

Anne Salonen  
Kalle Lind  
Heli Hagfors  
Sari Castrén  
Jukka Kontto

# Rahapelaaminen, peliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet vuosina 2007–2019

Suomalaisten rahapelaaminen 2019

RAPORTTI



Raportti 18/2020

Anne Salonen, Kalle Lind, Heli Hagfors, Sari Castrén, Jukka Kontto

# Rahapelaaminen, peliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet vuosina 2007–2019

Suomalaisten rahapelaaminen 2019



Terveyden ja  
hyvinvoinnin laitos

**Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksen ohjausryhmä**

Pekka Hakkarainen, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Tomi Lintonen, Alkoholitutkimussäätiö

Saini Mustalampi, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Mari Pajula, sosiaali- ja terveysministeriö

Susanna Raisamo, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Anne Salonen, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Oona Pentala-Nikulainen, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, vuoden 2018 loppuun

© Kirjoittajat ja Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Kannen kuvan suunnittelu: Irene Matis ja Hilikka Lehtonen, Tilastokeskus.

Kuva: Shutterstock.com

ISBN 978-952-343-593-3 (painettu)

ISSN 1798-0070 (painettu)

ISBN 978-952-343-594-0 (verkkojulkaisu)

ISSN 1798-0089 (verkkojulkaisu)

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-594-0>

PunaMusta Oy

Helsinki, 2020

# Saatteeksi

Arpajaislain 52 §:n mukaan rahapeleistä aiheutuvia haittoja on seurattava ja tutkittava ja niiden ehkäisyä ja hoitoa on kehitettävä. Suomalaisten rahapelaamista ja pelihaittoja on tämän vuoksi seurattu neljän vuoden välein vuodesta 2003 alkaen. Sosiaali- ja terveysministeriö vastaa arpajaislain rahapelihaittoja koskevista velvoitteista ja on osoittanut pykälän mukaisten tehtävien toimeenpanon pääosin THL:n tehtäväksi. Nyt julkaistava väestötutkimus edeltäjineen muodostaa väestötasoisien seurannan ytimen ja kivijalan.

Tänä päivänä väestötutkimus asettuu osaksi hyvin erilaista toimintaympäristöä ja monipuolisempia tiedon tarpeita kuin rahapelihaittojen seurantaa aikanaan käynnistettäessä. Arpajaislain 52 §:n toimeenpanoa on vuosien saatossa kehitetty, sillä näkökulmat ja tehtäväkenttä ovat laajentuneet toiminnan eri osa-alueilla.

Pelihaittatyöhön kaiken kaikkiaan kohdentuu uudenlaisia ja kasvavia tarpeita. Koko suomalaisen rahapelijärjestelmän elinkelpoisuus nojaa siihen, miten haittojen ehkäisyssä onnistutaan. Luottamus yksinoikeusjärjestelmään rahapelitoiminnan järjestämistapana on edelleen vankka – sen osoittaa jälleen tämäkin tutkimus. Tarve tehostaa haittojen ehkäisyä on kuitenkin tunnistettu laajalti. Rahapelihaittoja koskevalle järjestelmälliselle, korkeatasoiselle ja monipuoliselle tiedolle ja siihen pohjautuvalle kehittämistyölle onkin juuri nyt todellinen tilaus, jotta yksinoikeusjärjestelmä voi toimia entistä paremmin haittojen ehkäisemisen tehtävässään.

Väestökyselystä on perinteisesti odotettu tuoreinta virallista arviota siitä, kuinka monta prosenttia väestöstä on henkilöitä, joilla on rahapeliongelma tai -riippuvuus. Tänä päivänä mielenkiinto kohdentuu entistä laajemmin muihinkin haittoihin.

Toimintaympäristön uudenlaisen ja nopeutuneen muutoksen vuoksi tietopohjaisen päätöksenteon ja politiikan tueksi tarvitaan väestötutkimuksen lisäksi myös haittojen ajantasaista ja monipuolista seurantaa. Järjestelmätasolla keskeinen toimintaympäristön muutos on ollut rahapeliin toimeenpanon keskittäminen yhdelle yksinoikeustoimijalle (uusi Veikkaus Oy) vuonna 2017 ja siihen kytkeytyvät monenlaiset rahapelitoiminnan muutokset. Rahapelaamiseen ja haittoihin vaikuttaa kuitenkin koko joukko muitakin tekijöitä, kuten digitalisaatio ja sen yhtenä seurannaisvaikutuksena kansainvälistyvä toimintaympäristö. Tässäkin yhteydessä on mainittava myös koronaepidemia, jonka pitkän aikavälin vaikutuksia rahapelaamiseen ja siitä aiheutuviin haittoihin emme vielä tunne.

Pääministeri Sanna Marinin hallituksen ohjelma lähtee rahapelihaittojen ehkäisyyn perustuvan yksinoikeusjärjestelmän vahvistamisesta ja korostaa tietopohjaista päätöksentekoa. Tämä edellyttää nykyistä monipuolisempaa ymmärrystä rahapelihaittailmiöstä.

---

Tässä tutkimuksessa todettu riskipelaamisen vähentyminen on erittäin toivottu muutos. Toivottavasti tulevaisuudessa väestötason tutkimuksissa näemme samanlaisen kehityksen myös rahapeliongelmissa.

Kiitokset Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselle korkeatasoisesta tutkimusraportista ja Tilastokeskukselle tutkimuksen aineiston keruusta.

kansliapäällikkö

**Kirsi Varhila**

sosiaali- ja terveysministeriö

# Tiivistelmä

Anne Salonen, Kalle Lind, Heli Hagfors, Sari Castrén, Jukka Kontto. Rahapelaaminen, peliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet vuosina 2007–2019. Suomalaisten rahapelaaminen 2019. Terveuden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 18/2020. 241 sivua. Helsinki 2020. ISBN 978-952-343-593-3 (painettu); ISBN 978-952-343-594-0 (verkkojulkaisu)

Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksessa tarkastellaan 15–74-vuotiaiden mannersuomalaisten rahapelaamista, rahapeliongelmia ja rahapelaamiseen liittyviä asenteita ja mielipiteitä. Tutkimus on toteutettu vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019. THL toteutti tutkimuksen sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskuksen (STM) toimeksiannosta. STM myös rahoitti tutkimuksen (arpajaislaki 52 §). Tilastokeskus toteutti tutkimuksen tiedonkeruun puhelinhaastatteluina. Vuoden 2019 tutkimukseen osallistui 3 994 suomalaista (vastausprosentti 52). Ensimmäiset tulokset julkaistiin kevätkaudella 2020 kahtena tilastoraporttina. Tähän raporttiin on koottu keväällä julkaistut tulokset, aiemmin julkaisemattomia tuloksia sosiaaliryhmittäisenä tarkasteluna sekä tietoa pelaamisympäristöstä, motivaatiotekijöistä ja rahapelihaitoista. Uusina teemoina mukana ovat myös digitaalinen pelaaminen, digipeliongelmia, alkoholin riskikäyttö ja psyykinen kuormittuneisuus.

Vastaajista 78 prosenttia oli pelannut rahapelejä haastattelua edeltäneiden 12 kuukauden aikana. Rahapelaajien osuudessa tai pelattujen pelityyppien määrässä ei tapahtunut muutoksia vuosien 2015 ja 2019 välillä, mutta pelaaminen muuttui satunnaisemmaksi. Harvemmin kuin kuukausittain pelanneiden osuus lisääntyi, ja sitä useammin pelaaminen puolestaan väheni. Suosituimmat Veikkauksen tarjoamat pelityypit olivat edelleen lottopelit ja/tai Jokeri (64 %), arpapelit (47 %) ja raha-automaattipelit muualla kuin kasinolla (31 %). Arpapelien pelaaminen yleistyi vuosien 2015 ja 2019 välillä. 2,5 prosenttia pelaajista kulutti puolet rahapelaamiseen käytetystä rahasta. Manner-Suomessa asuvista rahapelejä pelaavista 2 917 000 henkilöstä tämä tarkoittaa 72 000:ta henkilöä.

Vaikka 15–17-vuotiaiden pelaajien osuus väheni vuodesta 2007 vuoteen 2015, osuus ei muuttunut enää sen jälkeen. Vuoden 2019 tutkimuksen mukaan 41 prosenttia 15–17-vuotiaista oli pelannut siitä huolimatta, että rahapelaamisen ikäraja on Suomessa 18 vuotta. Veikkauksen arpapelien, erityisesti pahviarpojen, pelaaminen yleistyi 15–17-vuotiailla. Vuosien 2015 ja 2019 välillä ainoastaan 18–24-vuotiaiden rahapelaaminen väheni. Rahapelaajien osuus väheni pääosin alemmissa tuloluokissa.

Tavallisimmat ympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet, olivat ruokakauppa tai kauppa-keskus (55 %), koti (55 %) ja kioski (36 %). Rahapelaaminen muualla kuin internetissä oli edelleen yleistä (64 %). Rahapelaaminen internetissä on yleistynyt vuodesta 2007 alkaen: vuodesta 2015 vuoteen 2019 internetissä pelanneiden osuus kasvoi lähes 13 prosenttiyksiköllä. Vastaajista 6,2 prosenttia (väestöestimaattina noin 231 000 henkilöä) oli pelannut vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolista rahapeliä internetissä. He pelasivat tavallisimmin yksinoi-

---

keusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavia raha-automaattipelejä, vedonlyöntipelejä ja pokeria. Lähes kaikki (98 %) yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavien pelien pelaajista olivat pelanneet myös Veikkauksen rahapelejä. Ulkomaille suuntautuva rahapelaaminen lisääntyi noin kolmesta prosentista viiteen prosenttiin vuosien 2015 ja 2019 välillä.

Yli puolet (51 %) rahapelaajista ilmoitti pelaavansa ensisijaisesti voittaakseen rahaa ja noin kolmannes (32 %) pelasi jännityksen, mielihyvän tai hauskuuden takia. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä internetissä pelanneiden yleisimmät syyt pelata olivat kuitenkin jännitys, mielihyvä ja hauskuus (44 %) tai rahan voittaminen (39 %). Kolme yleisintä syytä pelata yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavia pelejä olivat hyvät voittokertoimet ja palautusprosentit, laajempi pelivalikoima sekä kiinnostavammat pelit.

Rahapeliongelmaa arvioitiin ensisijaisesti SOGS-mittarilla (South Oaks Gambling Screen). Termiä rahapeliongelma käytetään, kun puhutaan sekä ongelmapelaamisesta että rahapeliiriipuvuudesta. Todennäköinen rahapeliiriipuvuus oli ollut 1,4 prosentilla vastaajista haastattelua edeltävien 12 kuukauden aikana. Kolmella prosentilla vastaajista (väestöestimaattina noin 112 000 henkilöä) oli ollut rahapeliongelma (naiset 2,1 %, miehet 4,0 %). Heidän lisäksi riskitasolla oli pelannut noin joka kymmenes, mikä on hieman vähemmän kuin vuonna 2015. Riskitason rahapelaaminen tarkoittaa pelaamista, joka aiheuttaa yksittäisiä haittoja ja edeltää usein peliongelman kehittymistä. Rahapeliongelman yleisyys ei muuttunut vuosien 2015 ja 2019 välillä. Rahapelaaminen riskitasolla väheni. Runsas kolmannes (35 %) rahapelikulutuksesta tuli pelaajilta, joilla on rahapeliongelma, ja 17 prosenttia tuli riskitasolla pelaavilta.

Rahapeliongelmamittareiden (SOGS ja PGSI; Problem Gambling Severity Index) yksittäisten kysymysten avulla voidaan saada viitteitä pelaamiseen liittyvistä haitoista. Vastaajien kokemaa syyllisyyttä pelaamisesta lisääntyi vuosien 2007 ja 2019 välillä. Syyllisyys liittyy tunne-elämän haittoihin. Ihmissuhdehaittoja tarkasteltaessa niiden vastaajien osuus, jotka olivat saaneet kritiikkiä rahankäytöstään tai pelaamisestaan, pieneni. Rahan lainaaminen tai omaisuuden myyminen pelaamisen rahoittamiseksi yleistyi hieman vuosien 2011 ja 2019 välillä. Rahapelaamiseen liittyvien terveyshaittojen sekä työhön ja opiskeluun liittyvien haittojen osalta ei havaittu muutoksia.

Joka viides vastaaja (21 %) kertoi, että vähintään yhdellä läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista. Läheisen raportoima rahapeliongelma koskettaa tällä hetkellä noin 790 000:ää suomalaista. Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut lähipiirissään ongelmallista pelaamista, kasvoi vuosien 2015 ja 2019 välillä. Tarkasteltaessa läheisen pelaamisen aiheuttamia haittoja vuonna 2019 havaittiin, että yleisimmin koettiin huolta läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista (10 %) sekä tunne-elämän kuormittuneisuutta (9 %).

Suhtautumista rahapelaamiseen tarkasteltiin ATGS-8-mittarilla (Attitudes Towards Gambling Scale). Vuonna 2019 vastaajien suhtautuminen rahapelaamiseen oli hieman kielteisen puolella. Suomalaisten asenteet rahapelaamista kohtaan ovat vaihdelleet vuodesta 2011 vuoteen 2019. Asenteet olivat myönteisimmät vuonna 2015, jolloin miesten ja 18–54-vuotiaiden suhtautuminen oli myönteisen puolella. Vuonna 2019 suhtautuminen rahapelaamiseen kääntyi kielteisemmäksi, lähes vuoden 2011 tasolle.

