
p	0,77 [†]	0,28 [†]	0,19 [†]
Siviilisäät			
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	90,0	25,0	25,0
Avoliitossa	100,0	32,1	10,7
Naimaton	97,9	46,8	12,8
Eronnut	100,0	36,8	5,3
p	0,14 [†]	0,33	0,30 [†]

Taulukko 17. jatkuu

	Pelasin yksin	Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa
Korkein koulutusaste			
Peruskoulu tai vastaava	100,0	42,1	26,3
Ylioppilastutkinto tai lukio	96,7	40,0	16,7
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	97,9	39,6	6,3
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	92,9	14,3	7,1
p	0,64 [†]	0,31	0,12 [†]

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 18. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot (%)

	Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS/ puuttuva
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	13,4	22,7	59,7	4,2
Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	11,8	31,1	52,9	4,2
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	9,2	15,1	72,3	3,4
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	16,8	34,5	42,9	5,9
Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	10,1	14,3	72,3	3,4
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	10,1	31,1	53,8	5,0
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	19,3	25,2	52,1	3,4

Taulukko 19. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain (%)

	Naiset		Miehet		p
	Vähintään jonkin verran	Paljon	Vähintään jonkin verran	Paljon	
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	43,8	56,3	34,6	65,4	0,36
Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	51,6	48,4	41,5	58,5	0,33
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	15,6	84,4	29,3	70,7	0,13
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitettut keinot	59,4	40,6	51,9	48,1	0,47
Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	12,5	87,5	29,3	70,7	0,06
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	40,6	59,4	43,8	56,3	0,76
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	50,0	50,0	43,9	56,1	0,56

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 20. Tietoisuus kotimaisten peliyhteisöjen tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö (%)

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	Kyllä	Ei	Tyhjä	Kyllä	Ei	Tyhjä
Pelitilin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	62,2	35,3	2,5	37,0	61,3	1,7
Kulutusrajan asettaminen	82,4	16,0	1,7	52,9	45,4	1,7
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	60,5	38,7	0,8	33,6	63,9	2,5
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	69,7	26,9	3,4	52,1	44,5	3,4
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	70,6	27,7	1,7	58,8	40,3	0,8
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	48,7	49,6	1,7	17,6	80,7	1,7
Määräaikainen pelinestorajoitus	73,1	24,4	2,5	47,9	49,6	2,5
Määräaikainen pelinesto	72,3	25,2	2,5	45,4	52,9	1,7
Pelitilin sulkeminen internetissä	81,5	16,0	2,5	46,2	51,3	2,5
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	53,8	42,0	4,2	19,3	77,3	3,4
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	60,5	37,0	2,5	22,7	73,9	3,4
Rahapelipäiväkirja	37,8	60,5	1,7	8,4	88,2	3,4
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	58,0	39,5	2,5	19,3	77,3	3,4
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	26,9	71,4	1,7	6,7	90,8	2,5
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	27,7	70,6	1,7	6,7	89,1	4,2
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	27,7	70,6	1,7	13,4	82,4	4,2
Muut hallintakeinot	0,8	17,6	81,5	0,0	21,0	79,0

Taulukko 21. Tietoisuus kotimaisten peliyhtiöiden tarjoamista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 internetissä pelanneista (n=80)

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	Kyllä	Ei	Tyhjä	Kyllä	Ei	Tyhjä
Pelitilin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	71,3	27,5	1,3	47,5	51,3	1,3
Kulutusrajan asettaminen	87,5	11,3	1,3	55,0	42,5	2,5
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	60,0	40,0	0,0	28,8	68,8	2,5
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	72,5	23,8	3,8	51,3	43,8	5,0
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	78,8	20,0	1,3	67,5	31,3	1,3
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	50,0	48,8	1,3	18,8	78,8	2,5
Määräaikainen pelinestorajoitus	81,3	16,3	2,5	56,3	40,0	3,8
Määräaikainen pelinesto	78,8	18,8	2,5	52,5	45,0	2,5
Pelitilin sulkeminen internetissä	88,8	8,8	2,5	55,0	41,3	3,8
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	56,3	40,0	3,8	21,3	73,8	5,0
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	65,0	32,5	2,5	26,3	70,0	3,8
Rahapelipäiväkirja	35,0	63,8	1,3	6,3	88,8	5,0
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	53,8	43,8	2,5	21,3	73,8	5,0
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	28,8	70,0	1,3	6,3	90,0	3,8
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	31,3	67,5	1,3	8,8	85,0	93,8
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	26,3	72,5	1,3	15,0	80,0	5,0
Muut hallintakeinot	0,0	17,5	82,5	0,0	22,5	77,5

Taulukko 22. Oma rahapelaaminen ollut ongelma koko elämän aikana ja vuonna 2016 (%)

	Kyllä	Ei	EOS/ei tietoa	Ei ole pelannut koskaan/vuonna 2016
Rahapeliongelma joskus	98,3	0,8	0,8	0,0
Rahapeliongelma 2016	89,1	5,0	1,7	4,2

Taulukko 23. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (PPGM, %)

Todennäköinen rahapeli riippuvuus	Ongelma-pelaaja	Riskitason pelaaja	Viihde-pelaaja	Pelasi harvemmin kuin kuukausittain/ei lainkaan 2016
84,0	0,8	4,2	1,7	9,2

Taulukko 24. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen lukumäärä vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	0–19	20–29	≥30
Kaikki	33,6	26,1	40,3
Sukupuoli ($X^2=1,48$, $df=2$, $p=0,48$)			
Nainen	33,3	33,3	33,3
Mies	32,9	23,5	43,5
Ikä ($X^2=15,14$, $df=8$, $p=0,06^\dagger$)			
18–24 vuotta	18,8	18,8	62,5
25–34 vuotta	25,0	27,3	47,7
35–44 vuotta	43,5	13,0	43,5
45–54 vuotta	41,2	29,4	29,4
≥ 55	47,4	42,1	10,5
Nettotulot ($X^2=6,41$, $df=6$, $p=0,38$)			
≤ 500 – 1000€	43,2	13,5	43,2
1001–1500€	23,1	38,5	38,5
1501–2000€	28,0	28,0	44,0
>2000€	31,0	31,0	37,9
Työssäkäynti ($X^2=18,32$, $df=10$, $p≤0,05^\dagger$)			
Käy työssä	27,5	29,4	43,1
Työtön tai lomautettu	27,8	16,7	55,6
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	55,6	44,4	0,0
Opiskelija tai koululainen	17,6	35,3	47,1
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	43,8	18,8	37,5
Muu/Ei halua kertoa	75,0	0,0	25,0
Siviilisäätty ($X^2=1,63$, $df=6$, $p=0,95$)			
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	40,9	22,7	36,4
Avoliitossa	27,6	24,1	48,3
Naimaton	33,3	29,2	37,5
Eronnut	35,0	25,0	40,0
Korkein koulutusaste ($X^2=9,81$, $df=6$, $p=0,13^\dagger$)			
Peruskoulu tai vastaava	59,1	9,1	31,8
Ylioppilastutkinto tai lukio	30,0	33,3	36,7
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	26,0	28,0	46,0
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	28,6	35,7	35,7

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 25. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2016 (%).

		n	Kaikki (%)	Naiset (%)	Miehet (%)	p
Taloudelliset haitat	Ei pelannut	5	4,2	4,7	3,0	0,29 [†]
	o haittaa	10	8,4	9,4	6,1	
	1–5 haittaa	39	32,8	27,1	45,5	
	≥ 6 haittaa	65	54,6	58,8	45,5	
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	Ei pelannut	5	4,2	4,7	3,0	≤0,01 [†]
	o haittaa	47	39,5	66,7	29,4	
	1–5 haittaa	61	51,3	30,3	58,8	
	≥ 6 haittaa	6	5,0	0,0	7,1	
Terveyshaitat	Ei pelannut	5	4,2	4,7	3,0	0,68 [†]
	o haittaa	11	9,2	9,1	9,4	
	1–5 haittaa	56	47,1	39,4	49,4	
	≥ 6 haittaa	47	39,5	48,5	36,5	
Tunnetason haitat	Ei pelannut	5	4,2	4,7	3,0	0,95 [†]
	o haittaa	9	7,6	6,1	8,2	
	1–5 haittaa	23	19,3	18,2	18,8	
	≥ 6 haittaa	82	68,9	72,7	68,2	
Ihmissuhdehaitat	Ei pelannut	5	4,2	4,7	3,0	0,53 [†]
	o haittaa	18	15,1	21,2	12,9	
	1–5 haittaa	58	48,7	51,5	47,1	
	≥ 6 haittaa	38	31,9	24,2	35,3	
Muut haitat	Ei pelannut	5	4,2	4,7	3,0	0,43 [†]
	o haittaa	45	37,8	42,4	36,5	
	1–5 haittaa	63	52,9	54,5	51,8	
	≥ 6 haittaa	6	5,0	0,0	7,1	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 26. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016, ikäryhmittäin (%)

		18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–44 vuotta	45–54 vuotta	≥ 55 vuotta	p
Taloudelliset haitat	1–5 haittaa	20,0	24,4	40,0	61,5	66,7	≤0,01 [†]
	≥ 6 haittaa	80,0	75,6	60,0	38,5	33,3	
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	1–5 haittaa	84,6	96,8	84,6	85,7	100,0	0,54 [†]
	≥ 6 haittaa	15,4	3,2	15,4	14,3	0,0	
Terveyshaitat	1–5 haittaa	35,7	54,8	55,6	57,1	66,7	0,57
	≥ 6 haittaa	64,3	45,2	44,4	42,9	33,3	
Tunnetason haitat	1–5 haittaa	13,3	22,0	23,8	23,1	26,7	0,93 [†]
	≥ 6 haittaa	86,7	78,0	76,2	76,9	73,3	
Ihmissuhdehaitat	1–5 haittaa	60,0	56,4	41,2	75,0	84,6	0,13 [†]
	≥ 6 haittaa	40,0	43,6	58,8	25,0	15,4	
Muut haitat	1–5 haittaa	81,8	89,3	100,0	88,9	100,0	0,49 [†]
	≥ 6 haittaa	18,2	10,7	0,0	11,1	0,0	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 27. Oman rahapelaamisen aiheuttamat tunnetason haitat vuonna 2016 (%)

	n	Kaikki vastaajat
a. Oli ahdistunut rahapelaamisesta	97	81,5
b. Häpesi rahapelaamista	85	71,4
c. Katui rahapelaamista	93	78,2
d. Tunsi epäonnistuneen	89	74,8
e. Tunsi itsensä epävarmaksi ja haavoittuvaksi	65	54,6
f. Tunsi itsensä arvottomaksi	66	55,5
g. Tunsi toivottomuutta rahapelaamisen takia	85	71,4
h. Oli vihainen siitä, ettei pysty hallitsemaan rahapelaamista	93	78,2
i. Tunsi uupumusta	71	59,7
j. Halusi paeta tai karata	64	53,7

Taulukko 28. Oman rahapelaamisen aiheuttamat taloudelliset haitat vuonna 2016 (%)

	n	Kaikki vastaajat
k. Viikoittainen käyttörahan määrä väheni	90	75,6
l. Käytti säästöjä	58	48,7
m. Käytti vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen	81	68,1
n. Nosti luottokortin käyttörajaa, otit lainan tai pikavipin	57	47,9
o. Myi henkilökohtaista omaisuutta	40	33,6
p. Käytti vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan	68	57,1
q. Käytti vähemmän rahaa hyödyllisiin kuluihin, kuten vakuutusmaksuihin, koulutukseen, autoon tai kodin kunnossapitoon	61	51,3
r. Maksoi laskuja myöhässä (esim. vuokra tai yhtiövastike, operaattoreiden liittymälaskut)	79	66,4
s. Teki lisätöitä	24	20,2
t. Turvautui toimeentulotukeen, kirkon/seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit ja leipäjono jne.)	38	31,9
u. Tarvitsi hätä- tai tilapäismajoitusta	4	3,4
v. Menetti merkittävää omaisuutta (esim. auto, koti, firma, eläkerahasto)	11	9,2
w. Kotitalouden sähkö- tai kaasusopimus tms. purettiin	7	5,9
x. Ajautui velkaongelmaan tai -kierteeseen (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)	53	44,5

Taulukko 29. Oman rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuonna 2016 (%)

	n	Kaikki vastaajat
a. Vähensi liikuntaa rahapelaamisen takia	56	47,1
b. Ei syönyt riittävästi tai riittävän usein	53	44,5
c. Söi liikaa	23	19,3
d. Kärsi unen puutteesta rahapelaamisen takia	72	60,5
e. Laiminlöi henkilökohtaista hygieniaa eikä huolehtinut itsestään	26	21,8
f. Laiminlöi lääkitystä tai muita hoito-ohjeita	16	13,4
g. Tupakka- tai nikotiinutuotteiden käyttö lisääntyi	50	42,0
h. Alkoholinkäyttö lisääntyi	29	24,4
i. Kärsi unettomuudesta rahapelaamiseen liittyvän stressin tai huolen takia	67	56,3
j. Masentuneisuus lisääntyi	70	58,8
k. Kärsi epähygieenisistä asumisolosta	21	17,6
l. Sosiaali- ja terveyspalveluiden käyttösi lisääntyi	15	12,6
m. Tarvitsi kiireellistä sairaanhoitoa	8	6,7
n. Vahingoitti itseään	7	5,9
o. Yritti itsemurhaa	6	5,0
p. Sai stressistä johtuvia terveysongelmia (esim. korkea verenpaine, päänsärky)	37	31,1

Taulukko 30. Oman rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuonna 2016 (%)

	n	Kaikki vastaajat
a. Vietti vähemmän aikaa läheisten kanssa	61	51,3
b. Laiminlöi ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksia	54	45,4
c. Koki väheksyntää ihmissuhteissa	32	26,9
d. Osallistui vähemmän sosiaalisiin tapahtumiin (eivät koske rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia)	53	44,5
e. Koki enemmän jännitteitä ihmissuhteissa (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.)	54	45,4
f. Nautti vähemmän yhdessäolosta läheisten kanssa	42	35,3
g. Koki enemmän ristiriitoja ihmissuhteissa (riitely, tappelu, uhkailu)	49	41,2
h. Kärsi eristäytymisen tai ulkopuolisuuden tunteesta	57	47,9
i. Koki eron tai suhteen päättymisen uhkaa	31	26,1
j. Parisuhde päättyi tai erosi	12	10,1