Suomalaisella rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmällä on edelleen vankka kannatus. Vuonna 2019 vastaajista 72 prosenttia piti yksinoikeusjärjestelmää hyvänä tapana rajoittaa ra-

---

hapeleistä koituvia haittoja; joka viides (21 %) oli päinvastaista mieltä. Yksinoikeusjärjestelmän kannatus oli vahvimmillaan vuonna 2015, jonka jälkeen kannatus on laskenut vuoden 2007 tasolle. Manner-Suomen ulkopuolisen rahapelaamisen rajoittamista sen sijaan vastustettiin enemmän kuin kannatettiin.

Digipeleillä tarkoitetaan sellaisia video-, konsoli-, tietokone- ja mobiilipelejä, joita ei pelata rahasta. Vuonna 2019 vastaajista lähes puolet (47 %) oli pelannut digipelejä 12 kuukauden aikana (naiset 42 %, miehet 52 %). Opiskelijoista digipelaajia oli 81 prosenttia, kun taas eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella olevista digipelejä oli pelannut 17 prosenttia. Joka kymmenes (10 %) vastaaja oli ostanut vähintään yhden pelin lisäsisällön. Yleisimmin ostettuja lisäsisältöjä olivat virtuaaliset esineet ja pelin sisäinen valuutta. Digipelaamisen ongelmallisuutta mitattiin GAS-7-mittarilla (Gaming Addiction Scale). Vastaajista 1,3 prosenttia oli pelannut digipelejä ongelmallisesti (naiset 1,0 %, miehet 1,6 %). Väestöestimaattina tämä tarkoittaa noin 48 700:ää Manner-Suomessa asuvaa henkilöä. Ongelmallinen digipelaaminen oli nuorilla yleisempää kuin vanhemmissa ikäluokissa.

Alkoholin riskikäytön arvioimisessa käytettiin AUDIT-C-mittaria (Alcohol Use Disorders Identification Test). Vuonna 2019 lähes viidennes (18 %) vastaajista oli käyttänyt alkoholia riskitasolla haastattelua edeltäneiden 12 kuukauden aikana (naiset 13 %, miehet 24 %). Psykkistä kuormittuneisuutta neljän vastaushetkeä edeltäneen viikon aikana tarkasteltiin MHI-5-mittarilla (Mental Health Inventory). Vuonna 2019 psyykkisen kuormittuneisuusoireilun rajan ylitti neljä prosenttia kaikista vastaajista (naiset 5 %, miehet 2 %). Ongelmallinen digipelaaminen, alkoholin riskikäyttö ja psyykinen kuormittuneisuus olivat yhteydessä sekä rahapeliongelmaan että rahapelaamiseen vähintään riskitasolla. Näitä yhdistää myös se, että ne ovat kaikki yleisiä 18–24-vuotiailla. 15–24-vuotiailla digipelaaminen on myös yleisempää kuin rahapelaaminen, muissa ikäryhmissä tilanne oli päinvastainen.

Yhteenvetona todettakoon, että rahapelaaminen on edelleen yleistä Suomessa. Vaikka rahapeliongelman yleisyys ei ole muuttunut, on riskitason rahapelaaminen vähentynyt. Rahapelaaminen on muuttunut aikaisempaa satunnaisemmaksi. Toisaalta huomattava osa rahapelaamiseen käytetystä rahasta tulee henkilöiltä, joilla on rahapeliongelma. Internetissä tapahtuva pelaaminen, mukaan lukien ulkomaille suuntautuva pelaaminen, on lisääntynyt. Merkittävä osa rahapelaamisesta tapahtuu kuitenkin edelleen muualla kuin internetissä. Rahapeliongelmat, digipeliongelmat, alkoholin riskikäyttö ja psyykinen kuormittuneisuus liittyvät toisiinsa. Vuosi 2015 erottui sekä aktiivisen rahapelaamisen, riskitason pelaamisen että myönteisen suhtautumisen näkökulmasta. Vaikka yksinoikeusjärjestelmän kannatus näyttää heikentyneen, sen kannatus on edelleen vankka.

**Avainsanat:** rahapelaaminen, rahapelit, rahapeliongelma, rahapelihaitta, ongelmapelaaminen, väestötutkimus, yksinoikeusjärjestelmä, digitaalinen pelaaminen, ongelmallinen digipelaaminen, alkoholin riskikäyttö, psyykinen kuormittuneisuus



# Sammanfattning

Anne Salonen, Kalle Lind, Heli Hagfors, Sari Castrén, Jukka Kontto. Penningspelande, spelproblem, attityder till spelande och åsikter om penningspel under åren 2007–2019. Finländarnas penningspel 2019. Institutet för hälsa och välfärd (THL). Rapport 18/2020. 241 sidor. Helsingfors 2020. ISBN 978-952-343-593-3 (tryckt); ISBN 978-952-343-594-0 (nätpublikation)

I undersökningen Finländarnas penningspel granskas spelvanor, spelproblem samt attityder och åsikter om penningspel bland 15–74-åriga fastlandsinvånare i Finland. Undersökningen har genomförts åren 2007, 2011, 2015 och 2019. THL genomförde undersökningen på uppdrag av social- och hälsovårdsministeriet (SHM), som också finansierade undersökningen (52 § i lotterilagen). Statistikcentralen samlade in data till undersökningen genom telefonintervjuer. I undersökningen år 2019 deltog 3 994 finländare (svarsprocent 52). De första resultaten publicerades på våren 2020 i form av två statistikrapporter. Den här rapporten är en sammanställning av de resultat som publicerades på våren och nya resultat från en granskning per specialgrupp, samt information om spelmiljöer, faktorer som motiverar spelandet och om skadeverkningarna av penningspelande. Andra nya teman i rapporten är digitalt spelande, problem relaterade till digitalt spelande, riskanvändning av alkohol och psykisk belastning.

Av respondenterna hade 78 procent spelat penningspel under de 12 månaderna som föregick intervjun. Det skedde inga förändringar i andelen penningspelare eller i antalet spelade speltyper mellan år 2015 och 2019, men spelandet blev mer slumpmässigt. Andelen som spelade mer sällan än varje månad ökade, medan andelen som spelade oftare än varje månad minskade. Veckovisa lottospel och/eller Joker (64 %), nätlotterier och skraplotter (47 %) samt penningsautomatspel någon annanstans än på kasino (31 %) var fortfarande de populäraste spelen från Veikkaus. Mellan år 2015 och 2019 blev det vanligare att spela lotterispel (nätlotterier och skraplotter).

Av samtliga spelare stod 2,5 procent för hälften av de pengar som spenderades på att spela penningspel. Av de 2 917 000 personer i fastlandet Finland som spelar penningspel innebär 2,5 procent 72 000 personer.

Andelen 15–17-åriga spelare minskade från 2007 fram till 2015, men efter det har det inte skett några förändringar i andelen unga spelare. Enligt undersökningen 2019 hade 41 procent av 15–17-åringarna spelat trots att åldersgränsen för penningspelande i Finland är 18 år. Veikkaus lotterispel (nätlotterier och skraplotter) blev vanligare bland 15–17-åringar. Mellan åren 2015 och 2019 minskade penningspelandet endast bland 18–24-åringar. Andelen personer som spelar penningspel minskade huvudsakligen i de lägre inkomstklasserna.

De vanligaste miljöerna där respondenterna hade spelat var livsmedelsbutiken eller köpcentret (55 %), hemmet (55 %) och kiosken (36 %). Penningspelande annanstans än på internet var fortfarande vanligt (64 %). Att spela om pengar på internet har blivit vanligare sedan år 2007: från 2015 till 2019 ökade andelen personer som spelar om pengar på internet med nästan



---

13 procentenheter. Av respondenterna hade 6,2 procent (som befolkningsestimäat cirka 231 000 personer) spelat minst ett penningspel på internet utanför monopolsystemet. Utanför monopolsystemet spelades mest penningautomatspel, vadsplagningsspel och poker. Nästan alla (98 %) som hade spelat penningspel utanför monopolsystemet hade också spelat Veikkaus penningsspel. Penningspelandet över internet på utländska spelplatser ökade från cirka tre procent till fem procent från 2015 fram till 2019.

Över hälften (51 %) av dem som spelar penningspel uppgav att de i första hand spelade för att vinna pengar och cirka en tredjedel (32 %) spelade på grund av spänning, välbehag eller nöje. De vanligaste orsakerna till att spela penningspel på internet utanför monopolsystemet var spänning, välbehag och nöje (44 %) eller för att vinna pengar (39 %). De tre vanligaste orsakerna till att spela utanför monopolsystemet var goda vinstkoefficienter och högre återbetalningsprocent, samt ett bredare spelutbud och intressantare spel.

Penningspelsproblem bedömdes i första hand med SOGS-mätaren (South Oaks Gambling Screen). Termen penningspelsproblem används både när man talar om problemspelande och penningspelsberoende. Av respondenterna hade 1,4 procent sannolikt haft ett penningspelsberoende under de 12 månaderna som föregick intervjun. Tre procent av respondenterna (med befolkningsestimäat cirka 112 000 personer) hade haft penningspelsproblem (kvinnor 2,1 %, män 4,0 %). Utöver dem hade cirka var tionde spelat penningspel på risknivå, vilket är något mindre än år 2015. Penningspelande på risknivå innebär spelande som medför enstaka skadeverkningar. Penningspelande på risknivå företräder ofta faktiska spelproblem. De fanns inga förändringar i förekomsten av penningspelsproblem från år 2015 till 2019. Penningspelandet på risknivå minskade. Spelare som hade penningspelsproblem stod för en dryg tredjedel (35 %) av konsumtionen och spelare på risknivå stod för 17 procent av penningspelskonsumtionen.

Med hjälp av mätinstrumentens (SOGS och PGSI; Problem Gambling Severity Index) enskilda frågor är det möjligt att få en inblick i de penningspelsrelaterade skadeverkningarna. Upplevda skuld känslor över spelandet ökade mellan år 2007 och 2019. Skuld känslor ingår i de penningspelsrelaterade skadeverkningarna som förknippas med känslolivet. När det gäller skadeverkningar som förknippas med mäskliga relationer kan det konstateras att andelen respondenter som blivit kritiserade för sitt spelande hade minskat. Att finansiera spelandet genom att låna pengar eller sälja egendom blev något vanligare från år 2011 till år 2019. Det hade inte skett några förändringar i penningspelsrelaterade skadeverkningar på respondenternas hälsa, arbete eller studier.

Var femte respondent (21 %) uppgav att minst en närstående hade haft ett problematiskt penningspelande. Cirka 790 000 finländare berörs för närvarande av en närståendes problematiska penningspelande. Andelen respondenter som hade haft problematiskt spelande i sin närmaste krets ökade från år 2015 till år 2019. I undersökningen från år 2019 var de främst rapporterade skadeverkningarna från en närståendes spelande oro för den närståendes hälsa eller välbefinnande (10 %) och känslomässig belastning (9 %).

Inställningen till penningspelande granskades med ATGS-8-mätaren (Attitudes Towards Gambling Scale). År 2019 förhöll sig majoriteten av respondenterna något negativt till penningspelande. Finländarnas attityder till penningspel har växlat från 2011 fram till 2019. Attityderna var som mest positiva år 2015, då de manliga respondenterna och personerna i 18–54 års

---

ålder förhöll sig positivt till spelandet År 2019 blev inställningen till penningspel mer negativ och motsvarade närapå nivån från år 2011.

Det finländska monopolsystemet för penningspel har fortfarande ett starkt stöd. År 2019 ansåg 72 procent av respondenterna att monopolsystemet är ett bra sätt att begränsa skadeverkningar av penningspel; var femte respondent (21 %) var av motsatt åsikt. Monopolsystemet understöddes starkast år 2015, varefter stödet för monopolet har sjunkit till samma nivå som år 2007. Däremot var en större andel mot än för att begränsa penningspelande som sker utanför fastlandet.

Med digitala spel avses sådana video-, konsol-, dator- och mobilspel som inte spelas för pengar. År 2019 hade nästan hälften (47 %) av respondenterna spelat digitala spel under de senaste 12 månaderna (kvinnor 42 %, män 52 %). Av de studerande spelade 81 procent digitala spel, medan 17 procent av dem som var pensionerade på basis av ålder eller arbetsår hade spelat digitala spel. Var tionde (10 %) respondent hade köpt tilläggsinnehåll till minst ett spel. De vanligaste tilläggsinnehållen var virtuella föremål och spelets interna valuta. Problem med digitalt spelande mättes med GAS-7-mätaren (Gaming Addiction Scale). Av respondenterna hade 1,3 procent spelat digitala spel på problemnivå (kvinnor 1,0 %, män 1,6 %). Med befolkningsstimat innebär det cirka 48 700 personer som bor i fastlandet Finland. Problematiskt digitalt spelande var vanligare bland unga än i de äldre åldersklasserna.

För att bedöma riskanvändningen av alkohol användes mätaren AUDIT-C (Alcohol Use Disorders Identification Test). År 2019 hade nästan en femtedel (18 %) av respondenterna använt alkohol på risknivå under de 12 månaderna som föregick intervjun (kvinnor 13 %, män 24 %). Psykisk belastning under de fyra veckorna som föregick svarstidpunkten granskades med MHI-5-mätaren (Mental Health Inventory). År 2019 överskred fyra procent av respondenterna gränsen för psykiska belastningssymtom (kvinnor 5 %, män 2 %). Problematiskt digitalt spelande, riskbruk av alkohol och psykisk belastning var kopplade till både penningspelsproblem och penningspelande på minst risknivå. Det gemensamma för alla de nämnda faktorerna är att de också är vanliga bland 18–24-åringar. Bland 15–24-åringar är det vanligare att spela digitala spel än att spela penningspel, medan situationen i andra åldersgrupper är den motsatta.

Sammanfattningsvis bör det konstateras att spel om pengar fortfarande är vanligt i Finland. Även om förekomsten av penningspelsproblem inte har förändrats, har penningspelandet på risknivå minskat. Penningspelandet har blivit mer sporadiskt än tidigare. Å andra sidan härstammar en stor del av de pengar som spelas från personer som har penningspelsproblem. Internetspelande, inklusive spel som riktar sig utomlands, har ökat. En betydande del av penningspelandet sker fortfarande någon annanstans än på internet. Det finns en koppling mellan penningspelande, digitalt spelande, riskbruk av alkohol och psykisk belastning. Resultaten från år 2015 avvek både när det gäller aktivt spelande, spelandet på risknivå och den positiva inställningen till att spela. Även om andelen som förhåller sig positiva till monopolsystemet verkar ha minskat, har monopolet fortfarande ett starkt stöd.

**Nyckelord:** penningspelande, penningspel, penningspelsproblem, skadeverkningar av penningspel, problemspelande, befolkningsundersökning, monopolsystem, digitalt spelande, problematiskt digitalt spelande, riskbruk av alkohol, psykisk belastning, spel om pengar

# Abstract

Anne Salonen, Kalle Lind, Heli Hagfors, Sari Castrén, Jukka Kontto. Gambling, problem gambling and attitudes and opinions towards gambling in 2007–2019. Finnish Gambling 2019. Finnish Institute for Health and Welfare (THL). Report 18/2020. 241 pages. Helsinki 2020. ISBN 978-952-343-593-3 (printed); ISBN 978-952-343-594-0 (online publication)

The Finnish Gambling population study examines gambling, problem gambling, and attitudes and opinions towards gambling among Finnish people living on the Mainland aged from 15 to 74. The study was conducted in 2007, 2011, 2015 and 2019. The survey was conducted by the Finnish Institute for Health and Welfare, and was assigned by The Finnish Ministry of Social Affairs and Health who also funded the study (section 52 of the Lotteries Act). The data collection for the study was carried out by Statistics Finland as computer-assisted telephone interviews. In 2019, 3,994 Finnish people participated in the survey (response rate 52%). The first results were published in spring 2020 as two statistical reports. This report combines the results published in the spring, new results of examined socio-demographic groups and information on the gambling environment, motivation factors of gambling and gambling-related harms. New themes also include gaming, problematic gaming, alcohol risk consumption and psychological distress.

78% of the respondents had gambled in the 12 months preceding the interview. There were no changes in the prevalence of gambling or the number of game types between 2015 and 2019, but gambling became more casual. The proportion of respondents who gambled less often than once a month increased, whereas the proportion of those gambling more often than this decreased. The most popular game types provided by Veikkaus Ltd continued to be weekly lottery games and/or Jokeri (64 %), scratch cards (47 %) and slot machine games outside casinos (31 %). Scratch cards became more common between 2015 and 2019. 2.5% of gamblers accounted for one half of the total gambling expenditure. Of the 2,917,000 gamblers living in Mainland Finland, this means 72,000 people.

Although the proportion of gamblers aged 15–17 decreased from 2007 to 2015, the share no longer changed after that. According to the 2019 survey, 41% of 15–17-year-olds had gambled regardless of the age limit for gambling being 18 years in Finland. Veikkaus scratch cards, especially the offline scratch cards, became more common among 15–17-year-olds. Between 2015 and 2019, the gambling of 18–24-year-olds decreased. The proportion of gamblers decreased mainly in lower income groups.

The most common gambling environments were grocery stores or shopping centres (55%), the home (55%) and kiosks (36%). Land-based gambling was still common (64%). Online gambling has become more common since 2007: from 2015 to 2019, the proportion of online gamblers increased by almost 13 percentage points. Furthermore, 6.2% of the respondents (approximately 231,000 people as a population estimate) had gambled at least on one non-

---

monopoly game online. Most typically, games that were gambled on outside the monopoly included slot machine games, sports betting (excluding betting on horse racing) and poker. Almost all (98%) gamblers who took part in non-monopoly games had also gambled in the monopoly system. Gambling abroad increased from about 3% to 5% between 2015 and 2019.

More than half (51%) of gamblers indicated that they were primarily gambling to win money, and about one third (32%) gambled for excitement, pleasure or fun. However, the most common reasons for gambling among non-monopoly gamblers were excitement, pleasure and fun (44%) or winning money (39%). The three most common reasons for gambling outside the monopoly were good odds and better return rates, high winnings and a wider range and more interesting games.

The prevalence of past-year problem gambling was primarily assessed using the SOGS instrument (South Oaks Gambling Screen). The term gambling problem (SOGS 3+) is used when talking about problem gambling and probable pathological gambling. In 2019, the prevalence of probable pathological gambling (SOGS 5+) was 1.4%. Three per cent of the respondents (approximately 112,000 people as a population estimate) had had a gambling problem (women 2.1%, men 4.0%). In addition to that group, approximately one out of ten people gambled on an at-risk level, which is slightly less than in 2015. At-risk gambling refers to gambling that causes individual harm and often precedes the development of a more severe level of gambling. The prevalence of gambling problem did not change between 2015 and 2019. At-risk gambling decreased. More than one third (35%) of gambling expenditure was contributed by problem gambling, and 17% came from at-risk gambling.

Individual questions from the problem gambling instruments (SOGS and PGSI; Problem Gambling Severity Index) can be used to indicate gambling-related harm. The guilt related to gambling increased between 2007 and 2019. Experienced guilt is related to emotional harm. Upon examining relationship harms, the proportion of respondents who had been criticised that they had spent money on gambling decreased. The proportion of respondents who had borrowed money or sold anything to gamble slightly increased between 2011 and 2019. No changes were observed in health, or work and study-related gambling harms.

One in five respondents (21%) reported that at least one of their significant others had engaged in problem gambling. The gambling problem of significant others currently affects approximately 790,000 Finns. The share of respondents who had had gambling problems among their significant others increased between 2015 and 2019. When examining the harms caused by the gambling of significant others in 2019, it was observed that the most common concern was the health or well-being of the significant others (10%) and the emotional distress (9%).

Attitudes towards gambling were examined using the ATGS-8 instrument (Attitudes Towards Gambling Scale). In 2019, respondents had a slightly negative attitude towards gambling. Finns have varied in their attitudes toward gambling between 2011 and 2019. The attitudes were more positive in 2015, when men and 18–54-year-olds related to gambling positively. In the 2019 survey, attitudes and opinions about gambling became more negative, almost returning back to the 2011 levels.

There remains strong support for the Finnish monopoly system. In 2019, 72% of respondents considered the monopoly system a good way to reduce gambling harm, but a fifth (21 %) of

---

respondents took the opposite view. Support for the monopoly system was strongest in 2015, but after that support decreased to the 2007 levels. On the other hand, restrictions on gambling outside Mainland Finland were more commonly opposed than supported.

Digital games are video, console, computer and mobile games that are not played for money. In 2019, almost half of the respondents (47%) had played digital games in the past 12 months (women 42%, men 52%). Of students, 81 per cent were gamers, while 17 per cent of those retired on the basis of age or working years had played digital games. One in ten (10%) respondents had purchased at least one additional game content online, also known as a loot-box. The most commonly purchased additional contents were virtual objects and in-game currency. Problematic gaming was measured with the GAS-7 instrument (Gaming Addiction Scale). 1.3% of respondents had played digital games problematically (women 1.0%, men 1.6%). As a population estimate, this is equal to approximately 48,700 people living in Mainland Finland. Problematic gaming was more common among young people than in older age groups.

An AUDIT-C (Alcohol Use Disorders Identification Test) screen was used to assess risky alcohol consumption. In 2019, almost one fifth (18%) of the respondents had used alcohol at a risky level in the past-year (women 13%, men 24%). Psychological distress during the four weeks preceding the response was examined using the MHI-5 instrument (Mental Health Inventory). In 2019, four per cent of all respondents exceeded the limit of psychological distress (women 5%, men 2%). Problematic gaming, risky alcohol consumption and psychological distress were linked to problem gambling and gambling at least on an at-risk level. They are also all common among people 18–24 years of age. In people aged 15–24, gaming is more common than gambling, while in other age groups the opposite was true.

To sum up, gambling is still common in Finland. Although the prevalence of the gambling problem has not changed, at-risk gambling has decreased. Gambling has become less frequent. On the other hand, a significant part of the money spent on gambling comes from people with a gambling problem. Online gambling, including gambling abroad, has increased. However, a significant proportion of gambling continues to take place land-based. Gambling, gaming, risky alcohol consumption and psychological distress are associated. The year 2015 stood out as an active gambling time, risk-level gambling and positive attitudes. Although the support of the monopoly system has decreased, its support remains relatively strong.

**Keywords:** gambling, gambling problem, gambling harms, problem gambling, monopoly, population study, gaming, problematic gaming, risky alcohol consumption, psychological distress

# Kuviolista

Kuvio 1. Keskeisiä vaiheita rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä vuodesta 2007 alkaen .....	32
Kuvio 2. Rahapelaamisen yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista ikäryhmittäin vuosina 2007–2019 (%) .....	46
Kuvio 3. Vähintään yhtä rahapelityyppiä 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%) .....	47
Kuvio 4. Rahapelaamisen useus 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%) .....	48
Kuvio 5. Rahapelaamisen useus 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	49
Kuvio 6. Vähintään kerran viikossa 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%) .....	51
Kuvio 7. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelien pelaaminen 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 alueittain (%) .....	52
Kuvio 8. Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	53
Kuvio 9. Yleisimmin pelatut rahapelityypit ikäryhmittäin vuonna 2019 (%), osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 .....	54
Kuvio 10. Viisi yleisintä 15–17-vuotiaiden pelaamaa rahapelityyppiä vuosina 2007–2019 (%) .....	55
Kuvio 11. Pelattujen rahapelityyppien määrä 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%) .....	56
Kuvio 12. Vähintään neljää pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%) .....	57
Kuvio 13. Vähintään neljää pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%) .....	57

Kuvio 14. Kuusi suosituinta pelityyppiä vuosina 2007–2019, pelityyppiokohtaiset osuudet vain yhtä pelityyppiä pelanneista (%) .....	58
Kuvio 15. Internetissä rahapelejä pelanneet, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista ikäryhmittäin vuosina 2007–2019 (%) .....	59
Kuvio 16. Internetissä rahapelejä pelanneet, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 alueittain (%) .....	60
Kuvio 17. Ympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%) .....	61
Kuvio 18. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen, osuudet rahapelejä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä 12 viime kuukauden aikana pelanneista 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%) .....	62
Kuvio 19. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen pelaajilla ja 95 %:n luottamusvälit vuonna 2019 .....	63
Kuvio 20. Veikkausasiakkuuden taso, osuudet 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%) .....	64
Kuvio 21. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuus vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	66
Kuvio 22. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuus vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	66
Kuvio 23. Rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 sukupuolittain (%) .....	67
Kuvio 24. Vähintään riskitasolla 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%) .....	69
Kuvio 25. Rahapeliongelma, riskitason pelaaminen ja näkemys oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%) .....	71
Kuvio 26. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen rahapeliongelman vakavuuden mukaan vuonna 2019 .....	73
Kuvio 27. Henkilöt, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	75
Kuvio 28. Henkilöt, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%) .....	76



Kuvio 29. Läheisen ongelmallisen rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajalle, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 (%) .....	77
Kuvio 30. Rahapelaamiseen liittyviä asenteita tarkastelevat kysymykset (ATGS-8), osuudet vastaajista vuosina 2011–2019 (%) .....	79
Kuvio 31. Rahapelaamiseen liittyvät asenteet (ATGS-8), vastaajien summapisteyden keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 sukupuolen mukaan .....	80
Kuvio 32. Rahapelaamiseen liittyvät asenteet (ATGS-8), vastaajien summapisteyden keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 ikäryhmittäin .....	81
Kuvio 33. ”Onko rahapelien ongelmapelaaminen mielestäsi vakava ongelma Suomessa?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%) .....	83
Kuvio 34. ”Onko rahapelien ongelmapelaaminen mielestäsi vakava ongelma Suomessa?”; osuudet samaa mieltä olevista vastaajista ikäryhmittäin vuosina 2007–2019 .....	84
Kuvio 35. ”Onko suomalainen malli, jossa rahapelaaminen on järjestetty valtion ohjaamana Veikkaus Oy:n yksinoikeudella, mielestäsi hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%) .....	85
Kuvio 36. ”Vuodesta 2022 alkaen pelaajan pitää tunnistautua pelatessaan rahapeli-automaatteja esimerkiksi kioskeilla, kaupoissa ja huoltoasemilla. Mitä mieltä olet tästä päätöksestä?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%) .....	85
Kuvio 37. ”Mitä ajattelet ehdotuksesta, että rahapeliautomaatit sijoitettaisiin ainoastaan erillisiin pelisaleihin?”; osuudet vastaajista vuosina 2015–2019 .....	86
Kuvio 38. ”Mitä ajattelet ehdotuksesta, että rahapeliautomaatit sijoitettaisiin ainoastaan erillisiin pelisaleihin?”; osuudet ehdotusta kannattavista vastaajista vuosina 2015–2019 ikäryhmittäin (%) .....	87
Kuvio 39. ”Mitä mieltä olet rahapeliyhtiö Veikkauksen mainonnasta Suomessa?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%) .....	88
Kuvio 40. ”Mitä mieltä olet muiden rahapeliyhtiöiden mainonnasta Suomessa?”; osuus vastaajista vuonna 2019 (%) .....	89
Kuvio 41. ”Mitä ajattelet ehdotuksesta, että ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta Suomessa estettäisiin esimerkiksi rahansiirtoja tai internetyhteyksiä rajoittamalla?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%) .....	90