Taulukko 31. Oman rahapelaamisen aiheuttamat työhön ja opiskeluun liittyvät haitat vuonna 2016 (%)

	n	Kaikki vastaajat
a. Suoriutuminen töissä tai opinnoissa oli alentunut	51	42,9
b. Myöhästyminen töistä tai luennoilta	27	22,7
c. Käytti työ- tai opiskeluaikaa pelaamiseen	40	33,6
d. Käytti työpaikan tai oppilaitoksen varoja tai välineitä pelaamiseen	9	7,6
e. Poissaoloja töistä tai opiskeluista	24	20,2
f. Ristiriitoja työkavereiden kanssa	3	2,5
g. Työ tai opiskelut eivät edenneet	24	20,2
h. Menetti opiskelupaikan	2	1,7
i. Työn hakeminen hankaloitui	10	8,4
j. Menetti työn	5	4,2

Taulukko 32. Oman rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016 (%)

	n	Kaikki vastaajat
a. Jätti lapset yksin ilman valvontaa	2	1,7
b. Sai sakot tai pidätettiin liikenteen vaarantamisesta	2	1,7
c. Koki häpäisseen suvun maineen yhteisössä	14	11,8
d. Koki väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta)	1	0,8
e. Näpisti tai toimi epärehellisesti liittyen kunnallishallintoon, yritystoimintaan tai asioimiseen muiden ihmisten kanssa (ei koske perhettä tai ystäviä)	9	7,6
f. Ei huolehtinut lasten tarpeista riittävästi	11	9,2
g. Koki vähemmän sitoutumista yhteisöön	17	14,3
h. Koki olevansa hylkiö yhteisössä	24	20,2
i. Osallistui vähemmän yhteisön toimintaan	17	14,3
j. Tunsii pakottavaa tarvetta turvautua rikolliseen toimintaan tai varastamiseen rahoittaakseen pelaamista tai maksaakseen pelivelkoja	11	9,2
k. Antoi katteettomia lupauksia velkojen takaisin maksusta	44	37,0
l. Otti luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltä tai perheenjäseniltä	25	21,0

Taulukko 33. Rahapelihaittojen määrä rahapelaamiseen osallistumisen mukaan vuonna 2016, kaikki pelaajat (%)

	0–19 haittaa	20–29 haittaa	30 haittaa tai enemmän
Kaikki pelaajat	33,6	26,1	40,3
Rahapelaamisen useus ($X^2=31,98$, $df=4$, $p\leq 0,001$)			
Päivittäin tai lähes päivittäin	14,0	31,6	54,5
Useita kertoja viikossa	33,3	27,8	38,9
Kerran viikossa/harvemmin	76,9	11,5	11,5
Rahapelityyppien määrä ($X^2=31,55$, $df=4$, $p\leq 0,001$)			
0–5 pelityyppiä	64,9	21,6	13,5
6–10 pelityyppiä	24,0	34,0	42,0
≥11 pelityyppiä	12,5	18,8	68,8
Rahapelaamiseen tavallisesti käytetyt rahamäärät yhden viikon aikana ($X^2=27,71$ $df=6$, $p\leq 0,001$)			
0–50€	70,8	20,8	8,3
51–100€	29,6	25,9	44,4
101–200€	17,4	21,7	60,9
≥ 201 €	15,0	35,0	50,0
Pelannut internetissä ($X^2=11,24$, $df=4$, $p\leq 0,05^\dagger$)			
Pelannut vain internetissä	28,6	42,9	28,6
Pelannut internetissä ja kivijalassa	22,7	24,2	53,0
Pelannut vain kivijalassa	48,5	27,3	24,2

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 34. Rahapelihaittojen määrä eri rahapelityyppistä pelanneilla vuonna 2016, kaikki pelaajat (%)

	Pelityyppien määrä, keskiarvo*	0–19 haittaa	20–29 haittaa	30 haittaa tai enemmän	p
Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking lotto tai Jokeri	8,9	27,4	28,4	44,2	0,02
Veikkauksen nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore	10,6	22,2	22,2	55,6	≤0,01
Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Naapurit	9,7	23,1	29,5	47,4	≤0,01
Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	9,7	23,5	24,7	51,9	≤0,001
Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta	10,1	30,2	23,8	46,0	0,41
Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten pitkäveto, moniveto, tulostveto, Live-veto	10,0	23,9	29,6	46,5	≤0,05
Rahapelejä Helsingin kasinolla	12,8	11,5	23,1	65,4	≤0,01
Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	8,8	26,0	28,0	46,0	≤0,001†
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, black jack)	12,1	15,0	22,5	62,5	≤0,001
Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	12,5	14,3	21,4	64,3	≤0,01
Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	11,6	19,1	25,5	55,3	≤0,01
Fintoton hevospelejä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	11,8	22,2	27,8	50,0	0,51†
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksien	12,8	12,9	19,4	67,7	≤0,001
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	11,4	17,4	26,1	56,5	≤0,01
PAF:n nettipokeria	15,1	5,0	25,0	70,0	≤0,01
Muita PAF:n rahapelejä	11,6	18,2	25,0	56,8	≤0,01
Nettipokeria ulkomaille	13,5	3,3	20,0	76,7	≤0,001
Muita rahapelejä ulkomaille	10,8	16,4	29,5	54,1	≤0,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5, *pelattujen pelityyppien lukumäärän keskiarvo vertailutietona

Taulukko 35. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 (%)

	Vähintään yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Ei yhdelläkään läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Kahdella tai useammalla läheisellä ongelmallista rahapelaamista	p
Kaikki	47,9	52,1	31,9	16,0	
Sukupuoli					≤0,05
Nainen	27,3	72,7	18,2	9,1	
Mies	56,5	43,5	37,6	18,8	
Ikä					0,82†
18–24 vuotta	56,3	43,8	43,8	12,5	
25–34 vuotta	50,0	50,0	31,8	18,2	
35–44 vuotta	43,5	56,5	21,7	21,7	
45–54 vuotta	35,4	64,7	29,4	5,9	
≥ 55 vuotta	52,6	47,4	36,8	15,8	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 36. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 ja suhde pelaajaan (%)

Pelaajan suhde vastaajaan	n	Kaikki
Puoliso	7	5,9
Vanhempasi tai appivanhempasi	10	8,4
Oma tai puolison lapsi	2	1,7
Muu kotitaloudessasi asuva henkilö	1	0,8
Muu perheenjäsen (ei asu samassa kotitaloudessa)	9	7,6
Entinen puoliso	3	2,5
Työkaverisi tai kollegasi	9	7,6
Ystäväsi	35	29,4
Naapurisi	1	0,8
Muu henkilö	6	5,0

Taulukko 37. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat, osuus vastaajista vuonna 2016 (%)

Ovatko ne aiheuttaneet	Kaikki	Nainen	Mies	p
Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä	20,2	9,1	24,7	0,06
Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaan, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat	14,3	6,1	17,6	0,11 [†]
Parisuhteongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero	8,4	6,1	9,4	0,56 [†]
Muita ihmissuhteongelmia kuten erimielisyydet, eristäytyminen tai ystävyysuhteiden katkeaminen	10,1	6,1	11,8	0,36 [†]
Kodin tai asunnon menetystä tai sen uhkaa	6,7	3,0	8,2	0,31 [†]
Muita taloudellisia ongelmia kuten maksuvaikeudet, pelilainat tai luottotietojen menetys	13,4	6,1	16,5	0,14 [†]
Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	3,4	3,0	3,5	0,89 [†]
Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	6,7	6,1	7,1	0,85 [†]
Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	1,7	0,0	2,4	0,37 [†]
Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	0,8	0,0	1,2	0,53 [†]
Muun rikoksen uhriksi joutumisen, esimerkiksi varkaus tai identiteettivarkaus	0,8	0,0	1,2	0,53 [†]
Kielteisiä vaikutuksia työhösi, työnhakemiseen tai opintoihin	8,4	3,0	10,6	0,19 [†]
Vähintään yksi yllä mainituista haitoista	27,7	15,2	32,9	0,05

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 38. Näkemys siitä mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite, sukupuolittain (%)

	n	Kaikki	Naiset	Miehet	p
Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	38	31,9	24,2	35,3	0,25
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	32	26,9	33,3	24,7	0,34
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	5	4,2	6,1	3,5	0,54 [†]
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	22	18,5	9,1	21,2	0,12
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	2	1,7	3,0	1,2	0,48 [†]
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	0	0,0	0,0	0,0	-
Muu	3	2,5	3,0	1,2	0,83 [†]
EOS	17	14,3	21,2	11,8	0,19 [†]

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

Taulukko 39. Näkemys siitä mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite ikäryhmittäin (%)

	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–44 vuotta	45–54 vuotta	≥ 55 vuotta	p
Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	43,8	31,8	39,1	17,6	26,3	0,49
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	12,5	31,8	17,4	23,5	42,1	0,23 [†]
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	6,3	2,3	4,3	11,8	0,0	-
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	18,8	9,1	21,7	29,4	26,3	0,30 [†]
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	6,3	0,0	0,0	0,0	0,0	-
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	0,0	0,0	0,0	5,9	0,0	-
Muu	0,0	6,8	0,0	0,0	0,0	-
EOS	12,5	18,2	17,4	11,8	5,3	0,75 [†]

Taulukko 40. Kolme kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvään mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen sukupuolittain vuonna 2016

	Kaikki	Nainen	Mies	p
Olen nähnyt rahapelimainoksen painatussa lehdessä	90,8	100,0	88,5	0,05 [†]
Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.).	81,9	85,7	80,3	0,52
Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	86,6	83,9	88,8	0,49 [†]
Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkouutisessa tai muualla internetissä	94,0	90,3	95,3	0,32 [†]
Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	100,0	100,0	100,0	-
Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	98,2	96,7	98,8	0,45 [†]
Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	78,3	87,5	75,6	0,16
Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	53,0	53,1	53,7	0,96
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	99,2	97,0	100,0	0,11 [†]
Olen nähnyt pahviarpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	98,3	97,0	98,8	0,48 [†]
Olen nähnyt nettiarpoihin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	95,8	97,0	95,2	0,68 [†]
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	71,1	69,7	72,5	0,76
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	61,6	68,8	59,5	0,36
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	37,7	54,8	31,7	0,02
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaaajetuja jäsenkortillani	63,4	71,0	60,0	0,28

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 41. Kolmen kotimaisen peliyhteisön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvään mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen, ikäryhmittäin vuonna 2016

	18-24 vuotta	25-34 vuotta	35-44 vuotta	45-54 vuotta	≥ 55 vuotta	p
Olen nähnyt rahapelimainoksen painetussa lehdessä	78,6	94,9	87,0	93,3	94,4	0,39 [†]
Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.).	85,7	73,7	89,5	87,5	83,3	0,56 [†]
Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	100,0	95,2	84,2	88,2	55,6	≤0,001 [†]
Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkouutisissa tai muualla internetissä	100,0	100,0	95,5	94,1	72,2	≤0,001 [†]
Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	-
Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	100,0	97,7	100,0	94,1	100,0	0,61 [†]
Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	71,4	84,1	77,3	82,4	66,7	0,58 [†]
Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	53,3	59,1	35,0	70,6	42,1	0,18
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	100,0	100,0	100,0	100,0	94,7	0,26 [†]
Olen nähnyt pahviarpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	100,0	97,7	95,7	100,0	100,0	0,74 [†]
Olen nähnyt nettiarpoihin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	100,0	95,3	100,0	88,2	94,7	0,38 [†]
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	50,0	73,8	70,0	88,2	68,4	0,19 [†]
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	60,0	67,4	47,4	64,7	61,1	0,67
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	31,3	37,2	38,1	53,3	31,6	0,71
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajatuja jäsenkortillani	68,8	70,7	54,5	60,0	55,6	0,66

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 42. Yleisarvosana kotimaisten peliyhtiöiden mainonnasta vuonna 2016 vastaajaryhmittäin (%)

	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta / Aivan liian runsasta	EOS
Kaikki	23,5	68,1	8,4
Sukupuoli ($X^2=1,87$, $df=2$, $p=0,39^\dagger$)			
Nainen	27,3	69,7	3,0
Mies	22,4	67,1	10,6
Ikä ($X^2=2,60$, $df=8$, $p=0,96^\dagger$)			
18–24 vuotta	31,3	62,5	6,3
25–34 vuotta	18,2	70,5	11,4
35–44 vuotta	21,7	69,6	8,7
45–54 vuotta	23,5	70,6	5,9
≥ 55-vuotta	31,6	63,2	5,3
Nettotulot ($X^2=5,28$, $df=6$, $p=0,51^\dagger$)			
≤ 500 – 1000€	27,0	64,9	8,1
1001–1500€	26,9	65,4	7,7
1501–2000€	24,0	60,0	16,0
2001– ≥2500€	13,8	82,8	3,4
Työssäkäynti ($X^2=7,89$, $df=10$, $p=0,64^\dagger$)			
Käy työssä	19,6	72,5	7,8
Työtön tai lomautettu	38,9	50,0	11,1
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	22,2	77,8	0,0
Opiskelija tai koululainen	17,6	76,5	5,9
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	25,0	56,3	18,8
Muu/Ei halua kertoa	25,0	75,0	0,0
Siviilisäätty ($X^2=10,85$, $df=6$, $p=0,09^\dagger$)			
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	13,6	81,8	4,5
Avoliitossa	6,9	82,8	10,3
Naimaton	35,4	56,3	8,3
Eronnut	30,0	60,0	10,0
Korkein koulutusaste ($X^2=9,42$, $df=6$, $p=0,15^\dagger$)			
Peruskoulu tai vastaava	36,4	59,1	4,5
Ylioppilastutkinto tai lukio	13,3	80,0	6,7
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	28,0	58,0	14,0
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	14,3	85,7	0,0

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 43. Kotimaisten peliyhtiöiden mainonnan vaikutus, vastaajaryhmittäin vuonna 2016 (%)

	Sai vähentämään pelaamista	Ei vaikuttanut pelaamiseen	Sai lisäämään pelaamista	EOS / Ei koske minua
Kaikki	3,4	35,3	48,7	12,6
Sukupuoli ($X^2=3,97$, $df=3$, $p=0,27^\dagger$)				
Nainen	0,0	36,4	57,6	6,1
Mies	4,7	35,3	44,7	15,3
Ikä ($X^2=9,46$, $df=12$, $p=0,66^\dagger$)				
18–24 vuotta	6,3	37,5	43,8	12,5
25–34 vuotta	0,0	31,8	56,8	11,4
35–44 vuotta	4,3	47,8	43,5	4,3
45–54 vuotta	5,9	29,4	52,9	11,8
≥ 55	5,3	31,6	36,8	26,3
Nettotulot ($X^2=5,49$, $df=9$, $p=0,79^\dagger$)				
≤ 500 – 1000€	5,4	43,2	43,2	8,1
1001–1500€	3,8	30,8	46,2	19,2
1501–2000€	0,0	40,0	44,0	16,0
2001– ≥2500€	3,4	27,6	58,6	10,3
Työssäkäynti ($X^2=31,07$, $df=15$, $p<0,01^\dagger$)				
Käy työssä	0,0	37,3	52,9	9,8
Työtön tai lomautettu	0,0	50,0	38,9	11,1
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	0,0	33,3	22,2	44,4
Opiskelija tai koululainen	0,0	29,4	58,8	11,8
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	12,5	25,0	56,3	6,3
Muu/Ei halua kertoa	25,0	25,0	56,3	6,3
Siviilisäätty ($X^2=7,04$, $df=9$, $p=0,63^\dagger$)				
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	0,0	27,3	54,5	18,2
Avoliitossa	3,4	31,0	51,7	13,8
Naimaton	6,3	39,6	47,9	6,3
Eronnut	0,0	40,0	40,0	20,0
Korkein koulutusaste ($X^2=9,00$, $df=9$, $p=0,44^\dagger$)				
Peruskoulu tai vastaava	4,5	45,5	36,4	13,6
Ylioppilastutkinto tai lukio	3,3	50,0	36,7	10,0
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	2,0	28,0	54,0	16,0
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	0,0	21,4	71,4	7,1

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Taulukko 44. Peliklinikan eri palveluiden käyttö vastaajien keskuudessa (%)

	n	%
Hoidollinen keskustelu	80	67,2
Peli Poikki -ohjelma	39	32,8
Muut Peluurin palvelut	85	71,4
Auttava puhelin	59	49,6
Vertaispuhelin	12	10,1
Chat	19	16,0
eNeuvonta	9	7,6
Valtti ja Hertta -keskustelufoorumi	15	12,6
Verkkosivuston tietopankki ja työkalut	38	31,9
Tuuletin vertaistukiryhmä	10	8,4
Tekstiviestipalvelu Pelivoimapiiri	85	71,4
Kaikki Tiltin palvelut	46	38,7
Tiltin avoimet ovet	44	37,0
Tiltin vertaisrinki	26	21,8
Tiltin puuhaperjantai	19	16,0
Tiltin läheisten ilta	2	1,7
Tiltin tietoiskuilta	19	16,0

Taulukko 45. Eri palvelukokonaisuuksia käyttäneet vastaajaryhmittäin (%)

	Peluurin palvelut	Tiltin palvelut	Peli poikki	Hoidollinen keskustelu
Sukupuoli				
Nainen	31,0	26,1	25,6	30,4
Mies	69,0	73,9	74,4	69,6
p	0,26	0,72	0,69	0,41
Ikä				
18–24 vuotta	9,4	8,7	7,7	12,5
25–34 vuotta	38,8	28,3	41,0	31,3
35–44 vuotta	21,2	13,0	25,6	23,8
45–54 vuotta	18,8	19,6	17,9	13,8
≥ 55-vuotta	11,8	30,4	7,7	18,8
p	≤0,05 [†]	≤0,01	0,21	0,20
Nettotulot				
≤ 500 – 1000€	28,2	34,8	20,5	33,8
1001–1500€	27,1	26,1	10,3	21,3
1501–2000€	18,8	17,4	33,3	23,8
2001– ≥2500€	25,9	21,7	35,9	21,3
p	0,14	0,66	≤0,01	0,49
Työssäkäynti				
Käy työssä	44,7	28,3	61,5	40,0
Työtön tai lomautettu	14,1	17,4	7,7	15,0
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	5,9	13,0	2,6	18,8
Opiskelija tai koululainen	15,3	8,7	12,8	6,3
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	14,1	26,1	10,3	17,5
Muu/Ei halua kertoa	5,9	6,5	5,1	2,5
p	0,83 [†]	≤0,01 [†]	0,09 [†]	0,03 [†]
Sivillisäätö				
Avoliitossa/rekisteröidyssä parisuhteessa	22,4	23,9	33,3	15,0
Avoliitossa	28,2	15,2	20,5	21,3
Naimaton	37,6	34,8	30,8	42,5
Eronnut	11,8	26,1	15,4	21,3
p	≤0,05	≤0,05	≤0,05	0,13
Korkein koulutusaste				
Peruskoulu tai vastaava	13,3	24,4	5,1	17,9
Ylioppilastutkinto tai lukio	27,7	24,4	28,2	26,9
Ammattikoulu/muu ammatillinen tutkinto	45,8	37,8	48,7	42,3
Vähintään alempi korkeakoulututkinto	13,3	13,3	17,9	12,8
p	0,10 [†]	0,62	≤0,05 [†]	0,94 [†]

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle

Taulukko 46. Rahapeliongelma ja riskitason rahapelaaminen ja rahapelihaittojen kokeminen eri palvelukokonaisuuksien käyttäjillä (%)

	Peluurin palvelut	Tiltin palvelut	Peli poikki	Hoidollinen keskustelu
PPGM				
Rahapeliongelma	88,2	78,3	87,2	88,8
Riskipelaaja	3,5	6,5	2,6	5,0
Viihdepelaaja	1,2	0,0	0,0	1,3
Ei pelannut 2016/harvemmin kuin kerran kuussa	7,1	15,2	10,3	5,0
p	0,44 [†]	0,14 [†]	0,70 [†]	0,12 [†]
Haittojen kokeminen				
0–19haittaa	28,2	41,3	28,2	28,8
20–29 haittaa	28,2	26,1	20,5	27,5
≥ 30 haittaa	43,5	32,6	51,3	43,8
p	0,15	0,30	0,23	0,27

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5

Liitteet

Liite 1. Saatekirje suomeksi



Tiedote Peliklinikan asiakkaille kyselytutkimuksesta

Tutkimuksen nimi: Rahapelikysely 2016

Tutkimuksen toimeksiantaja, toteuttaja ja rahoittaja:

Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus (STM) toimeksiannosta yhteistyönä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL), Tilastokeskuksen, Helsingin yliopiston ja Helsingissä sijaitsevan Peliklinikan kanssa. Tutkimuksen rahoittaa STM.

Pyyntö osallistua kyselytutkimukseen

Pyydämme sinua osallistumaan kyselytutkimukseen, jossa kysytään mielipidettäsi rahapelien markkinoinnista sekä rahapelaamisesta ja sen mahdollisista seurauksista vuoden 2016 aikana.

Tutkimuksen taustaa ja tarkoitus

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistuu. Tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa luotettavaa tietoa rahapelaamisesta ennen kotimaisten rahapeliyhtiöiden (Veikkaus, RAY, Fintoto) yhdistymistä yhdeksi yhtiöksi.

Osallistumisen vapaaehtoisuus

Osallistuminen on vapaaehtoista. Voit kieltäytyä osallistumasta tutkimukseen, keskeyttää osallistumisesi tai peruuttaa osallistumisesi syytä ilmoittamatta milloin tahansa. Keskeyttäminen tai peruuttaminen eivät vaikuta Peliklinikalta (ml. avohoito, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) hakemaasi tukeen. Jos sinulla on kysyttävää, voit olla yhteydessä tutkimuksesta vastaaviin henkilöihin. Jotta tutkimustulokset antavat tilanteesta oikean kuvan, on ensiarvoisen tärkeää, että juuri sinä vastaat. Antamasi tiedot ovat korvaamattomia.

Tutkimuksen toteuttaja

Tutkimus on osa laajempaa THL:n tutkimushanketta. Tämä osatutkimus suoritetaan Peliklinikalla Helsingissä (ml. avohoito, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) tammikuun ja maaliskuun 2017 välisenä aikana. Tutkimuksesta vastaava henkilö THL:ssä on erikoistutkija Anne Salonen.

Voit osallistua tutkimukseen jos:

- Olet hakemassa apua tai hoitoa omaan rahapeliongelmaan
- Olet 18-vuotias tai sitä vanhempi
- Suomen- tai ruotsinkielentaitosi mahdollistavat osallistumisen kyselytutkimukseen

Tutkimusmenetelmät

Kyselyyn vastataan internetissä. Lomake löytyy osoitteesta: www.stat.fi/peliklinikka. Voit halutessasi käyttää vastaamiseen Peliklinikan taulutietokonetta. Kysymyksiin vastaaminen ei edellytä sinulta etukäteen valmistautumista.

Tutkimuksen hyödyt

Sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijat, asiantuntijat ja poliittiset päättäjät tarvitsevat työssään tutkimuksesta saatavia tietoja voidakseen paremmin arvioida ja ehkäistä rahapelihaittoja sekä kehittää hoitomenetelmiä. Osallistumalla olet mukana tässä tärkeässä työssä.

Tutkimuksen mahdolliset haitat ja epämukavuudet

Osallistumisestasi ei oleteta koituvan sinulle haittaa. Jos sinulle herää kysymyksiä tai sinua jää askarruttamaan jokin asia tutkimukseen osallistumisen jälkeen, voit ottaa yhteyttä Peliklinikan (ml. avohoitto, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) henkilökuntaan tai tutkimusryhmän jäseniin.

Tietojen luottamuksellisuus ja tietosuoja

Kyselytutkimuksessa ei kerätä henkilötietojasi, eikä tutkimuksesta muodostu henkilörekisteriä. Vastaaminen on täysin anonyymiä. Tilastokeskuksen henkilöstöllä on lakiin perustuva vaitiolovelvollisuus. Tilastokeskus luovuttaa tutkimusaineiston THL:n tutkijoille. Tutkimustulokset raportoidaan siten, että yksittäisen henkilön antamia vastauksia ei voi tunnistaa.

Tutkimuksen kustannukset ja taloudelliset selvitykset

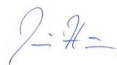
Tutkimukseen osallistumisesta ei makseta palkkiota. Tutkimuksesta ei aiheudu sinulle myöskään taloudellisia menetyksiä. Tutkijat tekevät tutkimuksen virkatyönä.

Lisätietoja

Lisätietoja tutkimuksesta saat THL:n erikoistutkija Anne Saloselta puh. 029 524 8125 tai erikoistutkija Sari Castrénilta puh. 029 524 8525 (sähköpostiosoite: etunimi.sukunimi@thl.fi). Lisätietoja tietojen keruusta saat Tilastokeskuksen tutkija Marika Jokiselta puh. 029 551 3270 (etunimi.sukunimi@tilastokeskus.fi). Lisätietoa tutkimuksesta ja myöhemmin myös tutkimustuloksista löytyy internetistä osoitteesta (www.thl.fi/rahapelikysely).

Yhteistyöstä kiittäen

Tilastokeskus



Jussi Heino
Tilastojohtaja

Terveystieteiden tutkimuskeskus



Anne Salonen
Erikoistutkija

Liite 2. Saatekirje ruotsiksi



Meddelande till Spelkliniken klienter om en enkätundersökning

Undersökningens namn: Enkät om penningspel 2016

Undersökningens uppdragsgivare, genomförare och finansör:

På uppdrag av Social- och hälsovårdsministeriet (SHM) i samarbete med Institutet för hälsa och välfärd (THL), Statistikcentralen, Helsingfors universitet och Spelkliniken i Helsingfors. Undersökningen finansieras av SHM.

Inbjudan att delta i enkätundersökningen

Vi ber dig delta i en enkätundersökning där vi frågar om din åsikt kring marknadsföringen av penningspel samt penningspelandet och om dess eventuella följder under år 2016.

Undersökningens bakgrund och syfte

Det finländska penningspelsystemet förnyas. Avsikten med undersökningen är att producera tillförlitlig information om penningspelandet före sammanslagningen av de inhemska spelbolagen (Veikkaus, RAY, Fintoto) till ett bolag.

Frivilligt deltagande

Deltagandet är frivilligt. Du kan när som helst vägra att delta i undersökningen, avbryta ditt deltagande eller annullera ditt deltagande utan att behöva nämna någon orsak. Om du avbryter eller annullerar ditt deltagande inverkar det inte på det stöd som du sökt hos Spelkliniken (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet). Om du har frågor kan du kontakta personerna som ansvarar för undersökningen. För att undersökningens resultat ska ge en rätt bild av situationen är det ytterst viktigt att just du svarar. Dina svar kan inte ersättas med någon annan persons svar.

Vem genomför undersökningen?

Undersökningen är en del av THL:s mera omfattande undersökningsprojekt. Den här delundersökningen genomförs på Spelkliniken i Helsingfors (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) under januari–mars 2017. Personen på THL som ansvarar för undersökningen är specialforskare Anne Salonen.

Du kan delta i undersökningen om:

- Du tänker söka hjälp eller vård för ditt penningspelproblem
- Du är 18 år eller äldre
- Dina kunskaper i svenska eller finska gör det möjligt för dig att delta i enkätundersökningen

Undersökningsmetoder

Enkäten besvaras på internet. Blanketten finns på adressen: www.stat.fi/peliklinikka. Om du vill kan du använda Spelkliniken surfplatta när du svarar. För att kunna svara på frågorna behöver du inte förbereda dig i förväg.

Postadress:
00022 STATISTIKCENTRALEN

Besöksadress:
Verkstadsgratan 13, Helsingfors

Telefon:
029 551 1000

www.stat.fi
FO-nummer: 0245491-1

Nytan med undersökningen

Forskare inom social- och hälsovården, experter och politiska beslutsfattare behöver i sitt arbete uppgifterna från undersökningen för att bättre kunna bedöma och förebygga spelrelaterade problem samt utveckla vårdmetoder. Genom att delta är du med i detta viktiga arbete.