Kuvio 42. Pelannut digipelejä ja pelannut vähintään yhtä rahapelityyppiä 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%) .....	92
Kuvio 43. Lisäominaisuuksien ostaminen digipeleihin 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%) .....	93
Kuvio 44. Rahapeliongelman yleisyys, digipeliongelman yleisyys ja vähintään joskus digipelaamisen ongelmalliseksi kokeneet 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%) .....	94
Kuvio 45. Rahapeliongelman vakavuus, ongelmallinen digipelaaminen ja alkoholin riskikäyttö 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista naispuolisista vastaajista vuonna 2007–2019 (%) .....	95
Kuvio 46. Rahapeliongelman vakavuus, ongelmallinen digipelaaminen ja alkoholin riskikäyttö 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista miespuolisista vastaajista vuonna 2007–2019 (%) .....	95
Kuvio 47. Digipelihaitat 12 viime kuukauden aikana (GAS-7), vähintään joskus haittoja kokeneiden osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%) .....	96
Kuvio 48. Alkoholin riskikäyttö ja rahapeliongelman vakavuus 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%) .....	97
Kuvio 49. Psykkinen kuormittuneisuus (MHI-5) neljän viime viikon aikana sukupuolittain, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019 (%) .....	98
Kuvio 50. Psykkinen kuormittuneisuus (MHI-5) neljän viime viikon aikana ikäryhmittäin, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%) .....	99
Kuvio 51. Läheisen rahapeliongelman sekä oman digipeliongelman, alkoholin riskikäytön ja psykkinen kuormittuneisuuden yhteys vastaajan rahapeliongelmaan, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%) .....	100

# Taulukkoluetelo

Taulukko 1. Haastattelujen otos ja vastausprosentit vuosina 2007–2019 .....	127
Taulukko 2. Otos, vastanneet ja vastausosuudet eri väestöryhmissä vuonna 2019 (%) .....	127
Taulukko 3. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2019 .....	129
Taulukko 4. Muuttujaluettelo, käytetyt mittarit/mitta-asteikot, kunkin osion kohderyhmä ja mittausten ajallinen vertailukelpoisuus .....	130
Taulukko 5. Pelannut rahapelejä (mitä tahansa peliä) 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	131
Taulukko 6. Pelannut vähintään kerran viikossa 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	132
Taulukko 7. Pelannut 1–3 kertaa kuukaudessa 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	133
Taulukko 8. Pelannut harvemmin kuin kuukausittain 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	134
Taulukko 9. Pelannut seuraavia yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelityyppejä, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	135
Taulukko 10. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelityyppien pelaaminen sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2019 .....	136
Taulukko 11. Rahapelaaminen eri pelintarjoajien mukaan 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	137
Taulukko 12. Pelannut vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavaa peliä (sis. Paf tai muu operaattori, ei yksityinen eikä Pafin pelejä laivalla) 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	138
Taulukko 13. Pelatuimmat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliset pelit, osuus 15–74-vuotiaista yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle internetissä pelanneista vuonna 2019 sukupuolittain (%) .....	139
Taulukko 14. Viisi yleisintä 15–17-vuotiaiden pelaamaa rahapelityyppiä vuosina 2007–2019 .....	139

Taulukko 15. Pelannut vähintään neljää eri pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	140
Taulukko 16. Pelattujen pelien määrä 12 viime kuukauden aikana yleisimmin pelattuja pelityyppiä pelanneilla, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	141
Taulukko 17. Pelannut internetissä 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%).....	142
Taulukko 18. Rahapelaamisen kanava sukupuolen ja ikäryhmän mukaan, osuus vastaajista (%) vuosina 2007–2019 .....	143
Taulukko 19. Rahapelaamisen tapa internetissä, osuus vastaajista vuonna 2019 sukupuolen ja ikäryhmän mukaan (%) .....	143
Taulukko 20. Pelaamisympäristöt (SOGS = 0 pistettä), osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%) .....	144
Taulukko 21. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%) .....	145
Taulukko 22. Syyt pelata yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista ja ulkomaille 12 viime kuukauden aikana internetissä pelanneista vuonna 2019 (%) .....	146
Taulukko 23. Rahapelaajien yhden viikon aikana rahapelaamiseen tavallisesti käyttämä rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2015 ja 2019 .....	146
Taulukko 24. Tavallisesti yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät (€) 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista rahapelaajista vuonna 2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	147
Taulukko 25. Veikkaus-asiakkuuden taso, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	148
Taulukko 26. Rahapeliongelma 12 viime kuukauden aikana (SOGS $\geq$ 3), osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	149
Taulukko 27. Rahapeliongelmien yleisyys vuosina 2007–2019 (SOGS-dikotomiat, %) .....	150
Taulukko 28. Pelannut vähintään riskitasolla 12 viime kuukauden aikana (SOGS $\geq$ 1 pistettä), osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	151
Taulukko 29. Pelannut ilman ongelmia 12 viime kuukauden aikana (SOGS 0 pistettä, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	152
Taulukko 30. Rahapeliongelmien yleisyys vuosina 2011–2019 (PGSI, %) .....	153

Taulukko 31. Rahapelihaitat (SOGS ja PGSI) 12 viime kuukauden aikana vuonna 2019 (%) .....	154
Taulukko 32. Kokemus oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta, osuudet vastaajista vuosina 2011–2019 (%) .....	155
Taulukko 33. Rahapelihaittojen kokeminen haittakategorioittain (SOGS ja PGSI), osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019 (%) .....	156
Taulukko 34. Vastaajan kokemus eri pelityyppien haitallisuudesta, osuus pelaajista vuonna 2019 (%) .....	157
Taulukko 35. Rahapeliongelmiin (SOGS) yleisyys pelaamiseen osallistumisen mukaan 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%) .....	158
Taulukko 36. Rahapeliongelmiin (SOGS) yleisyys Veikkauksen eri pelityyppijä pelanneilla 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%) .....	159
Taulukko 37. Rahapeliongelmiin yleisyys eri pelintarjoajien pelejä pelanneilla 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%) .....	160
Taulukko 38. Vähintään yhdellä läheisellä ollut ongelmallista pelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	161
Taulukko 39. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista ja pelaajan suhde vastaajaan, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	162
Taulukko 40. Vähintään yhdellä ystävällä ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	163
Taulukko 41. Vähintään yhdellä perheenjäsenellä ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	164
Taulukko 42. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle, osuus kaikista vastaajista vuonna 2015 ja 2019 (%) .....	165
Taulukko 43. Vastaajien asenteet rahapelaamista kohtaan (ATGS-8), osuudet vastaajista vuosina 2011–2019 (%) .....	166
Taulukko 44. Vastaajien asenteet rahapelaamista kohtaan (ATGS-8), summapisteyden keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 nettotulojen ja työllisyystilanteen mukaan .....	167
Taulukko 45. Vastaajien asenteet rahapelaamista kohtaan (ATGS-8), summapisteyden keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 alueittain ja kuntaryhmittäin .....	168

Taulukko 46. Vastaajien mielipide siitä, onko rahapelien ongelmapelaaminen vakava ongelma Suomessa, osuudet samaa mieltä olevista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	169
Taulukko 47. Vastaajien mielipide siitä, onko yksinoikeusjärjestelmä hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja, osuus samaa mieltä olevista vastaajista vuosina 2007–2019 (%) .....	170
Taulukko 48. Vastaajien mielipide tunnistautumisesta rahapeliautomaatteja pelattaessa, osuudet vastaajista vuonna 2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	171
Taulukko 49. Mielipiteet rahapeliautomaattien sijoittamisesta erillisiin pelisaleihin, osuudet ehdotusta kannattavista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 (%) .....	172
Taulukko 50. Mielipiteet rahapeliyhtiö Veikkauksen mainonnasta Suomessa, osuudet vastaajista vastaajaryhmittäin vuonna 2019 (%) .....	173
Taulukko 51. Mielipiteet yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten rahapeliyhtiöiden mainonnasta Suomessa, osuudet vastaajista vastaajaryhmittäin vuonna 2019 (%).....	174
Taulukko 52. Vastaajien mielipide siitä, että ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta Suomessa estettäisiin rahansiirtoja tai internetyhteyttä rajoittamalla, osuudet vastaajista vuonna 2019 (%) .....	175
Taulukko 53. Pelannut digipelejä 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	176
Taulukko 54. Pelannut digipelejä vähintään viikoittain 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	177
Taulukko 55. Digipelaajien yhden viikon aikana digipelaamiseen tavallisesti käyttämä aika (tunteina) digipelaamisen useuden mukaan vuosina 2011–2019 .....	178
Taulukko 56. Digipelien lisäsisältöjen ostaminen, osuus vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%) .....	179
Taulukko 57. Digipelihaittojen kokeminen (GAS-7), osuus vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%) .....	180
Taulukko 58. Kokenut digipelaamisen ongelmaksi vähintään joskus 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 vastaajaryhmittäin (%) .....	181
Taulukko 59. Digipelien pelaaminen ja rahapeliongelmien (SOGS) yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%) .....	182

Taulukko 60. Rahapeliongelmien (SOGS) yleisyys digipeleissä erilaisia lisäsisältöjä ostaneilla 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista digipelejä pelanneista vuonna 2019 (%) .....	183
Taulukko 61. Digipelihaitat (GAS-7) 12 viime kuukauden aikana, osuudet vastaajista vuonna 2019 (%) .....	183
Taulukko 62. Digipelihaittojen kokeminen (GAS-7), osuus digipelejä pelanneista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%) .....	184
Taulukko 63. Alkoholin riskikäytön (AUDIT-C) rajan ylittäneiden osuus (%) 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019 .....	185
Taulukko 64. Psykkistä kuormittuneisuutta (MHI-5) kokeneiden osuus (%) 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019 .....	186
Taulukko 65. Rahapelaamisen ja rahapeliongelmien yleisyys 12 viime kuukauden aikana ja siihen liittyvät tekijät, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%) .....	187

## Liiteluettelo

Liite 1. Saatekirje suomeksi .....	190
Liite 2. Empijän saatekirje suomeksi .....	192
Liite 3. Saatekirje ruotsiksi .....	194
Liite 4. Empijän saatekirje ruotsiksi .....	196
Liite 5. Haastattelulomake suomeksi .....	198
Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi .....	220

# Sisällys

Saatteeksi.....	3
Tiivistelmä .....	5
Sammanfattning.....	8
Abstract .....	11
Kuviolista .....	14
Taulukkoluetelo .....	18
Liiteluettelo .....	22
1 JOHDANTO.....	27
1.1 Rahapelaaminen .....	27
1.2 Rahapelaamisen kielteiset seuraukset .....	28
1.2.1 Rahapeliongelman vakavuus: riippuvuus, ongelma tai riski.....	28
1.2.2 Rahapelihaitat.....	29
1.3 Rahapelihaittoihin liittyvät tekijät.....	30
1.3.1 Rahapelitoiminnan yhteiskunnallinen konteksti .....	30
1.3.1.1 Suomalainen rahapelijärjestelmä.....	30
1.3.1.2 Rahapelaamisen hallinnan keinot Suomessa.....	31
1.3.2 Altistuminen rahapelaamiselle .....	33
1.3.2.1 Pelaamisympäristö.....	33
1.3.2.2 Rahapeliin saatavuus ja saavutettavuus .....	33
1.3.2.3 Rahapelaamiseen sopeutuminen .....	34
1.3.2.4 Rahapeliin markkinointi ja mainonta.....	34
1.3.2.5 Raha- ja digipeliin lähentyminen.....	35
1.3.3 Rahapelaamisen muodot .....	35
1.3.3.1 Rahapelityypit.....	36
1.3.3.2 Rahapeliin piirteet ja ominaisuudet .....	36
1.3.3.3 Rahapelaamisen motiivit.....	36
1.3.4 Haittojen ehkäisy ja vähentäminen sekä hoito- ja tukipalvelut.....	37
2 TUTKIMUSMENETELMÄT.....	38
2.1 Kohdejoukko ja otanta.....	38
2.2 Tiedonkeruu .....	38