Eventuella nackdelar och problem med undersökningen

Ditt deltagande borde inte medföra dig några nackdelar. Om du har frågor eller om du bekymrar dig över något efter att du deltagit i undersökningen kan du kontakta anställda på Spelkliniken (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) eller medlemmarna i undersökningsgruppen.

Sekretess

I enkätundersökningen samlas inte dina personuppgifter in och inget personregister bildas utifrån undersökningen. Du svarar helt anonymt. Statistikcentralens anställda har enligt lagen tystnadsplikt. Statistikcentralen överläter undersökningsmaterialet till forskarna vid THL. Undersökningsresultaten rapporteras på så sätt att det inte är möjligt att identifiera svar från enskilda personer.

Undersökningens kostnader och ekonomiska utredningar

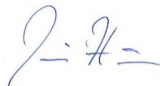
För deltagandet i undersökningen betalas inget arvode. Att delta i undersökningen medför dig inga ekonomiska förluster. Forskarna som arbetar med undersökningen gör det som ett uppdrag i tjänsten.

Tilläggsuppgifter

Mera information om undersökningen ger THL:s specialforskare Anne Salonen, tfn 029 524 8125 eller specialforskare Sari Castrén tfn 029 524 8525 (e-postadress: förnamn.efternamn@thl.fi). Mera information om datainsamlingen ger Statistikcentralens forskare Marika Jokinen, tfn 029 551 3270 (förnamn.efternamn@stat.fi). Mera information om undersökningen och senare också om undersökningsresultaten finns på internet på adressen (www.thl.fi/enkatenompenningsspel).

Med tack för samarbetet!

Statistikcentralen



Jussi Heino
Statistikdirektör

Institutet för hälsa och välfärd



Anne Salonen
Specialforskare



Rahapelikysely 2016

Selailukappale
kysymyksiin tutustumista varten

Tiedote Peliklinikan asiakkaille kyselytutkimuksesta

Tutkimuksen nimi: Rahapelikysely 2016

Tutkimuksen toimeksiantaja, toteuttaja ja rahoittaja:

Sosiaali- ja terveysministeriön (STM) toimeksiannosta yhteistyönä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL), Tilastokeskuksen, Helsingin yliopiston ja Helsingissä sijaitsevan Peliklinikan kanssa. Tutkimuksen rahoittaa STM.

Pyyntö osallistua kyselytutkimukseen

Pyydämme sinua osallistumaan kyselytutkimukseen, jossa kysytään mielipidettäsi rahapelien markkinoinnista sekä rahapelaamisesta ja sen mahdollisista seurauksista vuoden 2016 aikana.

Tutkimuksen taustaa ja tarkoitus

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistuu. Tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa luotettavaa tietoa rahapelaamisesta ennen kotimaisten rahapeliyhtiöiden (Veikkaus, RAY, Fintoto) yhdistymistä yhdeksi yhtiöksi.

Osallistumisen vapaaehtoisuus

Osallistuminen on vapaaehtoista. Voit kieltäytyä osallistumasta tutkimukseen, keskeyttää osallistumisesi tai peruttaa osallistumisesi syytä ilmoittamatta milloin tahansa. Keskeyttäminen tai peruuttaminen eivät vaikuta Peliklinikalta (ml. avohoito, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) hakeamaasi tukeen. Jos sinulla on kysyttävää, voit olla yhteydessä tutkimuksesta vastaaviin henkilöihin. Jotta tutkimustulokset antavat tilanteesta oikean kuvan, on ensiarvoisen tärkeää, että juuri sinä vastaat. Antamasi tiedot ovat korvaamattomia.

Tutkimuksen toteuttaja

Tutkimus on osa laajempaa THL:n tutkimushanketta. Tämä osatutkimus suoritetaan Peliklinikalla Helsingissä (ml. avohoito, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) tammikuun ja maaliskuun 2017 välisenä aikana. Tutkimuksesta vastaava henkilö THL:ssä on erikoistutkija Anne Salonen.

Voit osallistua tutkimukseen jos:

- Olet hakemassa apua tai hoitoa omaan rahapeliongelmaan
- Olet 18-vuotias tai sitä vanhempi
- Suomen- tai ruotsinkielentaitosi mahdollistavat osallistumisen kyselytutkimukseen

Tutkimusmenetelmät

Kyselyyn vastataan internetissä. Lomake löytyy osoitteesta: www.stat.fi/peliklinikka. Voit halutessasi käyttää vastaamiseen Peliklinikan taulutietokonetta. Kysymyksiin vastaaminen ei edellytä sinulta etukäteen valmistautumista.

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

Tutkimuksen hyödyt

Sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijat, asiantuntijat ja poliittiset päättäjät tarvitsevat työssään tutkimuksesta saatavia tietoja voidakseen paremmin arvioida ja ehkäistä rahapelihaittoja sekä kehittää hoitomenetelmiä. Osallistumalla olet mukana tässä tärkeässä työssä.

Tutkimuksen mahdolliset haitat ja epämuikavuudet

Osallistumisestasi ei oleteta koituvan sinulle haittaa. Jos sinulle herää kysymyksiä tai sinua jää askarruttamaan jokin asia tutkimukseen osallistumisen jälkeen, voit ottaa yhteyttä Peliklinikan (ml. avohoito, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) henkilökuntaan tai tutkimusryhmän jäseniin.

Tietojen luottamuksellisuus ja tietosuoja

Kyselytutkimuksessa ei kerätä henkilötietojasi, eikä tutkimuksesta muodostu henkilökeregisteriä. Vastaminen on täysin anonyymiä. Tilastokeskuksen henkilökostöllä on lakiin perustuva vaitiolovelvollisuus. Tilastokeskus luovuttaa tutkimusaineiston THL:n tutkijoille. Tutkimustulokset raportoidaan siten, että yksittäisen henkilön antamia vastauksia ei voi tunnistaa.

Tutkimuksen kustannukset ja taloudelliset selvitykset


Tutkimukseen osallistumisesta ei makseta palkkiota. Tutkimuksesta ei aiheudu sinulle myöskään taloudellisia menetyksiä. Tutkijat tekevät tutkimuksen virkatyönä.

Lisätietoja

Lisätietoja tutkimuksesta saat THL:n erikoistutkija Anne Saloselta puh. 029 524 8125 tai erikoistutkija Sari Castrénilta puh. 029 524 8525 (sähköpostiosoite: etunimi.sukunimi@thl.fi). Lisätietoja tietojen keruusta saat Tilastokeskuksen tutkija Marika Jokiselta puh. 029 551 3270 (etunimi.sukunimi@tilastokeskus.fi). Lisätietoa tutkimuksesta ja myöhemmin myös tutkimustuloksista löytyy internetistä osoitteesta (www.thl.fi/rahapelikysely).

Yhteistyöstä kiittäen

Tilastokeskus



Jussi Heino
Tilastojohtaja

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos



Anne Salonen
Erikoistutkija

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen käytössä olevista hallinnollisista aineistoista. Tilastokeskus voi luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Luovutettavaan aineistoon voidaan myöhemmin yhdistää muita tietoja. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Meddelande till Spelkliniken klienter om en enkätundersökning

Undersökningens namn: Enkät om penningspel 2016

Undersökningens uppdragsgivare, genomförare och finansör:

På uppdrag av Social- och hälsovårdsministeriet (SHM) i samarbete med Institutet för hälsa och välfärd (THL), Statistikcentralen, Helsingfors universitet och Spelkliniken i Helsingfors. Undersökningen finansieras av SHM.

Inbjudan att delta i enkätundersökningen

Vi ber dig delta i en enkätundersökning där vi frågar om din åsikt kring marknadsföringen av penningspel samt penningspelandet och om dess eventuella följder under år 2016.

Undersökningens bakgrund och syfte

Det finländska penningspelsystemet förnyas. Avsikten med undersökningen är att producera tillförlitlig information om penningspelandet före sammanslagningen av de inhemska spelbolagen (Veikkaus, RAY, Fintoto) till ett bolag.

Frivilligt deltagande

Deltagandet är frivilligt. Du kan när som helst vägra att delta i undersökningen, avbryta ditt deltagande eller annullera ditt deltagande utan att behöva nämna någon orsak. Om du avbryter eller annullerar ditt deltagande inverkar det inte på det stöd som du sökt hos Spelkliniken (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet). Om du har frågor kan du kontakta personerna som ansvarar för undersökningen. För att undersökningsresultaten ska ge en rätt bild av situationen är det ytterst viktigt att just du svarar. Dina svar kan inte ersättas med någon annan persons svar.

Vem genomför undersökningen?

Undersökningen är en del av THL:s mera omfattande undersökningsprojekt. Den här delundersökningen genomförs på Spelkliniken i Helsingfors (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) under januari–mars 2017. Personen på THL som ansvarar för undersökningen är specialforskare Anne Salonen.

Du kan delta i undersökningen om:

- Du tänker söka hjälp eller vård för ditt penningspelproblem
- Du är 18 år eller äldre
- Dina kunskaper i svenska eller finska gör det möjligt för dig att delta i enkätundersökningen

Undersökningsmetoder

Enkäten besvaras på internet. Blanketten finns på adressen: www.stat.fi/peliklinikka. Om du vill kan du använda Spelkliniken surfplatta när du svarar. För att kunna svara på frågorna behöver du inte förbereda dig i förväg.

Nyttan med undersökningen

Forskare inom social- och hälsovården, experter och politiska beslutsfattare behöver i sitt arbete uppgifterna från undersökningen för att bättre kunna bedöma och förebygga spelrelaterade problem samt utveckla vårdmetoder. Genom att delta är du med i detta viktiga arbete.

SELÄILUKAPPALE - TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

Eventuella nackdelar och problem med undersökningen

Ditt deltagande borde inte medföra dig några nackdelar. Om du har frågor eller om du bekymrar dig över något efter att du deltagit i undersökningen kan du kontakta anställda på Spelkliniken (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) eller medlemmarna i undersökningsgruppen.

Sekretess

I enkätundersökningen samlas inte dina personuppgifter in och inget personregister bildas utifrån undersökningen. Du svarar helt anonymt. Statistikcentralens anställda har enligt lagen tystnadsplikt. Statistikcentralen överläter undersökningsmaterialet till forskarna vid THL. Undersökningsresultaten rapporteras på så sätt att det inte är möjligt att identifiera svar från enskilda personer.

Undersökningens kostnader och ekonomiska utredningar


För deltagandet i undersökningen betalas inget arvode. Att delta i undersökningen medför dig inga ekonomiska förluster. Forskarna som arbetar med undersökningen gör det som ett uppdrag i tjänsten.

Tilläggsuppgifter

Mera information om undersökningen ger THL:s specialforskare Anne Salonen, tfn 029 524 8125 eller specialforskare Sari Castrén tfn 029 524 8525 (e-postadress: fornamn.efternamn@thl.fi). Mera information om datainsamlingen ger Statistikcentralens forskare Marika Jokinen, tfn 029 551 3270 (fornamn.efternamn@stat.fi). Mera information om undersökningen och senare också om undersökningsresultaten finns på internet på adressen (www.thl.fi/enkatenompenningspel).

Med tack för samarbetet!

Statistikcentralen



Jussi Heino
Statistikdirektör

Institutet för hälsa och välfärd



Anne Salonen
Specialforskare

Rahapelikysely 2016

A. Rahapeleihin liittyvät mielipiteet

A1. Rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa vuonna 2016 kolmen peliyhtiön, RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton yksinoikeudella. Mikä oli mielestäsi tämän kyseisen mallin tärkein tavoite?

Ohje: Rengasta vain yksi, tärkein vaihtoehto.

Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle.....	1
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle.....	2
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	3
Rahapelitarronnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen.....	4
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	5
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	6
Jokin muu, mikä?	7
En osaa sanoa	9

A2. Mitä muita tavoitteita tällä kyseisellä mallilla mielestäsi oli?

Ohje: Rengasta kaikki muut mielipidettäsi kuvaavat vaihtoehdot.

Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle.....	1
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle.....	2
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	3
Rahapelitarronnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen.....	4
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	5
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	6
Jokin muu, mikä?	7
En osaa sanoa	9

A3a. Ajattele vuotta 2016. Miten usein kohtasit näiden kolmen kotimaisen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Arvio riittää.

	En koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	En osaa sanoa
a) Olen nähnyt rahapelimainoksen painatussa lehdessä	1	2	3	4	9
b) Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	1	2	3	4	9
c) Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter)	1	2	3	4	9
d) Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkouutisissa tai muualla internetissä	1	2	3	4	9
e) Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	1	2	3	4	9
f) Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	1	2	3	4	9
g) Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	1	2	3	4	9
h) Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä.....	1	2	3	4	9
i) Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen.....	1	2	3	4	9

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

	En koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	En osaa sanoa
j) Olen nähnyt pahviarpoihiin tai veikkaukspeliin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen.....	1	2	3	4	9
k) Olen nähnyt nettiarpoihiin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen.....	1	2	3	4	9
l) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	1	2	3	4	9
m) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia....	1	2	3	4	9

A3b. Ajattele vuotta 2016. Miten usein kohtasit näiden kolmen kotimaisen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto kummaltakin riviltä. Arvio riittää.

	Ei koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	Ei koske minua
n) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö).....	1	2	3	4	9
o) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajaetuja jäsenkortillani.....	1	2	3	4	9

A4. Ajattele edelleen vuotta 2016. Mitä mieltä olet RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton mainonnasta Suomessa?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	Aivan liian vähäistä	Liian vähäistä	Olen tyytyväinen tähänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta	Aivan liian runsasta	En osaa sanoa
a) Veikkaus.....	1	2	3	4	5	9
b) RAY.....	1	2	3	4	5	9
c) Fintoto.....	1	2	3	4	5	9
d) Yleisarvosana peliyhtiöiden mainonnasta.....	1	2	3	4	5	9

A5. Miten näiden yhtiöiden mainonta vaikutti sinuun?

Ohje: Rengasta vain yksi vaihtoehto.

Mainonta sai minut selvästi vähentämään rahapelaamista.....	1
Mainonta sai minut hieman vähentämään rahapelaamista.....	2
Mainonta ei vaikuttanut rahapelaamiseeni.....	3
Mainonta sai minut hieman lisäämään rahapelaamista.....	4
Mainonta sai minut selvästi lisäämään rahapelaamista.....	5
En osaa sanoa / Ei koske minua.....	9

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

B. Rahapelien pelaaminen

B1. Ajattele vuotta 2016. Kuinka usein pelasit seuraavia rahapelejä?

Ohje: Laske mukaan myös internetissä pelaamasi rahapelit. Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Arvio riittää.

	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	2-3 kertaa kuukau- dessa	Kerran kuukau- dessa	Harvem- min	En lainkaan v. 2016	En osaa sanoa
a) Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto tai Jokeri	1	2	3	4	5	6	7	9
b) Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Syke, eBingo, Pore	1	2	3	4	5	6	7	9
c) Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Naapurit, Lomattonni	1	2	3	4	5	6	7	9
d) Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	1	2	3	4	5	6	7	9
e) Veikkauksen vakio- tai moniveikkaus	1	2	3	4	5	6	7	9
f) Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten Pitkä veto, Moniveto, Tuloveto, Live-veto..	1	2	3	4	5	6	7	9
g) Rahapelejä Helsingin kasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
h) Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) pelejä rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
i) Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, Blackjack)	1	2	3	4	5	6	7	9
j) Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
k) Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
l) Fintoton hevospeliä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76...	1	2	3	4	5	6	7	9
m) Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksina	1	2	3	4	5	6	7	9
n) Ruotsin- tai Viron-laivoilla tarjottavia rahapelejä	1	2	3	4	5	6	7	9
o) PAF:in nettipokeria	1	2	3	4	5	6	7	9
p) Muita PAF:in rahapelejä	1	2	3	4	5	6	7	9
q) Nettipokeria ulkomaille	1	2	3	4	5	6	7	9
r) Muita rahapelejä ulkomaille	1	2	3	4	5	6	7	9
s) Muita rahapelejä, mitä?	1	2	3	4	5	6	7	9

Jos et ole pelannut mitään rahapeliä vuoden 2016 aikana tai vastasit edellä oleviin kysymyksiin eos, vastaa kysymykseen B2. Muussa tapauksessa siirry kysymykseen B3.

B2. Oletko koskaan elämäsi aikana pelannut jotain rahapeliä?

Kyllä 1
En 2

→ Siirry kysymykseen D1a

SELAILUKAPPALE - TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

B3. Mikä oli pääasiallinen syy pelaamiseesi?

Ohje: Rengasta vain yksi, pääasiallinen syy.

Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	1
Pelasin voittaakseni rahaa	2
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	3
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystävieni kanssa	4
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta	5
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle	6
Jokin muu syy, mikä?	7
En osaa sanoa	9

B4. Mitä muita syitä oli siihen, että pelasit?

Ohje: Rengasta kaikki muut mielipidettäsi kuvaavat syyt.

Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	1
Pelasin voittaakseni rahaa	2
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	3
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystävieni kanssa	4
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta	5
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle	6
Jokin muu syy, mikä?	7
En osaa sanoa	9

B5a. Onko sinusta joskus tuntunut siltä, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma?

Ei	1	→ Siirry kysymykseen B6
Kyllä.....	2	
En osaa sanoa	9	→ Siirry kysymykseen B6

B5b. Milloin sinusta viimeksi tuntui siltä, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma?

Ohje: Anna vastauksesi muodossa "vvvv".

B6. Kuinka paljon sinulla on mielestäsi tietoa seuraavista rahapelaamiseen liittyvistä asioista?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	Erittäin vähän	Vähän	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
a) Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	1	2	3	4	5	9
b) Voittamiseen liittyvä todennäköisyys.....	1	2	3	4	5	9
c) Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit.....	1	2	3	4	5	9
d) Rahapelaamisen hallintaan tarkoitettut keinot	1	2	3	4	5	9
e) Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset.....	1	2	3	4	5	9
f) Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan.....	1	2	3	4	5	9
g) Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	1	2	3	4	5	9

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

B7. Oletko tietoinen RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton tarjoamista keinoista hallita rahapelaamista, ja oletko käyttänyt niitä?

Ohje: Vastaa jokaiselta riviltä sekä kysymykseen ”oletko tietoinen” että ”oletko käyttänyt” rengastamalla tilannettasi kuvaava vaihtoehto.

	Oletko tietoinen?		Oletko käyttänyt?	
	Kyllä	En	Kyllä	En
a) Pelitilin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	1	2	3	4
b) Kulutusrajan asettaminen	1	2	3	4
c) Tiedon jakaminen rahapeliongelmistä	1	2	3	4
d) Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	1	2	3	4
e) Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	1	2	3	4
f) Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	1	2	3	4
g) Määräaikainen pelinestorajoitus	1	2	3	4
h) Määräaikainen pelinesto	1	2	3	4
i) Pelitilin sulkeminen internetissä	1	2	3	4
j) Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	1	2	3	4
k) Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	1	2	3	4
l) Rahapelipäiväkirja	1	2	3	4
m) Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	1	2	3	4
n) Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	1	2	3	4
o) Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	1	2	3	4
p) Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	1	2	3	4
q) Muu, mikä?	1	2	3	4

B8. Ajattele vuotta 2016. Kuinka usein sinusta tuntui, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma?

Ei koskaan	1
Joskus	2
Usein	3
Lähes aina	4
En osaa sanoa	9

B9. Ajattele vuotta 2016. Arvioi, kuinka paljon käytit rahaa (euroa) rahapeleihin. Voit arvioida pelaamiseen käyttämäsi rahamäärää joko keskimäärin YHDEN VIIKON tai YHDEN KUUKAUDEN tai KOKO VUODEN aikana.

Ohje: Vastaa vain yhteen alla olevista vaihtoehdoista.

a) Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN VIIKON aikana	euroa
b) Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN KUUKAUDEN aikana	euroa
c) Käytin pelaamiseen VUODEN 2016 aikana noin	euroa

B10. Minkälaisissa ympäristöissä pelasit rahapelejä vuonna 2016?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina
a) Kotona	0	1	2	3
b) Omalla työpaikalla	0	1	2	3
c) Kioskillä	0	1	2	3
d) Ruokakaupassa tai kaupakeskuksessa	0	1	2	3
e) Kahvilassa	0	1	2	3

9

Rahapelikysely
© Tilastokeskus, THL

SELAILUKAPPALE - TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina
f) Huoltoasemalla.....	0	1	2	3
g) Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	0	1	2	3
h) Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla.	0	1	2	3
i) Liikunta- ja/tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosali jne.)	0	1	2	3
j) Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	0	1	2	3
k) RAY:n pelialissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	0	1	2	3
l) Helsingin kasinolla.....	0	1	2	3
m) Muualla, missä?	0	1	2	3

B11. Ajattele vuotta 2016. Mikä tai mitkä seuraavista vaihtoehtoista kuvaavat rahapelaamistasi?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
a) Pelasin yksin.....	0	1	2	3	9
b) Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa.....	0	1	2	3	9
c) Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa.....	0	1	2	3	9

B12. Pelasitko rahapelejä internetissä vuoden 2016 aikana?

Pelasin ainoastaan internetissä	1	
Pelasin internetissä ja muissa pelipisteissä	2	
En pelannut lainkaan internetissä	3	→ Siirry kysymykseen C0
En osaa sanoa	9	→ Siirry kysymykseen C0

B13. Kun pelasit rahapelejä internetissä vuoden 2016 aikana, pelasitko:

Ohje: Valitse yksi vaihtoehto kummaltakin riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
a) Tietokoneella	0	1	2	3	9
b) Mobiilisti: älypuhelimella, tabletilla tms.	0	1	2	3	9

C. Oman rahapelaamisesi arviointi

Vastaa seuraaviin kysymyksiin, jos olet pelannut mitä tahansa rahapeliä vähintään yhden kerran kuukaudessa.

C0. Ajattele vuotta 2016. Arvioi, millaisia seurauksia rahapelaamisellasi oli?

Ohje: Valitse yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa
a) Oletko joutunut lainaamaan merkittäviä rahasummia tai myymään omaisuuttasi rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?.....	1	0	9
b) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä taloudellisia huolia vuoden 2016 aikana?	1	0	9

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa
c) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittävää henkistä kuormittuneisuutta, kuten syyllisyyttä, ahdistuneisuutta tai masennusta vuoden 2016 aikana?	1	0	9
d) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut vakavia ongelmia parisuhteessasi, ystävyysuhteissasi tai suhteissa perheenjäseniisi vuoden 2016 aikana? (<i>Perheenjäsen tarkoittaa ketä tahansa henkilöä, jonka koet kuuluvan perheeseen</i>)	1	0	9
e) Oletko laiminlyönyt toistuvasti lapsiasi tai perhettäsi rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
f) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä terveysongelmia tai vammoja vuoden 2016 aikana?	1	0	9
g) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä työhön tai opiskeluun liittyviä ongelmia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
h) Oletko ollut poissa työstä tai koulusta huomattavia aikoja rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
i) Oletko itse tai onko läheisesi ottanut sinulle kuulumatonta rahaa tai tehnyt jotain muuta laitonta rahapelaamisesi takia vuoden 2016 aikana?	1	0	9
j) Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että rahapelaamisesi on aiheuttanut merkittäviä ongelmia vuoden 2016 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	1	0	9
k) Oletko vuoden 2016 aikana usein pelannut rahapelejä pidempään, isommilla summilla tai useammin mitä olit aikonut?	1	0	9
l) Oletko vuoden 2016 aikana usein palannut takaisin pelaamaan voittaaksesi häviämäsi rahat takaisin?	1	0	9
m) Oletko vuoden 2016 aikana yrittänyt vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi?	1	0	9
n) Jos vastasit edelliseen "Kyllä", onnistuiko yrityksissäsi vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi? <i>Ohje: Vastaa tähän vain, jos vastasit m-kohtaan kyllä. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat</i>	1	0	9
o) Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että sinulla on ollut hankaluuksia rahapelaamisesi hallinnassa vuoden 2016 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	1	0	9
p) Sanoisitko, että vuoden 2016 aikana olet ajatellut usein rahapelaamista?	1	0	9
q) Kun et pelannut rahapelejä vuoden 2016 aikana, tunsitko olosi usein ärtyneeksi, levottomaksi tai tunsit voimakasta himoa pelaamiseen?	1	0	9
r) Oletko vuoden 2016 aikana tuntenut tarvetta pelata rahapelejä yhä suuremmilla rahasummilla saavuttaaksesi saman jännityksen tunteen kuin ennenkin?	1	0	9

Vastaa seuraaviin kysymyksiin, jos olet pelannut mitä tahansa rahapelejä vuoden 2016 aikana.

C1. Seuraavaksi tarkastellaan yksityiskohtaisemmin rahapelaamisen aiheuttamia mahdollisia haittoja sinulle. Ajattele vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja. Arvioi, millaisia taloudellisia haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Viikoittaisen käyttörahasi määrä väheni	1
b) Käytit säästöjäsi	2
c) Käytit vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen	3
d) Nostit luottokorttisi käyttörajan, otit lainan tai pikavipin	4
e) Myit henkilökohtaista omaisuuttasi	5
f) Käytit vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan	6
g) Käytit vähemmän rahaa hyödyllisiin kuluihin, kuten vakuutusmaksuihin, koulutukseen, autoon tai kodin kunnossapitoon	7

SELAILUKAPPALE - TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

h)	Maksoit laskuja myöhässä (esim. vuokra tai yhtiövastike, operaattoreiden liittymälaskut)	8
i)	Teit lisätöitä	9
j)	Turvauduit toimeentulotukeen, kirkon/seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit ja leipäjono jne.)	10
k)	Tarvitsit hätä- tai tilapäismajoitusta	11
l)	Menetit merkittävää omaisuuttasi (esim. auto, koti, firma, eläkerahasto)	12
m)	Kotitaloutesi sähkö- tai kaasusopimus tms. purettiin	13
n)	Velkaongelma tai -kierre (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)	14
o)	Ei mitään edellä mainituista	15

C2. Ajattele edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja. Arvioi, millaisia kyseisiä haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	
a)	Suorittumisesi töissä tai opinnoissa oli alentunut (esim. väsymyksen tai keskittymiskyvyn puutteen takia)	1
b)	Myöhästyit töistä tai luennoilta	2
c)	Käytit työ- tai opiskeluaikaasi rahapelaamiseen	3
d)	Käytit työpaikkasi tai oppilaitoksesi varoja tai välineitä rahapelaamiseen	4
e)	Sinulla oli poissaoloja töistä tai opiskeluista	5
f)	Sinulla oli ristiriitoja työkavereiden kanssa	6
g)	Työsi tai opiskelusi ei edennyt	7
h)	Menetit opiskelupaikkasi	8
i)	Työn hakemisesi hankaloitui	9
j)	Menetit työsi	10
k)	Ei mitään edellä mainituista	11

C3. Ajattele edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä terveyshaittoja. Arvioi, millaisia terveyshaittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	
a)	Vähensit liikuntaa rahapelaamisesi takia	1
b)	Et syönyt riittävästi tai riittävän usein	2
c)	Söit liikaa	3
d)	Unen puute rahapelaamisesta johtuen	4
e)	Laiminlöit henkilökohtaista hygieniaasi etkä huolehtinut itsestäsi	5
f)	Laiminlöit lääkitystäsi tai muita hoito-ohjeita	6
g)	Tupakka- tai nikotiinituotteiden käyttösi lisääntyi	7
h)	Alkoholinkäyttösi lisääntyi	8
i)	Unettomuus rahapelaamiseen liittyvän stressin tai huolen takia	9
j)	Masentuneisuuden lisääntyminen	10
k)	Epähygieeniset asumisolot (kodinhoidon laiminlyönti/epäsiisteys, asunnottomuus jne.)	11
l)	Sosiaali- ja terveyspalveluiden lisääntynyt käyttö rahapelaamisen aiheuttaman tai pahentaman terveysongelman takia	12
m)	Tarvitsit kiireellistä sairaanhoitoa rahapelaamisen aiheuttamaan tai pahentamaan terveysongelmaan	13
n)	Vahingoitit itseäsi	14
o)	Yritit itsemurhaa	15
p)	Sait stressistä johtuvia terveysongelmia (esim. korkea verenpaine, päänsärky)	16
q)	Ei mitään edellä mainituista	17