2.3	Vastausaktiivisuus, kato ja ylipeitto.....	40
2.4	Haastattelulomake ja muuttujaryhmät .....	41
2.4.1	Rahapelaamista koskevat asenteet ja mielipiteet .....	41
2.4.2	Rahapelien pelaaminen.....	42
2.4.3	Suhde rahapelaamiseen.....	42
2.4.4	Läheisten rahapelaaminen.....	42
2.4.5	Hyvinvointi ja elämäntavat .....	43
2.5	Aineiston painottaminen .....	43
2.6	Aineiston analyysi.....	44
2.7	Tutkimuseettiset näkökulmat.....	44
2.8	Tutkimuksen rahoitus.....	45
3	RAHAPELAAMINEN .....	46
3.1	Rahapelaamisen yleisyys .....	46
3.2	Rahapelaamisen useus.....	48
3.3	Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelien pelaamisen yleisyys.....	50
3.4	Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan.....	52
3.5	Suosituimmat pelityypit ikäryhmittäin vuonna 2019.....	53
3.6	15–17-vuotiaiden suosimat pelityypit vuosina 2007–2019.....	55
3.7	Rahapelityyppien määrä.....	56
3.8	Suosituimmat pelityypit ja pelattujen pelien määrä.....	58
3.9	Rahapelaamisen jakelukanava.....	59
3.10	Pelaamisympäristö.....	60
3.11	Syy rahapelaamiseen.....	62
3.12	Viikoittain rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät.....	63
3.13	Veikkausasiakkuuden tasot.....	64
4	RAHAPELIONGELMAT PELAAJAN NÄKÖKULMASTA .....	65
4.1	Rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen (SOGS).....	65
4.2	Rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen (PGSI).....	69
4.3	Kokemus oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta .....	70

4.4	Erityyppiset rahapelihaitat (SOGS ja PGSI) .....	71
4.5	Rahapelaamiseen osallistuminen ja rahapeliongelma .....	72
4.5.1	Rahapeliongelman vakavuus pelaamiseen osallistumisen mukaan.....	72
4.5.2	Rahapeliongelman vakavuus eri pelityyppien pelaamisen mukaan .....	72
4.5.3	Rahapeliongelman vakavuus rahapelikulutuksen mukaan.....	73
5	LÄHEISEN RAHAPELIONGELMA .....	74
5.1	Vastaajat, joilla oli ollut ongelmallisesti pelaavia läheisiä .....	74
5.2	Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle.....	76
6	RAHAPELAAMISEEN LIITTYVÄT ASEENTEET JA MIELIPITEET .....	78
6.1	Rahapelaamiseen liittyvät asenteet.....	78
6.2	Rahapelaamiseen liittyvät mielipiteet .....	82
6.3	Mielipiteet ongelmapelaamisen vakavuudesta.....	82
6.4	Mielipiteet rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmästä.....	84
6.5	Mielipiteet pakollisesta tunnistautumisesta.....	85
6.6	Mielipiteet rahapeliautomaattien sijoittamisesta erillisiin pelisaleihin .....	86
6.7	Mielipiteet Veikkauksen rahapelien mainonnasta .....	87
6.8	Mielipiteet yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten rahapeliyhtiöiden mainonnasta Suomessa.....	88
6.9	Mielipiteet ulkomaisen pelitoiminnan rajoittamisesta.....	90
7	DIGITAALINEN PELAAMINEN, ALKOHOLIN RISKIKÄYTTÖ JA PSYKKINEN KUORMITTUNEISUUS .....	91
7.1	Digitaalinen pelaaminen .....	91
7.2	Digipelien lisäominaisuuksien ostaminen.....	93
7.3	Digipelaamisen ongelmallisuus.....	93
7.4	Digipelihaitat .....	96
7.5	Alkoholin riskikäyttö.....	97
7.6	Psyykinen kuormittuneisuus.....	98
7.7	Rahapelaaminen ja hyvinvoinnin haasteet.....	99

8 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS .....	101
9 YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT .....	104
9.1 Rahapelaaminen on aiempaa satunnaisempaa .....	104
9.2 Arpojen raaputtaminen yleistyy jälleen 15–17-vuotiailla .....	105
9.3 Pienituloisten rahapelaaminen on vähentynyt ja entistä satunnaisempaa .....	105
9.4 Netissä pelaaminen on yleistynyt entisestään .....	106
9.5 Ulkomaisten rahapelien pelaajien osuus on kasvanut.....	107
9.6 Rahapelien pelaaminen riskitasolla on vähentynyt .....	107
9.7 Rahapeliongelmat ovat yhtä yleisiä kuin ennenkin .....	108
9.8 Rahapelaaminen vaihtelee alueittain.....	109
9.9 Läheisen peliongelma koskettaa noin 790 000:ää henkilöä .....	109
9.10 Suhtautuminen rahapelaamiseen oli taas kielteisempää .....	110
9.11 Enemmistö kannatti rahapeliautomaattien sijoittamista erillisiin pelisaleihin .	111
9.12 Kaksi kolmesta kannatti pakollista tunnistautumista rahapeliautomaateilla.....	112
9.13 Kolmannes koki Veikkauksen mainonnan liialliseksi.....	112
9.14 Yksinoikeusjärjestelmällä on vahva tuki .....	113
9.15 Manner-Suomen ulkopuolisen pelaamisen estojen vastustajia on kannattajia enemmän .....	114
9.16 Digitaalisen pelaamisen yleisyys ei ole muuttunut.....	114
9.17 Digipeliongelmat painottuvat nuorempiin ikäryhmiin.....	115
9.18 Alkoholin riskikäyttö on vähentynyt .....	116
9.19 Psykkinen kuormittuneisuus on lisääntynyt naisilla .....	116
9.20 Peliongelmat, alkoholin riskikäyttö ja psykkinen kuormittuneisuus liittyvät toisiinsa .....	117
9.21 Lopuksi.....	118
Lähteet .....	120
Taulukot .....	127
Liitteet.....	190

# 1 Johdanto

Suomalaisten rahapelaaminen -väestötutkimuksessa selvitetään 15–74-vuotiaiden suomalaisten rahapelaamista, rahapeliongelmia ja rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja asenteita. Arpajaislain (1047/2001) pykälän 52 mukaan sosiaali- ja terveysministeriön (STM) tehtävänä on seurata väestön rahapelaamista sekä vastata rahapelihaittojen ehkäisystä, vähentämisestä ja hoidon kehittämisestä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) on toteuttanut Suomalaisten rahapelaaminen -väestötutkimuksen STM:n toimeksiannosta. Tutkimuksen on rahoittanut STM (arpajaislaki 52 §).

Vuonna 2003 käynnistynyt ja neljän vuoden välein toteutettava Suomalaisten rahapelaaminen -väestötutkimus on keskeisin väestön rahapelaamista koskeva tiedon lähde Suomessa. Vastaavista aikaisempien vuosien tuloksista on raportoitu laajasti erilaisissa seminaareissa ja konferensseissa sekä [useissa kotimaisissa ja kansainvälisissä tieteellisissä julkaisuissa](#).

Suomalaisten rahapelaaminen 2019 -tutkimuksen tutkimusaineisto kerättiin syksyllä 2019, ja sen ensimmäiset tulokset julkaistiin kevätkaudella 2020 kahdessa tilastoraportissa (Salonen, Hagfors ym. 2020; Salonen & Hagfors 2020). Tähän raporttiin on koottu keväällä julkaistut tulokset, aiemmin julkaisemattomia tuloksia sosiaaliryhmittäisenä tarkasteluna sekä tietoa pelaamisympäristöstä, motivaatiotekijöistä ja rahapelihaitoista. Uusina teemoina mukana ovat myös digitaalinen pelaaminen, digipeliongelmat, alkoholin riskikäyttö ja psyykinen kuormittuneisuus. Lisäksi raportin alkuun on koottu rahapelihaittojen seurannan ja arvioinnin näkökulmasta olennaista tietoa sekä raportin loppuun keskeisten tutkimustulosten ja niiden luotettavuuden pohdintaa.

Tutkimuksella pyritään tuottamaan ajankohtaista tietoa erityisesti sosiaali- ja terveydenhuollon sekä rahapelijärjestelmän toimijoiden käyttöön: asiantuntijoille, johtajille, poliittisille päättäjille ja tutkijoille sekä rahapelihaittojen ehkäisyn, vähentämisen, hoidon/tuen ja hoitopalvelujen kehittäjille. Säännöllisesti toistettava ja kansallisesti edustava seurantatieto on ainoa luotettava tapa tarkastella sitä, miten rahapelaaminen, rahapelihaitat, mielipiteet ja asenteet sekä niihin keskeisesti liittyvät ilmiöt muuttuvat ajassa.

## 1.1 Rahapelaaminen

Rahapelaamiselle on olemassa monenlaisia määritelmiä. Niissä pelaamiseen yhdistyy usein kolme tekijää: 1) raha tai jokin rahanarvoinen panos, 2) pyrkimys voittaa rahaa tai jotain rahanarvoista ja 3) se, että pelin lopputulos on epävarma (Williams, Volberg ym. 2017). Tässä raportissa rahapelaamisella viitataan sellaisien pelien pelaamiseen, joissa pelin voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoinen (esim. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015; Abbott ym. 2018). Näitä pelejä ovat esimerkiksi Lotto, raha-automaattipelit, raaputusarvat ja vedonlyöntipelit. Rahapelejä voi pelata myös internetissä. Rahapelejä eivät kuitenkaan ole video-, konsoli-, tietokone- ja

---

mobiilipelit tai muut sellaiset digitaaliset pelit, joita ei pelata rahasta tai rahapanoksilla. Arpajaislaki määrittelee rahapelit toiminnaksi, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahavoiton.

## 1.2 Rahapelaamisen kielteiset seuraukset

Rahapelihaittojen ehkäisy ja vähentäminen ovat suomalaisen rahapelijärjestelmän kansallisia tehtäviä sekä järjestelmän oikeutuksen peruste Euroopan unionissa (EU). EU:n oikeuskäytännön mukaan suomalaisen rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmän on niin lainsäädännön puolesta kuin käytännön toteutuksessakin tähdättävä johdonmukaisesti ja järjestelmällisesti rahapelihaittojen ehkäisyyn.

Rahapelaaminen järjestettiin Suomessa valtion hallitseman kolmen peliyhteisön (Rahautomaattiyhdistys, Veikkaus Oy ja Fintoto Oy) yksinoikeudella vuoden 2016 loppuun asti. Tammikuusta 2017 alkaen kolme peliyhteisöä yhdistyi uudeksi Veikkaus Oy:ksi. Yhdistymisen yhteydessä arpajaislakia (1047/2001) uudistettiin vuonna 2016, jolloin lain tarkoituksiksi määriteltiin rahapelihaittojen vähentämisen lisäksi myös rahapelihaittojen ehkäiseminen (HE 132/2016 vp). Samassa yhteydessä rahapelihaittoiksi määriteltiin sosiaalisten ja terveydellisten haittojen lisäksi myös taloudelliset haitat.

Niin kansallisissa kuin kansainvälisissäkin rahapeliaiheisissä väestötutkimuksissa rahapelihaittoja on tarkasteltu pääosin rahapeliongelman yleisyyden näkökulmasta (esim. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015; Williams ym. 2012). Kolme yleisimmin eri maiden rahapeliaiheisissä väestötutkimuksissa käytettyä mittaria ovat South Oaks Gambling Screen (SOGS), Problem Gambling Severity Index (PGSI) ja selkeästi DSM-IV–III-pohjaiset mittarit (Williams ym. 2012), joista kahta edellä mainittua käytetään myös tässä tutkimuksessa.

THL:n Rahapelikysely- ja Suomalaisten rahapelaaminen -väestötutkimusten lisäksi rahapelaamista on tarkasteltu väestötasolla esimerkiksi THL:n Kouluterveyskyselyssä, European School Survey Project on Alcohol and other Drugs -koululaistutkimuksessa (ESPAD), Juomatapatutkimuksessa ja Korkeakouluopiskelijoiden terveystutkimuksessa (KOTT) sekä Tampereen yliopiston Pelaajabarometrissä ja Nuorten terveystapatutkimuksessa (NTTT).

### 1.2.1 Rahapeliongelman vakavuus: riippuvuus, ongelma tai riski

Termiä rahapeliongelma käytetään, kun puhutaan ongelmapelaamisesta ja rahapeliriippuvuudesta. Nämä kaksi luokkaa ovat toisensa poissulkevia. Rahapeliongelmamittarit perustuvat usein DSM-tautiluokitusjärjestelmän diagnostisiin kriteereihin (American Psychiatric Association 2000; 2013), ja ne mittaavat pääosin riippuvuuteen liittyviä käyttäytymisen oireita sekä ongelman psyykkisiä, sosiaalisia ja taloudellisia seurauksia (Salonen ym. 2013).

Rahapeliriippuvuutta kuvaa jatkuva ja toistuva rahapelaaminen internetissä tai fyysisissä pelipaikoissa. Tällöin tarve pelata on pakottava, pelaamisen hallinta on heikentynyt ja rahapelaaminen menee elämässä kaiken muun edelle. Rahapelaaminen jatkuu tai kiihtyy huolimatta sen haitallisista seurauksista perhesuhteille, sosiaalisille suhteille, taloudelle, opiskelu- ja työelämäl-

---

le sekä muille elämän osa-alueille. Tämäntyyppinen rahapelaaminen voi olla joko jatkuva tai kausittaista. Ongelmallisen pelaamisen vakavuutta kuvaavalla jatkumolla rahapeliriippuvuus on ongelman vakavin muoto. Rahapeliriippuvuudesta on käytetty ja käytetään myös termejä pelihimo ja patologinen pelaaminen, ja termien käyttö vaihtelee eri tautiluokituksissa (esim. DSM-IV-, DSM-5-, ICD-10- ja ICD-11-tautiluokitukset). Tässä raportissa rahapeliriippuvuudella ei kuitenkaan viitata kliinisellä arvioinnilla tehtyyn diagnoosiin, joten raportissa käytetään ilmaisua todennäköinen rahapeliriippuvuus. Kliinisen diagnoosin tekee aina lääkäri, ja sen asettaminen edellyttää, että oireet ovat kestäneet vähintään 12 kuukautta (ICD-11).