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

C4. Ajattele vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä tunnetason haittoja. Arvioi, millaisia tunnetason haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Olit ahdistunut rahapelaamisestasi.....	1
b) Häpesit rahapelaamistasi.....	2
c) Kaduit rahapelaamistasi.....	3
d) Tunsit epäonnistuneesi.....	4
e) Tunsit itsesi epävarmaksi ja haavoittuvaksi.....	5
f) Tunsit itsesi arvottomaksi.....	6
g) Tunsit toivottomuutta rahapelaamisesi takia.....	7
h) Olit vihainen siitä, ettei pysty hallitsemaan rahapelaamistasi.....	8
i) Tunsit uupumusta.....	9
j) Halusit paeta tai karata.....	10
k) Ei mitään edellä mainituista.....	11

C5. Ajattele edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä ihmishuhdehaittoja. Arvioi, millaisia ihmishuhdehaittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Vietit vähemmän aikaa läheistesi kanssa.....	1
b) Laiminoit ihmishuhdeisiin liittyviä velvollisuuksiasi.....	2
c) Koit väheksyntää ihmishuhdeissasi.....	3
d) Osallistuit vähemmän sosiaalisiin tapahtumiin (ei tarkoiteta rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia).....	4
e) Koit enemmän jännitteitä ihmishuhdeissasi (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.).....	5
f) Nautit vähemmän yhdessäolosta läheistesi kanssa.....	6
g) Koit enemmän ristiriitoja ihmishuhdeissasi (riitely, tappelu, uhkailu).....	7
h) Eristäytyminen tai ulkopuolisuuden tunne.....	8
i) Eron tai suhteen päättymisen uhka.....	9
j) Parisuhteen päättyminen tai ero.....	10
k) Ei mitään edellä mainituista.....	11

C6. Ajattele edelleen vuotta 2016. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä muita haittoja. Arvioi, millaisia muita haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
a) Jätit lapset yksin ilman valvontaa.....	1
b) Sait sakot tai sinut pidätettiin liikenteen vaarantamisesta.....	2
c) Koit häpäisseeesi suvun maineen yhteisössäsäi.....	3
d) Koit väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta).....	4
e) Näpistys tai epärehellisyys liittyen kunnallishallintoon, yritystoimintaan tai asioimiseen muiden ihmisten kanssa (ei koske perhettä tai ystäviä).....	5
f) Et huolehtinut lasten tarpeista riittävästi.....	6
g) Koit vähemmän sitoutumista yhteisösi.....	7
h) Koit olevasi hylkiö yhteisössäsäi.....	8
i) Osallistuit vähemmän yhteisösi toimintaan.....	9
j) Tunsit pakottavaa tarvetta turvautua rikolliseen toimintaan tai varastamiseen rahoittaaksesi pelaamisesi tai maksaaksesi palvelkojasi.....	10

SELAILUKAPPALE - TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

k) Annot katteettomia lupauksia velkojesi takaisinmaksusta.....	11
l) Otit luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltäsi tai perheenjäseniltäsi	12
m) Ei mitään edellä mainituista	13

C7. Seuraavaksi tarkastellaan rahapelaamisesta sinulle aiheutuneita haittoja. Haitoilla viitataan taloudellisiin haittoihin, työhön tai opiskeluun ja terveyteen liittyviin haittoihin sekä tunnetason, ihmissuhde- ja muihin haittoihin. Vaikka et pelannut vuoden 2016 aikana, aiheuttiko rahapelaamisesi sinulle joitain haittoja vuonna 2016?

Kyllä	1	
Ei	2	→ Siirry kysymykseen D1a.
En osaa sanoa	9	→ Siirry kysymykseen D1a.

C8. Millaisia haittoja rahapelaamisesi aiheutti sinulle vuonna 2016?

D. Läheisten rahapelaaminen

D1a. Oliko elämässäsi vuoden 2016 aikana henkilöä, joka mielestäsi pelasi liikaa rahapelejä?

Kyllä	1	
Ei	2	→ Siirry kysymykseen E1
En osaa sanoa	9	→ Siirry kysymykseen E1

D1b. Mikä on tämän henkilön / näiden henkilöiden suhde sinuun?

Ohje: Rengasta kaikki tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot.

Puolisosi	1
Vanhempasi tai appivanhempasi	2
Oma tai puolisosi lapsi	3
Muu kotitaloudessasi asuva henkilö	4
Muu perheenjäsenesi (ei asu samassa kotitaloudessa)	5
Entinen puolisosi	6
Työkaverisi tai kollegasi	7
Ystäväsi	8
Naapurisi	9
Joku muu henkilö, kuka?	10
En osaa sanoa	99

D2. Ajattele vuotta 2016. Arvioi, millaisia haittoja läheisesi tai läheistesi rahapeliongelmat aiheuttivat sinulle.

Ohje: Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2016 aikaiset tapahtumat.

a) Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syällisyyttä.....	1
b) Kieleisiä vaikutuksia terveydentilaasi, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat ...	2
c) Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero	3
Muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyyssuhteiden katkeamisen	4
e) Kodin tai asunnon menetyksen tai sen uhkaa	5
f) Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeuksia, pelillainoja tai luottotietojen menetyksen	6
g) Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	7
h) Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	8

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

i) Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	9	
j) Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	10	
k) Muun rikoksen, kuten varkauden tai identiteettivarkauden uhriksi joutumisen	11	
l) Kielteisiä vaikutuksia työhösi, työnhakemiseen tai opintoihin	12	
m) Muita haittoja	13	→ Siiry kysymykseen D2m
n) Ei mitään haittoja	14	

D2m. Mitä muita haittoja?

E. Taustatiedot

E1. Mikä on korkein koulutusaste, jonka olet suorittanut?

Peruskoulu tai vastaava	1
Ylioppilastutkinto tai lukio	2
Ammattikoulu tai muu ammatillinen tutkinto	3
Ammatillinen opistoasteen tutkinto	4
Ammattikorkeakoulu- tai muu alempi korkeakoulututkinto	5
Ylempi korkeakoulututkinto	6
Lisensiaatti- tai tohtorintutkinto	7
Joku muu	8
En ole suorittanut mitään tutkintoa loppuun	9
En osaa sanoa / En halua kertoa	99

E2. Arvioi omat tulosi kuukaudessa, kun **verot on vähennetty**. Ota huomioon kaikki säännölliset tulosi verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustulot, eläkkeet ja muut sosiaaliturvaetuudet.

Nettotulosi kuukaudessa _____ euroa

E3. Mikä kuvaa parhaiten tilannettasi tällä hetkellä?

Ohje: Rengasta vain yksi vaihtoehto (pääasiallinen toimintasi).

Palkansaaja, kokopäivätyössä (väh. 35 tuntia viikossa)	1
Palkansaaja, osa-aikatyössä (alle 35 tuntia viikossa)	2
Maatalousyrittäjä	3
Muu yrittäjä tai ammatinharjoittaja	4
Opiskelija tai koululainen	5
Työtön tai lomautettu	6
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	7
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	8
Varusmies tai siviilipalveluksessa	9

15

Rahapelikysely
© Tilastokeskus, THL

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

Hoidan omia lapsia, omaista tai kotitaloutta.....	10
Teen jotain muuta.....	11
En halua kertoa.....	12

E4. Mikä on sukupuolesi?

Mies.....	1
Nainen.....	2
Muu.....	3
En halua kertoa.....	4

E5. Minä vuonna olet syntynyt?

Ohje: Anna vastauksesi muodossa "vvvv".

--	--	--	--

E6. Mikä on siviilisäätyysi?

Avoliitossa / rekisteröidyssä parisuhteessa.....	1
Avoliitossa.....	2
Naimaton.....	3
Eronnut.....	4
Leski.....	5

E7a. Oletko syntynyt Suomessa?

Kyllä.....	1	→ Siirry kysymykseen E8
En.....	2	

E7b. Kuinka kauan olet asunut Suomessa?

Ohje: Anna vastauksesi täysinä vuosina.

_____ vuotta

Peliklinikka on rahapeliongelmiin erikoistunut palvelukokonaisuus, joka muodostuu eri toimijoiden tarjoamista palveluista.

E8. Mitä Peluurin palveluja olet käyttänyt ja milloin?

Ohje: Voit rengastaa useita vaihtoehtoja yhdeltä riviltä. Vastaathan jokaiselle riville.

	Vuonna 2017	Vuonna 2016	Joskus aiemmin	En ole käyttänyt
a) Peluurin auttava puhelin.....	1	2	3	0
b) Peluurin vertaispuhelin.....	1	2	3	0
c) Peluurin chat.....	1	2	3	0
d) Peluurin eNeuvonta.....	1	2	3	0

Rahapelikysely
© Tilastokeskus, THL 16

SELAILUKAPPALE – TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

	Vuonna 2017	Vuonna 2016	Joskus aiemmin	En ole käyttänyt	
e) Valtti ja Hertta -keskustelufoorumi.....	1	2	3	0	
f) Peluurin verkkosivuston tietopankki ja työkalut	1	2	3	0	
g) Tuuletin vertaistukiryhmä	1	2	3	0	
h) Tekstiviestipalvelu Pelivoimapiiri	1	2	3	0	
i) Peli poikki hoito-ohjelma	1	2	3	0	→ Vastaa kysymykseen E8b
j) Peli poikki itseapuhjelma	1	2	3	0	

E8b. Oletko jonossa Peli poikki – ohjelmaan?

Ohje: Vastaa vain siinä tapauksessa, että rengastit kohdassa E8.i) vaihtoehdon 0.

Kyllä 1
En..... 2

E9. Mitä muita Peliklinikan tarjoamia palveluja olet käyttänyt ja milloin?

Ohje: Voit rengastaa useita vaihtoehtoja yhdeltä riviltä. Vastaathan jokaiselle riville.

	Vuonna 2017	Vuonna 2016	Joskus aiemmin	En ole käyttänyt	
a) Tiltin avoimet ovet	1	2	3	0	
b) Tiltin vertaisrinki.....	1	2	3	0	
c) Tiltin puuhaperjantai	1	2	3	0	
d) Tiltin läheisten ilta.....	1	2	3	0	
e) Tiltin tietoiskuilta	1	2	3	0	
f) Olen käynyt hoidollisen keskustelun psykologin tai sosiaaliterapeutin kanssa ajanvarauksessa (tai varatulla ajalla)	1	2	3	0	→ Vastaa kysymykseen E9b
g) Muu, mikä?.....	1	2	3	0	

E9b. Odotatko aikaa psykologin tai sosiaaliterapeutin vastaanotolle?

Ohje: Vastaa vain siinä tapauksessa, että rengastit kohdassa E9.f) vaihtoehdon 0.

Kyllä..... 1
En 2

Kommentti

Haluatko täydentää vastauksiasi, kommentoida lomaketta tai tutkimusta tai kertoa jotakin tutkimuksen suunnittelijoille? Voit halutessasi kirjoittaa kommenttisi tähän.

SELAILUKAPPALE - TARKOITETTU VAIN KYSYMYKSIIN TUTUSTUMISTA VARTEN

Lisätietoja tutkimuksesta

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL):
Erikoistutkija Anne Salonen
puh. 029 524 8125
etunimi.sukunimi@thl.fi

Tilastokeskus
Tutkija Marika Jokinen
puh. 029 551 3270
etunimi.sukunimi@stat.fi

 www.facebook.com/Tilastotohtori

 <https://twitter.com/tilastokeskus>

 <https://www.instagram.com/tilastokeskus>

Liite 4. Kyselylomake ruotsiksi

Enkät om penningspel 2016

Vänligen läs först det bifogade meddelandet om denna undersökning.

Meddelande till Spelkliniken klienter om en enkätundersökning

Undersökningens namn: Enkät om penningspel 2016

Undersökningens uppdragsgivare, genomförare och finansör: På uppdrag av Social- och hälsovårdsministeriet (SHM) i samarbete med Institutet för hälsa och välfärd (THL), Statistikcentralen, Helsingfors universitet och Spelkliniken i Helsingfors. Undersökningen finansieras av SHM.

Inbjudan att delta i enkätundersökningen: Vi ber dig delta i en enkätundersökning där vi frågar om din åsikt kring marknadsföringen av penningspel samt penningspelandet och om dess eventuella följder under år 2016.

Undersökningens bakgrund och syfte: Det finländska penningspelsystemet förnyas. Avsikten med undersökningen är att producera tillförlitlig information om penningspelandet före sammanslagningen av de inhemska spelbolagen (Veikkaus, RAY, Fintoto) till ett bolag.

Frivilligt deltagande: Deltagandet är frivilligt. Du kan när som helst vägra att delta i undersökningen, avbryta ditt deltagande eller annullera ditt deltagande utan att behöva nämna någon orsak. Om du avbryter eller annullerar ditt deltagande inverkar det inte på det stöd som du sökt hos Spelkliniken (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet). Om du har frågor kan du kontakta personerna som ansvarar för undersökningen. För att undersökningsresultaten ska ge en rätt bild av situationen är det ytterst viktigt att just du svarar. Dina svar kan inte ersättas med någon annan persons svar.

Vem genomför undersökningen: Undersökningen är en del av THL:s mera omfattande undersökningsprojekt. Den här delundersökningen genomförs på Spelkliniken i Helsingfors (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) under januari–mars 2017. Personen på THL som ansvarar för undersökningen är specialforskare Anne Salonen.

Du kan delta i undersökningen om: Du tänker söka hjälp eller vård för ditt penningspelproblem, du är 18 år eller äldre, dina kunskaper i svenska eller finska gör det möjligt för dig att delta i enkätundersökningen

Undersökningsmetoder: Enkäten besvaras på internet. Blanketten finns på adressen: www.stat.fi/peliklinikka. Om du vill kan du använda Spelkliniken surfplatta när du svarar. För att kunna svara på frågorna behöver du inte förbereda dig i förväg.

Nytan med undersökningen: Forskare inom social- och hälsovården, experter och politiska beslutsfattare behöver i sitt arbete uppgifterna från undersökningen för att bättre kunna bedöma och förebygga spelrelaterade problem samt utveckla vårdmetoder. Genom att delta är du med i detta viktiga arbete.