Ongelmapelaaminen puolestaan kuvaa rahapeliriippuvuutta lievempää tilaa, johon liittyy monia kielteisiä seurauksia, esimerkiksi terveysongelmia ja talousvaikeuksia. Ongelmallisen pelaamisen vakavuutta kuvaavalla jatkumolla se sijoittuu riskitason rahapelaamisen ja rahapeliriippuvuuden väliin.

Riskitason rahapelaamisella tarkoitetaan pelaamista, joka ei aiheuta pelaajalle merkittäviä haittoja, mutta pelaaja saattaa kokea yksittäisiä haittoja pelaamisestaan (Browne ym. 2016). Ongelmallisen pelaamisen vakavuutta kuvaavalla jatkumolla riskitason pelaaminen on ongelman lievin muoto. Toisaalta se edeltää usein rahapeliongelman kehittymistä. Tiedetään, että pelaamiseen osallistuminen itsessään voi olla yhteydessä ongelman ja/tai haittojen kehittymiseen (Abbott ym. 2008).

Ongelmattomasta rahapelaamisesta käytetään muun muassa ilmaisuja viihdepelaaminen, hallittu pelaaminen, kohtuupelaaminen ja rahapelaaminen ilman mittareilla tai kliinisellä arvioinnilla tunnistettuja ongelmia.

## 1.2.2 Rahapelihaitat

Rahapelihaitat voidaan määritellä seuraavalla tavalla: ”Mikä tahansa toistuva rahapelaaminen, joka aiheuttaa yksilölle kielteisiä seurauksia, kuten merkittäviä taloudellisia tappioita, riippuvuutta tai fyysisiä ja/tai psyykkisiä ongelmia. Tämän lisäksi pelaajan lähipiiri, mukaan lukien perhe- ja sosiaaliset suhteet, sekä yhteiskunta voivat kärsiä rahapelaamisesta. Haittojen vakavuus voi vaihdella lievemmistä haitoista erittäin vakaviin haittoihin, ja nämä haitat voivat ilmetä ajoittaisina tai kroonistua” (Abbott ym. 2018, s. 4). Tässä määritelmässä yhdistyy sekä perinteisempi rahapeliongelman määritelmä että rahapelaamisen kielteisten seurausten tarkastelu hieman monipuolisemmin ja kattavammin.

Tieto rahapeliongelman yleisyydestä on tärkeää. Toisaalta viime aikoina on huomio kiinnittynyt ongelman yleisyyden lisäksi haittojen määrään, laatuun ja vakavuuteen (Langham ym. 2016; Shannon ym. 2017; Abbott ym. 2018). Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluun liittyviin haittoihin sekä terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, esimerkiksi rikolliseen toimintaan (Langham ym. 2016; Browne ym. 2016). Rahapelihaitat voivat vaihdella lievästä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Haitat voivat koskettaa pelaajaa, mutta myös läheisiä ja yhteiskuntaa laajemmin.

Yksi keskeinen peruste rahapeliongelmamittareiden käytön jatkamiselle on ajallisen vertailukelpoisuuden varmistaminen. Tutkimuskirjallisuudessa on myös esimerkkejä yrityksistä ta-

---

voittaa eri hättätyyppiä rahapeliongelmamittareiden (SOGS & PGSI) yksittäisten kysymysten avulla (esim. Raisamo ym. 2015; Salonen, Alho ym. 2017; Canale, Vieno, Pastore ym. 2016; Currie ym. 2018). Tällöin esimerkiksi rahapelaamiseen liittyvä syyllisyys tulkitaan tunne-elämän häitaksi ja pelaamiseen liittyvästä rahankäytöstä kiistely läheisten kanssa ihmissuhdehäitaksi.

Keskeistä rahapelihaitoissa on myös se, että ne eivät kosketa vain ongelmapelaajia vaan pelaajia laajemmin (Raisamo ym. 2015; Browne & Rockloff 2018). Suomalaisesta tutkimusaineistosta saadut tulokset vahvistivat, että valtaosa rahapelihaitoista ilmeni pelaajilla, joilla oli lieväasteinen ongelma (Browne ym. 2020). Yksittäisten hättakategorioiden tarkastelu kuitenkin osoitti, että näin oli vain taloudellisissa häitoissa, tunne-elämän häitoissa sekä työhön tai opiskeluun liittyvissä häitoissa. Terveyshaitat, ihmissuhdehäität ja muut häität, kuten rikollinen toiminta, liittyivät puolestaan selkeämmin vakavampiasteisiin rahapeliongelmiin.

Rahapelaamisen kielteisiä seurauksia voi myös arvioida tarkastelemalla rahapelaamiseen kulutettua aikaa tai rahaa, käytännössä siis rahapelaamisen useutta, pelattujen pelityyppien määrää ja rahapelikulutusta (esim. Salonen, Lind, Castrén, Lahdenkari ym. 2019; Currie ym. 2018). Nämä heijastelevat häitallista rahapelaamista, toisaalta runsas rahapelaamiseen käytetty aika ja raha eivät kuitenkaan aina liity häittoihin.

## 1.3 Rahapelihaittoihin liittyvät tekijät

Rahapelihaittoihin liittyviä tekijöitä on havainnollistettu rahapelihaittoja tarkastelevan käsitteellisen viitekehyksen avulla (Conceptual Framework of Harmful Gambling; Abbott ym. 2018; Hilbrecht ym. 2020). Hättäviitekehyksen mukaan rahapelihaittoihin liittyvät tekijät ovat monitahoisia ja vaikuttavat toisiinsa. Niiden avulla saadaan kattavampi kokonaiskuva rahapelihaittailmiöstä. Osa näistä tekijöistä on niin sanottuja yleisiä tekijöitä, kuten erilaisia kulttuurisia, sosiaalisia, psykologisia ja biologisia tekijöitä (Abbott ym. 2018). Toisaalta osa seuraavaksi käsiteltävistä rahapelihaittoihin liittyvistä tekijöistä liittyy selkeästi rahapelaamiseen.

### 1.3.1 Rahapelitoiminnan yhteiskunnallinen konteksti

Rahapelitoiminnan yhteiskunnallisella kontekstilla tarkoitetaan pelaamisen mahdollistavaa laajempaa kokonaisuutta, joka sisältää muun muassa kansantalouden ja -terveyden, vapaa-ajan mahdollisuuksien määrän sekä rahapelipolitiikan, mukaan lukien rahapelaamisen valtiollisen säätelyn. Keskeisenä rahapelitoiminnan yhteiskunnalliseen kontekstiin liittyvänä teemana on niin sanotun vastuullisen pelaamisen mahdollistaminen. Rahapelitoiminnan yhteiskunnallinen konteksti vaihtelee maakohtaisesti. Esimerkkeinä rahapelitoiminnan kontekstista on kunkin maan rahapelijärjestelmä ja sen puitteissa tarjotut keinot rahapelaamisen hallintaan.

#### 1.3.1.1 Suomalainen rahapelijärjestelmä

Tammikuusta 2017 alkaen suomalaisen rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmän mukaan ainoastaan Veikkauksella on arpajaislaissa säädetty yksinoikeus rahapelien toimeenpanoon Manner-Suomessa.

---

Ålands Penningautomatförening (Paf) puolestaan vastaa rahapelien toimeenpanosta Ahvenanmaalla, jossa sillä on yksinoikeus raha-automaattien käytettävänä pitämiseen, kasinotoimintaan ja vedonlyöntipelien järjestämiseen. Paf toimeenpanee rahapelejä myös Itämeren matkustaja-aluksilla, joiden kotisatama on Ahvenanmaalla. Yksinoikeusjärjestelmästä huolimatta Pafin tai ulkomaisten pelitarjoajien rahapelien pelaamista ei kuitenkaan ole Suomen lainsäädännössä kielletty, vaan nykyiset kiellot liittyvät rahapelien toimeenpanoon ja markkinointiin.

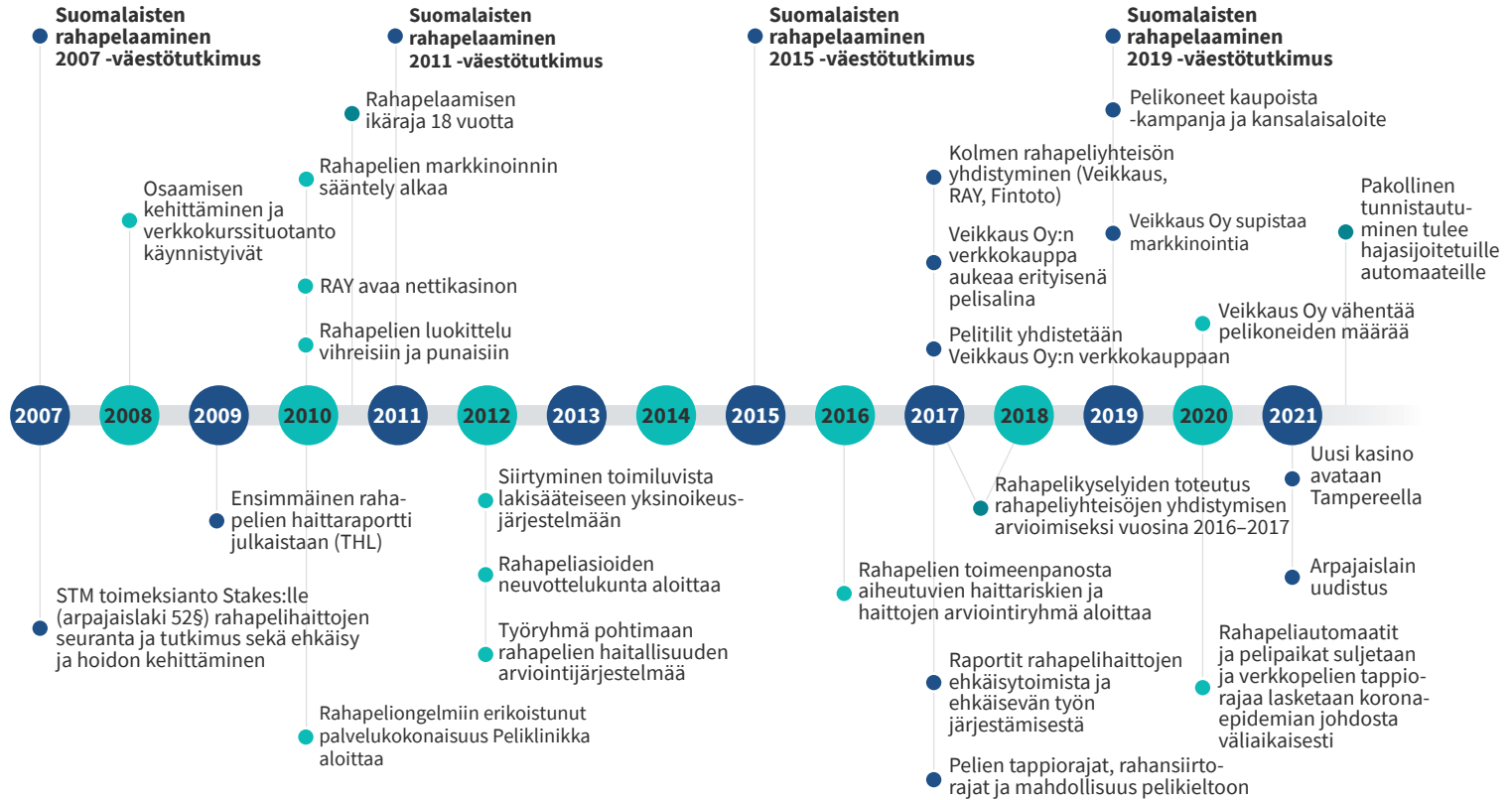
Kolmen peliyhteisön yhdistymisen tavoitteena oli vahvistaa yksinoikeusjärjestelmää: estää peliyhteisöjen keskinäinen kilpailu sekä ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja entistä paremmin. Tämänhetkisen hallituksen ohjelmassa tavoitteeksi on asetettu yksinoikeusjärjestelmän vahvistaminen. Sen mukaan rahapelihaittoja tulee ehkäistä tehokkaasti. Lisäksi rahapelien pelaamista ohjataan lailliseen, vastuulliseen ja valvottuun pelitarjontaan.

### 1.3.1.2 Rahapelaamisen hallinnan keinot Suomessa

Vastuullisella pelaamisen järjestämisellä tarkoitetaan sitä, että pelintarjoaja kehittää ja tarjoaa rahapelaamista hillitseviä ja sääteleviä työkaluja rahapelihaittojen vähentämiseksi. Pelaajakohtaisten pelirajoitusten ja -estojen hyödyntäminen edellyttää pelitiliä ja siten sähköiseen järjestelmään tunnistautumista pelattaessa. Suomessa arpajaislakia on täydennetty säädöksellä pelaajan pakollisesta tunnistamisesta, kun hän pelaa hajasijoitettuja raha-automaattipelejä kauppoissa, kioskeilla, kahviloissa, ravintoloissa ja huoltoasemilla. Arpajaislain mukaan pakollinen tunnistautuminen hajasijoitettujen rahapeliautomaattien pelaamisessa astuu voimaan viimeistään 1.1.2022. Pakollisella tunnistautumisella pyritään myös estämään alaikäisten pelaaminen. Kyseinen säädös ei toistaiseksi koske Veikkauksen omissa pelisaleissa, kuten Pelaamo ja Feel Vegas, tapahtuvaa rahapelaamista. Helsingin kasinolla tunnistautuminen on ollut pakollista sisäänpääsyn yhteydessä tähänkin saakka. Pelitapahtumakohtainen tunnistautuminen on pelin hallinnan näkökulmasta tehokkaampi keino kuin sisäänpääsyn yhteydessä tapahtuva tunnistautuminen.