Eventuella nackdelar och problem med undersökningen: Ditt deltagande borde inte medföra dig några nackdelar. Om du har frågor eller om du bekymrar dig över något efter att du deltagit i undersökningen kan du kontakta anställda på Spelkliniken (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) eller medlemmarna i undersökningsgruppen.

Sekretess: I enkätundersökningen samlas inte dina personuppgifter in och inget personregister bildas utifrån undersökningen. Du svarar helt anonymt. Statistikcentralens anställda har enligt lagen tystnadsplikt. Statistikcentralen överläter undersökningsmaterialet till forskarna vid THL. Undersökningsresultaten rapporteras på så sätt att det inte är möjligt att identifiera svar från enskilda personer.

Undersökningens kostnader och ekonomiska utredningar: För deltagandet i undersökningen betalas inget arvode. Att delta i undersökningen medför dig inga ekonomiska förluster. Forskarna som arbetar med undersökningen gör det som ett uppdrag i tjänsten.

Tilläggsuppgifter: Mera information om undersökningen ger THL:s specialforskare Anne Salonen, tfn 029 524 8125 eller specialforskare Sari Castrén tfn 029 524 8525 (e-postadress: förnamn.efternamn@thl.fi).

Mera information om datainsamlingen ger Statistikcentralens forskare Marika Jokinen (förnamn.efternamn@stat.fi). Mera information om undersökningen och senare också om undersökningensresultaten finns på internet på adressen (www.thl.fi/enkatenompenningsspel).

[Broshyren om undersökningen](#) (broshyren öppnas i ett nytt fönster)

Med tack för samarbetet!

Statistikcentralen Jussi Heino, Statistikdirektör

Institutet för hälsa och välfärd Anne Salonen, Specialforskare

Blankettanvisningar

På blanketten finns frågor om penningspelandet, spelbolagens reklam och eventuella spelrelaterade problem. Det tar omkring 10 minuter att fylla i blanketten.

På blanketten går man vidare genom att klicka på "Nästa" (inte "Enter"). Det är också möjligt att gå tillbaka på blanketten och granska eller korrigera svaren genom att klicka på "Föregående". När du svarat på alla frågor, klicka på "Skicka". Då sparas uppgifterna. Vid behov kan du också avbryta besvarandet genom att klicka på "Fortsätt senare". Du kan skicka svarslinken till din e-post för att fortsätta besvarandet senare.

Mera information om undersökningen finns på adressen:

www.thl.fi/enkatenompenningsspel

År 2016 hade penningspelandet ordnats i Finland med ensamrätt av tre spelbolag RAY, Veikkaus och Fintoto. Vad tycker du var den viktigaste målsättningen med denna modell?

Anvisning: Välj bara ett alternativ, det viktigaste.

- Trygga statens intäkter från penningspel
- Bevilja ekonomiskt stöd till vetenskap, konst och idrott i Finland samt till organisationer inom social- och hälsovård eller/samt hästsport och -uppfödning
- Minska problemen som uppstår på grund av penningspelandet
- Hålla utbudet på penningspel i finländska händer/hindra utländsk konkurrens
- Trygga spelarnas konsumentskydd enligt finsk lag
- Minska kriminaliteten i anknytning till penningspelandet
- Någon annan

Kan inte säga
Vilken annan målsättning?

Vilka andra målsättningar hade denna modell enligt din åsikt?

Anvisning: Du kan välja alla andra alternativ som beskriver din åsikt.

- | | |
|---|--------------------------|
| Trygga statens intäkter från penningspel | <input type="checkbox"/> |
| Bevilja ekonomiskt stöd till vetenskap, konst och idrott i Finland samt till organisationer inom social- och hälsovård eller/samt hästsport och -uppfödning | <input type="checkbox"/> |
| Minska problemen som uppstår på grund av penningspelandet | <input type="checkbox"/> |
| Hålla utbudet på penningspel i finländska händer/hindra utländsk konkurrens | <input type="checkbox"/> |
| Trygga spelarnas konsumentskydd enligt finsk lag | <input type="checkbox"/> |
| Minska kriminaliteten i anknytning till penningspelandet | <input type="checkbox"/> |
| Någon annan | <input type="checkbox"/> |
| Kan inte säga | <input type="checkbox"/> |
- Vilken annan målsättning?

Tänk på år 2016. Hur ofta stötte du på reklam och marknadsföring om penningspelare i anknytning till dessa tre inhemska spelbolag (RAY, Veikkaus, Fintoto) ?

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad. En uppskattning räcker.

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Kan inte säga
Jag har sett reklam om penningspel i en tryckt tidning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har sett reklam om penningspel i transport- eller trafikmedel (buss, spårvagn, tåg, taxi osv.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Jag har sett reklam om penningsspel i sociala medier (Facebook, Twitter osv.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har sett reklam om penningsspel i en webbnhet eller annanstans på internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har sett reklam om penningsspel på tv	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har sett reklam om penningsspel i gatubilden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har fått reklam om penningsspel till min e-post	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har fått reklam om penningsspel per sms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har sett en nyhet om en penningvinst, vinnare eller vinstplats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har sett en reklam om papperslotter eller tippningsspel (Lotto, Joker, Keno osv.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har sett en reklam om nätlotter, vadhållningsspel, penningautomatspel eller kasinospel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har rekommenderat ett penningsspel till mig utan att jag begärde om det	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har erbjudit mig gratis spel eller spelomgångar

Tänk på år 2016. Hur ofta stötte du på reklam och marknadsföring om penningsspelande i anknytning till dessa tre inhemska spelbolag (RAY, Veikkaus, Fintoto)?

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad. En uppskattning räcker.

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Gäller inte mig
Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe gav mig bonus eller gåvor för mitt spelande (t.ex. telefon, presentkort på kryssning, dagstidning, glass)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe erbjöd mig andra spelförmåner med mitt medlemskort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tänk ännu på år 2016. Vad anser du om RAY:s, Veikkaus och Fintotos reklam i Finland?

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Allt för lite	För lite	Nöjd med nuvarande reklam	För mycket	Allt för mycket	Kan inte säga
Veikkaus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RAY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fintoto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Allmänt vitsord på inhemska spelbolags reklam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hur invercade dessa bolags reklam på dig?

Anvisning: Välj bara ett alternativ.

- Reklamen fick mig att klart minska på penningspelandet
- Reklamen fick mig att minska på spelandet något
- Reklamen invercade inte på mitt penningspelande
- Reklamen fick mig att öka på penningspelandet något
- Reklamen fick mig att betydligt öka på penningspelandet
- Kan inte säga / Gäller inte mig

Tänk på år 2016. Hur ofta spelade du följande penningspel?

Anvisning: Räkna också med de penningspel som du spelade på internet. Välj ett alternativ på varje rad. En uppskattning räcker.

	Dagligen eller nästan dagligen	Flera gånger i veckan	En gång i veckan	2-3 gånger i månaden	En gång i månaden	Mera sällan	Inte alls år 2016	Kan inte säga
Veikkaus Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto eller Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkaus snabba dagliga lotterispel såsom Syke, eBingo, Pore	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Veikkaus andra dagliga lotterispel såsom Keno, Naapurit, Lomattoni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkaus lotterispel, såsom Ässä, Casino, Naturlott	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkaus stryktips eller flerspel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkaus vadslagning, såsom Lången, Flervad, Resultatvad, Live-vad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Penningspel på Helsingfors kasino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Penningautomatföreningens (RAY:s) spel på penningspelautomater någon annanstans än på kasino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino (rulett, black jack)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nätpoker på penningautomatföreningens (RAY:s) nätkasino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tänk på år 2016. Hur ofta spelade du följande penningspel?

Anvisning: Räkna också med de penningspel som du spelade på internet. Välj ett alternativ på varje rad. En uppskattning räcker.

	Dagligen eller nästan dagligen	Flera gånger i veckan	En gång i veckan	2-3 gånger i månaden	En gång i månaden	Mera sällan	Inte alls år 2016	Kan inte säga
Andra spel på penningautomatföreningens (RAY:s) nätkasino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fintotos hästspel, såsom Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Dagens Duo, Toto75/76	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Privat vadslagning och/eller kortspel med penninginsats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Penningspel på Sverige- eller Estlandsbåtarna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAF:s nätpoker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAF:s andra penningspel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utländsk nätpoker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

Andra utländska penningsspel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andra penningsspel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vilka andra penningsspel spelade du?

Har du någonsin under ditt liv spelat något penningsspel?

Ja

Nej

Vad var den huvudsakliga orsaken till ditt spelande?

Anvisning: Välj bara ett alternativ, det viktigaste.

- Jag spelade för att det är spännande, för tidsfördriv eller för att det är roligt
- Jag spelade för att vinna pengar
- Jag spelade för att fly eller för att få annat att tänka på
- Jag spelade för att tillbringa tiden med familjen eller vänner
- Jag spelade för att stöda ett gott ändamål
- Jag spelade för att jag blev på gott humör
- Någon annan orsak
- Kan inte säga

Av vilken annan orsak spelade du?

Vilka andra orsaker fanns det för att du spelade?

Anvisning: Du kan välja alla andra orsaker som beskriver din åsikt.

- Jag spelade för att det är spännande, för tidsfördriv eller för att det är roligt
- Jag spelade för att vinna pengar
- Jag spelade för att fly eller för att få annat att tänka på
- Jag spelade för att tillbringa tiden med familjen eller vänner
- Jag spelade för att stöda ett gott ändamål
- Jag spelade för att jag blev på gott humör
- Någon annan orsak

.....

Kan inte säga

Av vilken annan orsak spelade du?

Har det någon gång känts som om att penningspelandet kan vara ett problem för dig?

Nej

Ja

Kan inte säga

När har det senast (år) känts som om att penningspelandet kan vara ett problem för dig?

Anvisning: Ange svaret i formatet åååå.

Hur mycket kunskaper tycker du att du har om följande saker som har att göra med penningspelandet?

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Mycket lite	Lite	I någon mån	Mycket	Väldigt mycket	Kan inte säga
Slumpens inverkan på vinstmöjligheterna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sannolikheten att vinna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Varningssignaler på för mycket spelande	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Redskap avsedda för kontroll av penningspelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hälso- eller ekonomiska konsekvenser av för mycket spelande	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Att få hjälp eller stöd om jag inte längre kan kontrollera spelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vilka typer av
penningspel som
är särskilt lätt att
fastna i

Är du medveten om de metoder som Ray, Veikkaus och Fintoto erbjuder för att kontrollera penningspelandet, och har du använt dem?

Anvisning: Besvara på varje rad frågorna "Är du medveten om" och "Har du använt" genom att välja det alternativ som passar bäst in på din situation.

	Är du medveten om?		Har du använt?	
	Ja	Nej	Ja	Nej
Sammandrag av spelkontot (spel, förluster, vinster, återbäringsprocent)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sätta konsumtionsgräns	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utbyte av information om problem med penningspelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test för att identifiera spelrelaterade problem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifiering vid registrering	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spelförbud under en viss tidpunkt, t.ex. under kvällen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tidsbunden begränsning av spelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tidsbunden spelspärr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stänga spelkontot på internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Villkorligt inträdesförbud till spelplatsen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ovillkorligt inträdesförbud till spelplatsen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dagbok över penningsspel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Omöjligt att spela med kreditkort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rådgivning eller feedback av en croupier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En croupier övervakar eller hindrar spelet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Information om stöd och/eller hjälp efter att spelförbudet utfärdats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Någon annan, vilken?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tänk på år 2016. Hur ofta har det känts som om att penningsspelet kan vara ett problem för dig?

- Aldrig
- Ibland
- Ofta
- Nästan alltid
- Kan inte säga

Tänk på år 2016. Uppskatta hur mycket pengar du använde för penningsspel. Du kan uppskatta summan som du använde för spelet i genomsnitt under EN VECKA eller EN MÅNAD eller UNDER HELA ÅRET.

Anvisning: Besvara bara ett av alternativen nedan.

Euro

Jag använde i genomsnitt för spelet under EN VECKA: _____

Jag använde i genomsnitt för spelandet under EN MÅNAD: För spelandet använde jag under ÅR 2016 ungefär:

I hurdan omgivning spelade du penningspel år 2016?

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid
Hemma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På arbetsplatsen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I en kiosk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I en matbutik eller i ett köpcentrum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På ett kafé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På en bensinstation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På en restaurang eller annat utskänkningsställe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På bussen, i tåget eller i ett annat fordon eller på en resestation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På ett idrotts- eller sportcenter (skidcenter, simhall, gym osv.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På apoteket eller andra ställen som erbjuder social- och hälsovårdstjänster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På RAY:s spelplats som	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

t.ex. Pelaamo,
Feel Vegas,
Täyspotti

På Helsingfors kasino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Någon annanstans, var?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tänk på år 2016. Vilket eller vilka av följande alternativ beskriver ditt penningsspelande?

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid	Kan inte säga
Jag spelade ensam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag spelade tillsammans med en bekant grupp spelare eller en person som jag känner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag spelade tillsammans med en främmande grupp spelare eller en person som jag inte känner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spelade du penningspel på internet under år 2016?

Jag spelade bara på internet

Jag spelade på internet och andra spelplatser

Jag spelade inte alls på internet

Kan inte säga

När du spelade penningspel på internet under år 2016, spelade du:

.....

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid	Kan inte säga
Med dator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobilt: med smarttelefon, surfplatta o.d.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tänk på år 2016. Uppskatta hurdana följer ditt penningspelande hade.

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja	Nej	Kan inte säga
Var du tvungen att låna betydande penningssummor eller sälja din förmögenhet på grund av ditt spelande under år 2016?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Förorsakade ditt penningspelande dig eller en närstående betydande ekonomiska bekymmer under år 2016?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medförde ditt penningspelande dig eller din närstående betydande mental belastning, som t.ex. skuld känslor, ångest eller depression under år 2016?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Förorsakade ditt penningspelande allvarliga problem i ditt parförhållande, i dina vänskapsförhållanden eller i ditt förhållande med dina familjemedlemmar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

under år 2016? (Med familjemedlem avses vilken person som helst som du tycker hör till familjen)?

Försummade du upprepade gånger dina barn eller din familj på grund av ditt penningspelande under år 2016?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Förorsakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande hälsoproblem eller skador under år 2016?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Förorsakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande problem förknippade med arbete eller studier under år 2016?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Var du borta från arbetet eller skolan i längre perioder på grund av ditt penningspelande under år 2016?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Tog du själv eller en anhörig pengar som inte tillhörde dig eller gjorde du något annat olagligt för ditt penningspelande under år 2016?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Finns det i ditt liv en person som skulle säga att ditt penningspelande medförde betydande problem under år 2016, oberoende av om du är av samma åsikt?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Spelade du ofta
penningspel under
längre tid, med större
summor eller oftare
än vad du hade
planerat?

Gick du ofta tillbaka
för att spela för att
vinna tillbaka pengar
som du förlorat?

Försökte du minska,
kontrollera eller sluta
ditt penningspelande
under år 2016?

Lyckades du minska, kontrollera eller sluta ditt penningspelande?

- Ja
- Nej
- Kan inte säga

Tänk ännu på år 2016. Uppskatta hurdana följder ditt penningspelande hade.

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad. Beakta bara händelserna under år 2016.

	Ja	Nej	Kan inte säga
Finns det i ditt liv en person som skulle säga att du hade problem med att kontrollera ditt penningspelande under år 2016, oberoende av om du är av samma åsikt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skulle du säga att du ofta tänkte på penningspelandet under år 2016?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
När du inte spelade penningspel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

under år 2016,
kände du dig ofta
irriterad, rastlös
eller kände du ett
starkt begär att
spela?

Kände du behov
av att spela
penningspel med
allt större
summor för att
uppleva samma
spänning som
tidigare?

Nu kommer vi att mer detaljerat gå in på eventuella problem som penningspelandet orsakade dig.

Tänk på år 2016. Nedan finns uppräknat ekonomiska problem förknippade med penningspelandet. Hurdana ekonomiska problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

- Penningssumman som du använder per vecka minskade
- Du använde dina besparingar
- Du använde mindre pengar för fritidsverksamhet, som t.ex. att äta på restaurang, gå på bio eller andra hobbyer
- Du höjde kreditgränsen för ditt kreditkort, tog lån eller snabblån
- Du sålde en del av din personliga förmögenhet
- Du använde mindre pengar för nödvändiga utgifter, som t.ex. läkemedel, hälsovård och mat
- Du använde mindre pengar för nödvändiga utgifter, som t.ex. försäkringsavgifter, utbildning, bil eller underhåll av hemmet
- Du betalade räkningarna för sent (t.ex. hyran eller bolagsvederlaget, operatörernas anslutningsavgifter)
- Du jobbade extra
- Du förlitade dig på utkomststöd, kyrkans/församlingarnas eller organisationers tjänster och hjälpverksamhet (matbanker, brödköer osv.)
- Du behövde nödinkvartering eller tillfällig inkvartering
- Du miste betydande egendom (t.ex. bil, hem, firma, pensionsfond)
- Ditt hushålls el- eller gasavtal el.dyl. sades upp
- Skuldproblem eller -cirkel (betalningsanmärkning, indrivning, utsökning osv.)
- Inget av ovan nämnda

.....

Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat problem förknippade med arbete och studier. Hurdana problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

- Dina prestationer på arbetet eller i studierna var nedsatta (t.ex. på grund av trötthet eller nedsatt koncentration förmåga)
- Du kom för sent till arbetet eller en föreläsning
- Du använde arbets- eller studietiden för penningspelandet
- Du använde arbetsplatsens eller läroanstaltens tillgångar eller utrustning för penningspelandet
- Du hade frånvaroperioder från jobbet eller studierna
- Du hamnade i konflikt med kollegerna
- Ditt arbete eller dina studier framskred inte
- Du miste din studieplats
- Det blev svårare för dig att söka arbete
- Du miste ditt arbete
- Inget av ovan nämnda

Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat hälsoproblem förknippade med penningspelandet. Hurdana hälsoproblem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

- Du minskade på motionen på grund av ditt spelande
- Du åt inte tillräckligt eller tillräckligt ofta
- Du åt för mycket
- Sömnbriist på grund av penningspelandet
- Du försummade din personliga hygien och tog inte hand om dig själv
- Du försummade din medicinering eller andra vårdanvisningar
- Din användning av tobaks- eller nikotinprodukter ökade
- Din alkohol användning ökade
- Sömnbriist på grund av stress eller oro förknippat med penningspelande
- Ökad depression

.....

Ohygieniska boendeförhållanden (försummad skötsel av hemmet, bostadslöshet osv.)

—

Ökad användning av social- och hälsovårdstjänster på grund av hälsoproblem till följd av penningsspelandet eller som förvärrats av penningsspelandet

Du behövde akut sjukvård på grund av hälsoproblem till följd av penningsspelandet eller som förvärrats av penningsspelandet

Du skadade dig själv

Du försökte begå självmord

Du fick hälsoproblem p.g.a. stress (t.ex. högt blodtryck, huvudvärk)

Inget av ovan nämnda

Tänk på år 2016. Nedan finns uppräknat känslomässiga problem förknippade med penningsspelandet. Hurdana känslomässiga problem medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

Du kände ångest över ditt penningsspelande

Du skämdes över ditt penningsspelande

Du ångrade ditt penningsspelande

Du kände att du misslyckats

Du kände dig osäker och sårbar

Du kände dig värdelös

Du kände hopplöshet på grund av ditt penningsspelande

Du var arg för att du inte kunde kontrollera ditt penningsspelande

Du kände dig utmattad

Du ville fly eller rymma

Inget av ovan nämnda

Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat problem i människorelationer på grund av penningsspelandet. Hurdana problem i människorelationer medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

Du spenderade mindre tid med dina närstående

Du försummade dina skyldigheter förknippade med människorelationer

Du upplevde underskattning i dina mänskliga relationer

-
-
- Du deltog mindre i sociala evenemang (gäller inte evenemang förknippade med penningspelandet)
-
- Du upplevde att det var mer spänt i dina människorelationer (misstänksamhet, lögn, agg osv.)
-
- Du njöt mindre av att vara tillsammans med dina närstående
-
- Du upplevde fler konflikter i dina människorelationer (gräl, slagsmål, hotelse)
-
- Känslan av isolering eller utanförskap
-
- Risk för skilsmässa eller att förhållandet tar slut
-
- Parförhållandet tog slut eller skilsmässa
-
- Inget av ovan nämnda

Tänk ännu på år 2016. Nedan finns uppräknat andra problem förknippade med penningspelandet. Hurdana andra problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

-
- Du lämnade barnen ensamma utan övervakning
-
- Du fick böter eller du greps för att ha äventyrat trafiksäkerheten
-
- Du kände att du förstörde släktets rykte i din gemenskap
-
- Du upplevde våld (familjevåld eller våld i nära relationer)
-
- Snatteri eller oärlighet i anknytning till kommunalförvaltning, företagsverksamhet eller vid utträttande av ärenden med andra människor (gäller inte familj eller vänner)
-
- Du såg inte tillräckligt till dina barns behov
-
- Du upplevde att du inte hade lika starka band till din gemenskap
-
- Du upplevde att du var utstött i din gemenskap
-
- Du deltog mindre i din gemenskaps verksamhet
-
- Du kände ett starkt behov av att tillgripa kriminell verksamhet eller att stjäla för att finansiera ditt spelande eller betala dina spelskulder
-
- Du gav tomma löften om att betala tillbaka dina skulder
-
- Du tog pengar eller egendom utan lov av dina vänner eller familjemedlemmar
-
- Inget av ovan nämnda

Nu kommer vi att gå in på problem som penningspelandet orsakade dig. Med problem avses ekonomiska problem, problem förknippade med arbete eller studier, hälsoproblem, känslomässiga problem, problem i människorelationer och andra problem.

Även om du inte spelade under år 2016 medförde ditt penningspelande dig några problem under år 2016?

.....

Ja

Nej

Kan inte säga

Hurdana problem medförde ditt penningspelande dig under år 2016?

Anvisning: Skriv ditt svar med egna ord i fältet nedan.

Fanns det under år 2016 personer i ditt liv som du tycker spelade för mycket penningspel?

Ja

Nej

Kan inte säga

Vad är denna persons/de här personernas förhållande till dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation.

Make/maka/sambo

Förälder eller svärförälder

Eget eller makens/makans/sambons barn

Annan person som bor i ditt hushåll

Annan familjemedlem (bor inte i samma hushåll)

Ex-make/-maka/sambo

Arbetskamrat eller kollega

Vän

Granne

Annan person

.....

Kan inte säga
Vilken annan person?

Tänk på år 2016. Hurdana problem förorsakade din anhörigs/dina anhörigas penningospel dig?

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2016.

- Belastat känsloliv, som t.ex. stress, rastlöshet, ångest, depression, hopplöshet eller skuld känslor
- Negativa effekter på din hälsa, såsom sömnproblem, huvudvärk, ryggsmärtor eller magproblem
- Problem i parförhållandet, såsom gräl, misstro, separation eller äktenskapsskillnad
- Andra problem i människorelationerna, såsom meningsskiljaktigheter, isolering eller brustna vänskapsband
- Att mista eller risk att mista hemmet eller bostaden
- Andra ekonomiska problem som betalningssvårigheter, spellån eller att mista kreditvärdigheten
- Oro om eget barns hälsa eller välmående
- Oro om en annan anhörigs hälsa eller välmående
- Psykiskt våld, såsom utpressning, påtryckning eller skrämsemetoder
- Fysiskt våld, att följa med sådant utifrån eller hot om fysiskt våld
- Att bli offer för ett annat brott, t.ex. stöld eller identitetsstöld
- Negativa effekter på ditt arbete, arbetssökande eller studier
- Andra problem
- Inga problem
- Vilka andra problem?

Vilken är din högsta fullgjorda utbildningsnivå?

- Grundskola eller motsvarande
-

-
- Studentexamen eller gymnasiet
- Yrkesskola eller annan yrkesutbildning
- Yrkesexamen på institutnivå
- Yrkehögskole- eller annan lägre högskoleexamen
- Högre högskoleexamen
- Licentiat- eller doktorexamen
- Någon annan
- Jag har inte fullgjort någon examen

Kan inte säga / Jag vill inte berätta

Uppskatta dina egna inkomster per månad efter att skatten avdragits. Beakta alla dina regelbundna inkomster efter skatt, såsom förvärvs- och kapitalinkomster, pensioner och andra socialskyddsförmåner.

Euro

Nettoinkomster _____
i månaden

Vad beskriver bäst din situation för närvarande?

Anvisning: Välj bara ett alternativ (huvudsaklig verksamhet).

- Löntagare, med heltidsarbete (minst 35 timmar per vecka)
- Löntagare, med deltidsarbete (mindre än 35 timmar per vecka)
- Lantbruksföretagare
- Annan företagare eller yrkesutövare
- Studerande eller skolelev
- Arbetslös eller permitterad
- Pensionerad på basis av ålder eller arbetsår
- Får invalidpension eller är långvarigt sjuk
- Beväring eller i civiltjänst
- Jag sköter egna barn, en anhörig eller hushållet
- Jag gör något annat
- Jag vill inte berätta
- Kön?

-
- Man
- Kvinna
- Något annat
- Jag vill inte berätta
Vilket år är du född?

Vilket är ditt civilstånd?

- Gift/i registrerat partnerskap
- Sambo
- Ogift
- Frånskild
- Änka/änkling
- Är du född i Finland?

- Ja
- Nej
- Hur många år har du bott i Finland?

Spelkliniken är en servicehelhet specialiserad på penningspelproblem. Servicehelheten utgörs av tjänster som erbjuds av olika aktörer.

Vilka Peluuri-tjänster har du använt och när?

Anvisning: Du kan välja flera alternativ på en rad. Besvara varje rad.

	År 2017	År 2016	Någon gång tidigare	Jag har inte använt
Peluuri – hjälplinje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluuri – kamratstödslinjen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluuri – chat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Peluuri – eRådgivning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valtti och Hertta-diskussionsforumen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluuris webbsidas infobank och verktyg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tuuletin – begränsat diskussionsforum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelivoimapiiri – stöd genom SMS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peli poikki-vårdprogrammet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peli poikki-självhjälpsprogrammet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Köar du till Peli poikki - vårdprogrammet?

Ja

Nej

Vilka andra tjänster som erbjuds av Spelkliniken har du använt och när?

Anvisning: Du kan välja flera alternativ på en rad. Besvara varje rad.

	År 2017	År 2016	Någon gång tidigare	Jag har inte använt
Tiltti – öppet hus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – kamrattödsgrupp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – aktivitetsfredag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – närståendemöten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – infonuttar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har haft en bokad besökstid hos en psykolog eller socialterapeut för vårdiskussion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Någon annan vilken?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

Väntar du på att få en tid hos en psykolog eller socialterapeut?

Ja

Nej

Vill du komplettera dina svar, kommentera blanketten eller undersökningen eller berätta något för undersökningsplanerna? Du kan skriva din kommentar här.

Anne Salonen, Sari Castrén, Tiina Latvala,
Maria Heiskanen & Hannu Alho

Rahapelikysely 2016

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevien Peliklinikan asiakkaiden näkökulmasta

Suomalainen rahapelimalli uudistui vuoden 2017 alussa, kun kolme peliyhteisöä yhdistettiin yhdeksi yhtiöksi. Uuden rahapelimallin tavoitteena on ehkäistä ja vähentää taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä rahapelihaittoja.

Rahapelikysely tutkii muutoksen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja rahapelaamisen markkinointiin liittyviin näkemyksiin. Raportissa esitettävät tulokset kuvaavat rahapeliongelmaan apua hakevien Peliklinikan asiakkaiden näkemyksiä ennen peliyhteisöjen yhdistymistä.

Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluun liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan. Haitat vaihtelevat lievästä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Ne koskettavat niin pelaajaa ja heidän läheisiään kuin yhteiskuntaa laajemminkin.

Tieto hyödyttää sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijoita, asiantuntijoita, rahapeliongelmiin hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjiä sekä poliittisia päättäjiä. Raportti on tuotettu sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksessa.



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS



9 789523 029736

ISBN 978-952-302-973-6

Julkaisujen myynti

www.thl.fi/kirjakauppa

Puhelin: 029 524 7190

Faksi: 029 524 7450