Kaiken kaikkiaan rahapelaamisen yhteiskunnallinen konteksti on muuttuva. Kuvioon 1 on koottu esimerkkejä keskeisistä rahapelihaittatyön vaiheista alkaen siitä, kun Stakes (myöhemmin THL) sai STM:stä toimeksiannon seurata ja tutkia rahapelihaittoja sekä vastata haittojen ehkäisystä ja hoidon kehittämisestä.





Kuvio 1. Keskeisiä vaiheita rahapeliähaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä vuodesta 2007 alkaen

### 1.3.2 Altistuminen rahapelaamiselle

Rahapelaamiselle altistuminen kuvaa sitä, miten henkilöt tai jokin väestön osa altistuu erilaisille rahapelaamisen mahdollisuuksille (Abbott 2007; Abbott ym. 2018). Altistuminen vaikuttaa rahapelaamiseen osallistumiseen ja rahapelihaittoihin (Guttentag ym. 2012; Hing ym. 2009). Altistuminen liittyy läheisesti pelaamisympäristöön, pelien saatavuuteen ja saavutettavuuteen (LaPlante & Shaffer 2007), rahapelaamiseen sopeutumiseen sekä pelien markkinointiin ja mainontaan.

#### 1.3.2.1 Pelaamisympäristö

Pelaamisympäristöllä viitataan siihen, missä rahapelejä pelataan. Käytännössä pelaamisympäristö voi viitata fyysiseen ympäristöön, mutta myös rahapelaamiseen internetissä, joko tietokoneella tai mobiilisti. Pelaamisympäristö on yhteydessä rahapelihaittoihin (Abbott ym. 2018).

Rahapelaaminen on mahdollista Suomessa niin sanotusti kivijalassa, mutta myös internetissä joko tietokoneella tai mobiililaitteella. Kivijalkapelaamisella tarkoitetaan rahapelien pelamista muualla kuin internetissä, esimerkiksi peliyhteisöjen pelisaleissa (Feel Vegas, Pelaamo), kasinolla tai ravintoloissa, joissa tarjotaan pöytäpelejä (ruletti, blackjack, pokeri) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskit, ruokakaupat, ravintolat, huoltoasemat). Pelipisteitä ovat esimerkiksi baarien, ruokakauppojen, huoltoasemien ja kioskien kaltaiset tilat. Nämä pelipisteet ovat siis jälleenmyyjien hallinnoimia tiloja, joiden ensisijainen käyttötarkoitus on jokin muu kuin rahapelaaminen.

Veikkauksella on yksi kasino, ja se sijaitsee Helsingissä. Toinen kasino on suunnitteilla Tampereelle: Veikkaus on ilmoittanut avaavansa kasinon joulukuussa 2021. Pafin pelejä pelataan internetissä ja laivoilla. Ulkomaisten peliyhtiöiden rahapelien pelaaminen tapahtuu pääosin internetissä. Lisäksi suomalaiset pelaavat yksityistä rahapeliä ja/tai korttipeliä rahapanoksin.

#### 1.3.2.2 Rahapelien saatavuus ja saavutettavuus

Internetin pelitarjonnan lisäksi rahapelit ovat poikkeuksellisen näkyvästi saatavilla suomalaisten arjessa, edellisessä kappaleessa mainituissa pelaamisympäristöissä. Pelien saatavuus ja saavutettavuus ovat edellytys rahapelaamiseen osallistumiselle, ja toisaalta osallistuminen on edellytys rahapelihaittoille.

Hajasijoitettujen raha-automaattipelien määrä Suomessa on ollut yli 18 000. Tosin Veikkaus ilmoitti vähentävänsä peliautomaattien määrää vuoden 2020 loppuun mennessä (vähennys 3 000 peliautomaattia). Aikaisemman tutkimuskirjallisuuden ja valtakunnallisen auttavan palvelun Peluurin asiakaskokemusten perusteella raha-automaattipelit ovat eniten haittoja aiheuttava yksittäinen pelityyppi (esim. Silvennoinen ym. 2018; Silvennoinen & Vuorento 2019). Rahapeliautomaattien ja automaattipelien pelikate muodostaa arviolta noin puolet Veikkauksen koko pelikatteesta (Heiskanen ym. 2020).

Rahapelien saatavuutta ja niiden yhteyttä rahapelihaittoihin tutkitaan tarkastelemalla esimerkiksi alueellisia eroja pelien saatavuudessa ja kasvavaa pelien tarjontaa internetissä (Abbott ym. 2018). Taustalla on oletus, että rahapelien helppo saatavuus lisää rahapelaamista, rahapelikulutusta ja myös haittoja. Rahapelihaittojen ehkäisytöimenpiteiksi on esitetty saatavuuden rajoittamista, kuten rahapelejä tarjoavien toimipisteiden maantieteellisen keskittymisen ja si-

---

jaintipaikkojen rajoittamista, pelipisteiden määrän rajoittamista (erityisesti rahapeliautomaattien osalta) sekä pelaamisen rajoittamista anniskelupaikoissa, mutta myös pelaajan pakollista tunnistautumista, pakollisia pelaajan itse asettamia rajoja pelikulutukselle sekä pelaajan itselleen hakemaa pelikieltoa (Selin ym. 2017).

Vuodesta 2010 alkaen rahapelaamisen ikäraja on ollut Suomessa 18 vuotta, ja vuonna 2011 tuo ikäraja ulotettiin koskemaan myös raha-automaateilla pelaamista.

### 1.3.2.3 Rahapelaamiseen sopeutuminen

Altistumista ja siitä mahdollisesti seuraavia haittoja tarkasteltaessa on havaittu, että ajan kuluessa ihmisten käyttäytymisessä tapahtuu sopeutumista, niin kutsuttua adaptoitumista (Huxley 1942; Shaffer 2002; Prentice & Zeng 2018). Rahapelaamiseen adaptoitumisella viitataan tässä raportissa tilanteeseen, jossa ihmiset sopeutuvat tai tottuvat runsaaseen rahapelitarjontaan. Tällöin sopeutuminen tarkoittaa oletusta siitä, että rahapelaamisen saatavuuden kasvaessa tai esimerkiksi uuden pelin tullessa markkinoille rahapelaaminen ja siitä koituvat haitat ensin lisääntyvät, mutta ajan myötä tilanne tasoittuu. Rungas altistuminen rahapelaamiselle johtaa tiettyyn uutuudenviehätyksen katoamiseen, jolla on vaikutuksia myös rahapelaamisen yleisyyteen (ks. Abbott ym. 2018, Prentice & Zeng 2018; LaPlante & Shaffer 2007; Gainsbury & Blaszczynski 2012). Rahapelaamiseen sopeutumiseen liittyvien taustaoletusten toimivuudesta on esitetty myös eriäviä näkemyksiä (ks. Abbott ym. 2018). On tunnistettu, että rahapelaamiseen sopeutumiseen liittyvät taustaoletukset eivät päde kaikissa tilanteissa.

Tässä raportissa rahapelaamisen normalisaatiolla taas tarkoitetaan kaikkia niitä sosiaalisia, kulttuurisia ja taloudellisia poliittisia prosesseja sekä teknologisia muutoksia, joilla on aktiivisesti vaikutettu rahapelien saatavuuteen. Nämä muutokset ja prosessit, jotka kannustavat jo olemassa olevaa tai säännöllistä pelaamista, ovat tulleet osaksi jokapäiväistä arkea niin yksilötasolla kuin yhteiskunnassa laajemminkin (Thomas ym. 2018).

### 1.3.2.4 Rahapelien markkinointi ja mainonta

Rahapelien markkinointi ja mainonta vaikuttaa ihmisten asenteisiin ja rahapelaamiseen erityisesti riski- ja ongelmatasolla (Abbott ym. 2018). Rahapelien mainonta voi kiihdyttää jo olemassa olevaa rahapeliongelmaa, heikentää rahapelaamisen hallintaa sekä suurentaa retkahdusriskiä niillä pelaajilla, jotka ovat toipumassa tai päättäneet lopettaa rahapelaamisen (Binde 2009).

Arpajaislaki (1047/2001) ohjaa rahapelien markkinointia Suomessa; rajoituksilla halutaan ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja. Ainoastaan Veikkauksella on lupa markkinoida rahapelejä Manner-Suomessa. Rahapelien markkinointi ei saa kohdistua alaikäisiin eikä kuvata runsasta pelaamista myönteisenä.

Arpajaislain mukaan rahapelejä, joihin on arvioitu liittyvän erityinen pelihaittojen vaara, saa markkinoida vain erityisissä pelisaleissa, raviradoilla ja kasinossa. Tällaisiksi peleiksi on arvioitu muun muassa rahapeliautomaatit sekä kasino- ja vedonlyöntipelit. Veikkauksen verkkosivut on määritelty erityiseksi pelisaliksi. Kolmen entisen peliyhteisön yhdistymisen yksi peruste oli niiden mahdollisesta kilpailusta kumpuavan liiallisen markkinoinnin estyminen (esim. HE 132/2016 vp, 6; Sisäministeriö 2015).

---

Arpajaislaista huolimatta tällä hetkellä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisilla peliyhtiöillä on suomenkielisiä verkkosivuja, joita myös markkinoidaan suomen kielellä esimerkiksi ulkomaisilla televisiokanavilla. Tällä hetkellä kansallisella lainsäädännöllä voi ainoastaan rajallisesti puuttua Manner-Suomen ulkopuolelta tulevaan markkinointiin.

### 1.3.2.5 Raha- ja digipelien lähentyminen

Digipelit voidaan ymmärtää laajasti digitaalisella alustalla pelattaviksi peleiksi, joihin kuuluvat myös rahapelit ja leikkirahalla pelattavat digitaaliset pelit (Kinnunen ym. 2018), tai suppeasti esimerkiksi vain konsolipeleiksi. Digitaalinen pelaaminen voidaan määritellä myös pelaamiseksi tietokoneen ja älypuhelimien kaltaisilla päätelaitteilla, mutta toisin kuin samoja digitaalisia laitteita hyödyntävissä rahapeleissä, digipeleissä ensisijaisena tavoitteena ei ole voittaa rahaa vaan viihtyä, viettää aikaa ja saada myönteisiä kokemuksia (Männikkö ym. 2016). Tässä tutkimuksessa digipeleillä tarkoitetaan video-, konsoli-, tietokone- ja mobiilipelejä, joita ei pelata rahasta tai rahapanoksilla. Näitä pelejä voi pelata esimerkiksi tietokoneella, pelikonsolilla, älypuhelimella tai tabletilla.

Vaikka digipelaamisessa ei tyypillisesti ole rahapanosta, ovat digi- ja rahapelien erot viime aikoina kaventuneet (Abbott ym. 2018). Digipelit sisältävät yhä enemmän maksullisia rahapelien kaltaisia ominaisuuksia, kuten niin sanottuja loot boxeja eli palkintolaatikoita (Nielsen ym. 2019). Palkintolaatikko-termillä viitataan pelin sisäiseen mekanismiin, jossa todennäköisyysgeneraattori arpoo pelaajalle jonkin mahdollisista peliin lisättävistä esineistä tai ominaisuuksista (Kärki 2020). Palkintolaatikoiden rakenteet ovat psykologisesti rahapelaamista muistuttavia (Drummond & Sauer 2018). Tämän vuoksi ne ovat myös linkki rahapelien pariin siirtymiselle ja riski rahapeliongelman kehittymiselle (Zendle ym. 2019; Rockloff ym. 2020).

Digipeliriippuvuus ei ole aikaisemmin ollut mukana ICD-tautiluokituksessa, mutta se saa diagnostiset kriteerit tulevassa ICD-11-versiossa (Saundes 2017). Digipeliriippuvuuden kriteerit on mukautettu suoraan aine- ja rahapeliriippuvuuksien kriteereistä. Diagnostiselle termille ei ole vielä virallista suomennosta.

Kansainvälinen tutkimus ongelmallisen ja riippuvuutta aiheuttavan digipelaamisen selvittämiseksi on ollut vilkasta viime vuosina, mutta ilmiön yleisyydestä ei ole vielä tarkkaa tietoa. Tämä johtunee siitä, että ilmiön tutkiminen on vielä varsin varhaisessa vaiheessa.

### 1.3.3 Rahapelaamisen muodot

Rahapelaamisen haittapotentiaali vaihtelee pelaamisen eri muodoissa (Wood ym. 2014; Abbott ym. 2018). Tuoreen STM:n raportin mukaan rahapelien haittariskien jaottelua on syytä tarkentaa nykyisistä korkean haittariskin (ns. punaiset pelit) ja matalamman haittariskin peleistä (ns. vihreät pelit) monipuolisempaan pelien jaotteluun pelaamisympäristökohtaisesti (Heiskanen ym. 2020). Rahapelaamisen eri muotoja voidaan tarkastella erilaisten luokittelujen avulla (Williams ym. 2017).

Yksinkertaisimmin rahapelit voidaan jaotella arvontapeleihin, vedonlyöntipeleihin ja kasinopeleihin. Pelit voidaan luokitella myös sattumapeleihin, taitopeleihin ja näiden kahden yhdistelmään (King ym. 2015). Raha-automaattipelit, lotto- ja arpapelit, bingo, ruletti ja noppapelit

---

ovat esimerkkejä selkeästi sattumapeleistä, kun taas blackjack, pokeri ja urheiluedonlyönti sisältävät myös taitoelementtejä (Goodie 2015; Stevens & Young 2010).

Rahapelit voidaan jakaa myös pelin tarjoajan mukaan: Suomessa rahapelejä järjestää Veikkaus, vaikka myös yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä on saatavilla laivoilla, internetissä ja yksityisesti. Suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän vahvuudeksi on nähty se, että sen avulla on mahdollisuus asettaa yksityiskohtaisia, kaiken tunnistautuneen pelaamisen kattavia rahapelikulutusrajoja ja tarjota pelaamisen hallintavälineitä (Heiskanen ym. 2020). Rahapelit voidaan luokitella myös pelaamisen jakelukanavan mukaan internetissä pelattaviin ja fyysisissä ympäristöissä (ns. kivijalassa) pelattaviin rahapeleihin (Wood ym. 2014).

Väestötutkimuksissa rahapelaamisen eri muotoja tarkastellaan pelaamisen kanavan ja tarjoajan lisäksi myös pelityypeittäin. Tämän lisäksi rahapelit voidaan jaotella myös pelin piirteiden ja ominaisuuksien mukaan.

### 1.3.3.1 Rahapelityypit

Rahapelityyppiä tiedustellaan usein tarjoamalla vastaajille lista kyseisessä maassa saatavilla olevista pelityypeistä (Williams ym. 2017). Tämän tyyppistä ratkaisua on käytetty myös suomalaisissa rahapeliaiheisissa väestötutkimuksissa (ks. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2017). Rahapelien valikoima ja tarjonta muuttuvat kuitenkin jatkuvasti: uusia pelejä tulee markkinoille ja vanhoja saattaa poistua. Pelaamisen kanava vaikuttaa pelin haitallisuuteen. Esimerkiksi Veikkauksen verkkokaupassa tarjottavien ja pelisaleissa olevien rahapeliautomaattien haittapotentiaali on korkeampi kuin kauppoihin, kioskeille ja huoltoasemille sijoitetuissa koneissa (Heiskanen ym. 2020). Lisäksi erilaisissa rahapelityypeissä on osittain samanlaisia ja osittain keskenään erilaisia piirteitä ja ominaisuuksia.

### 1.3.3.2 Rahapelien piirteet ja ominaisuudet

Rahapelit suunnitellaan houkutteleviksi ja koukuttaviksi. Riippuen siitä, millaisissa ympäristöissä pelejä tarjotaan, pelien piirteet ja rakenteelliset ominaisuudet vaikuttavat pelin haitallisuuteen (Abbott ym. 2018). Nämä ominaisuudet tarkoittavat visuaalisten ja ääniominaisuuksien ohessa esimerkiksi voittojen ajastusta ja nopeutta. Nopeiden pelien tiedetään aiheuttavan enemmän haittoja kuin hitaiden pelien (Goodie ym. 2015; Shao ym. 2013). Arvontapeleissä voiton ajastus on hidas, kun taas rahapeliautomaateissa se on nopea.

Ominaisuuksilla tarkoitetaan myös pelin tapahtumatiheyttä, pelin kestoa, panostustiheyttä, palautusprosenttia ja voitonmaksuväliä (Auer & Griffiths 2013). Pelaajien kokemaa hallinnan tunnetta voidaan tehostaa lisäämällä peleihin erilaisia interaktiivisia elementtejä, bonustoimintoja, läheltä piti -tilanteita ja voitoiksi naamioituja häviöitä (Pirilä 2019; Livingstone ym. 2019; Heiskanen ym. 2020). Esimerkiksi rahapeliautomaattien bonustoiminnot ovat kiehtovia ja koukuttavia ja saattavat lisätä peliin uppoutumista ja hallinnan menetystä.

### 1.3.3.3 Rahapelaamisen motiivit

Rahapelaamisen motiivit ovat yhteydessä pelaamiseen osallistumiseen: siihen mikä saa pelaajan valitsemaan tietyn pelityypin sekä missä ja millä kokoonpanolla henkilö pelaa.

---

Rahapelaamisen motiiveiksi on esitetty viittä eri motiivia: 1) mahdollisuus voittaa rahaa, 2) ikävien ajatusten ja tunteiden pakeneminen (tai laajemminkin tunteiden säätely), 3) hauskuus ja jännitys, 4) sosiaaliset syyt sekä 5) halu kehittää taitojaan ja haastaa itseään älyllisesti (Binde 2013; Wardle ym. 2011). Toisaalta motiivina voi olla myös ns. hyvän tekeminen erityisesti tilanteissa, joissa rahapeliteuotot ohjataan hyväntekeväisyyteen. Ikävien tunteiden pakoilu ja tunteiden säätely rahapelaamisen avulla (Sundqvist ym. 2019; Wood & Griffiths 2007) sekä voimakkaiden tunne-elämysten ja jännityksen hakeminen (Harris ym. 2018) liitetään rahapeliongelmaan. Edellä mainittuja tunteita koetaan erityisesti isoilla panoksilla pelattavissa rahapeleissä.

### 1.3.4 Haittojen ehkäisy ja vähentäminen sekä hoito- ja tukipalvelut

Haittojen ehkäisy, vähentäminen sekä hoito- ja tukipalvelut viittaavat resursseihin, jotka ovat väestön saatavilla. Näihin resursseihin kuuluvat suomalainen sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus, jossa palveluja tarjoavia tahoja ovat sekä kuntien että yksityisten palveluntarjoajien mielenterveys- ja päihdepalvelut. Ehkäisevässä työssä palvelun tarjoajien kenttä on vielä laajempi, koska siinä on mukana erilaisia järjestötoimijoita. Arpajaislain pykälän 52 velvoitteisiin kuuluva työ on osa näitä resursseja.

STM on määritellyt arpajaislain 52 §:n pohjalta strategiset painopisteet, jotka ohjaavat rahapelien toimeenpanosta aiheutuvien haittojen seurannan ja tutkimuksen lisäksi rahapeliongelmiin ehkäisyyn ja hoidon kehittämistä ja haittariskien arviointia Suomessa vuosina 2020–2023. STM on osoittanut myös tämän kokonaisuuden operatiivisen [toimeenpanon ja koordinaation THL:lle](#). Laajemman kokonaisuuden toteuttamiseksi THL on tehnyt yhteistyösopimukset Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen säätelyn ja hallinnan tutkimuskeskus CEACG:n, Alkoholitutkimussäätiön sekä pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Soccan (kumppanuushanke Peliklinikka, koordinaatio ja tutkimus) kanssa. Työ sisältää myös alueellisia palvelujen kehittämishankkeita. Näiden lisäksi tehdään laajaa yhteistyötä muun muassa valtionhallinnon, järjestöjen, kuntien ja oppilaitosten kanssa. Rahapelihaittojen ehkäisyä ohjaa myös laki ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä (523/2015), ja työn tavoitteita on kirjattu myös ehkäisevän päihdetyön toimintaohjelmaan.

Arpajaislain 52 §:n toimeenpanoon liittyy myös hallitusohjelman mukainen suunnitteilla oleva rahapelipoliittinen ohjelma sekä valmisteilla oleva päihde- ja riippuvuusstrategia. Ensiksi mainittu ohjelma laaditaan ja toimeenpannaan yhdessä rahapelitoiminnan ohjauksen sekä haittojen ehkäisyyn ja vähentämisen toimijoiden kanssa. Tavoite on ehkäistä rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja mahdollisimman tehokkaasti sekä varmistaa rahapeliongelman hoito- ja tukipalvelujen saatavuus.

## 2 Tutkimusmenetelmät

Suomalaisten rahapelaaminen -väestötutkimuksessa selvitetään 15–74-vuotiaiden suomalaisten rahapelaamista, rahapeliongelmia ja rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja asenteita.

### 2.1 Kohdejoukko ja otanta

Suomalaisten rahapelaaminen 2019 -tutkimuksen tavoiteperusjoukkona oli 15–74-vuotias Manner-Suomen alueella asuva kotitalousväestö. Laitoksissa asuvat henkilöt sekä henkilöt, joiden äidinkieli on muu kuin suomi, ruotsi tai saame, rajattiin tutkimuksen ulkopuolelle. Otos poimittiin systemaattisella satunnaisotannalla Väestörekisterikeskuksen rekisteritietojen pohjalta muodostetusta, kotipaikkatunnuksen mukaan järjestetystä väestökehikosta. Kotipaikan mukaan järjestetystä väestökehikosta poimittiin siis satunnaisesti valitun aloituskohdan jälkeen tasavälein henkilöt otokseen. Näin varmistettiin otoksen alueellinen edustavuus. Otoksen koko oli 7 800 henkilöä vuonna 2019. Vuosien 2007–2019 haastattelujen otoskoot, vastaajamäärät ja vastausprosentit on esitetty taulukossa 1.

Tilaston tiedon perustuvat vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019 toteutettuihin poikittaistutkimusaineistoihin. Tutkimuksen ikäryhmä on muuttunut: vuonna 2007 mukana olivat 15-vuotiaat ja sitä vanhemmat, mutta vuodesta 2011 alkaen 15–74-vuotiaat. Tämän takia vuoden 2007 aineistosta tähän tilastoraporttiin otettiin mukaan ainoastaan 15–74-vuotiaat vastaajat (n = 4 772). Vuoden 2003 tutkimusaineiston (Ilkas & Turja 2003) hyödyntämiseen liittyi merkittäviä vertailukelpoisuutta heikentäviä haasteita, kuten kohderyhmän eri ikä ja käytettyjen mittareiden eri aikajänne, joten sitä ei otettu lainkaan mukaan.

Vuoden 2019 tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden taustatiedot on kuvattu vastaajaryhmittäin taulukossa 2. Muiden vuosien vastaajien taustatiedot on kuvattu kunkin tutkimuksen peruseräraportissa (Aho & Turja 2007; Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015).

### 2.2 Tiedonkeruu

Tilastokeskuksen Tiedonhankintayksikkö toteutti Suomalaisten rahapelaaminen 2019 -tutkimuksen tiedonkeruun THL:n toimeksiantona 2.9.–13.12.2019. Tietoja kerättiin tietokoneavusteisina puhelinhaastatteluina (Blaise-ohjelmisto) aikaisempien vuosien lailla. Haastattelukielenä olivat suomi ja ruotsi. Haastattelujen keskikesto oli noin 24 minuuttia (vuonna 2015: 18 minuuttia). 75 prosenttia haastatteluista kesti 29 minuuttia tai vähemmän (vuonna 2015: 21 minuuttia).

Ennen haastattelujen aloittamista kaikille otokseen valituille henkilöille lähetettiin kotiin sekä kutsukirje haastatteluun että tutkimuksen esite. Kutsukirjeitä oli kaksi erilaista: tavallinen

---

kirje ja empijän kirje joko suomeksi tai ruotsiksi (liitteet 1–4). Koska vastaajien ja erityisesti nuorten henkilöiden tavoittelu on vuosien varrella vaikeutunut, vuonna 2019 esitteestä tehtiin visuaaliselta ilmeeltään erilliset versiot nuorille (15–30-vuotiaille) sekä sitä vanhemmille henkilöille. Alle 30-vuotiaille henkilöille lähetettiin lisäksi ns. ”kirjekuoren pullisteena” purukumipussi, jossa luki ”Tietoa sopivina paloina”. Purukumipussin tarkoitus oli houkutella vastaanottaja avaamaan kirjekuori ja muistuttaa kirjeestä haastattelijan soittaessa. Lisäksi haastattelijat laittoivat kaikille kohteille kuoreen Tilastokeskuksen taskutilasto-vihkosen.

Tiedonkeruun kulkua vauhdittamaan tehtiin myös keruun esittelyvideo, jonka kohderyhmäksi määriteltiin erityisesti alle 30-vuotiaat vastaajat. Haastattelijat kokivat videolinkin helppoksi ja toimivaksi työvälineeksi erityisesti sähköisessä viestinnässä (tekstiviestit, sähköpostit). Noin 40 prosentille otokseen valituista henkilöistä löytyi puhelinnumero massahaulla julkisesti saatavilla olevista lähteistä. Otokseen valittuja henkilöitä tavoiteltiin myös viitehenkilöiden eli samassa kotitaloudessa asuvien henkilöiden kautta. Lisäksi haastattelijat etsivät puhelinnumeroita käsin mm. työpaikkatiedon perusteella tai internethauilla. Sähköpostiosoitteet pohjautuvat ensisijaisesti väestötietojärjestelmässä oleviin tietoihin.

Tämän lisäksi tätä tutkimusta varten Tilastokeskuksessa teetettiin uusia ns. numerottomien kortteja niille otokseen valituille henkilöille, joille ei yrityksistä huolimatta löytynyt voimassa olevaa puhelinnumeroa. Vastaavantuoppinen kortti on ollut Tilastokeskuksen tiedonkeruissa aiemminkin käytössä, mutta vuonna 2019 sen ulkomuotoa muotoiltiin huomiota herättävämmäksi. Kortin tarkoituksena oli saada kohdehenkilö ottamaan itse yhteyttä ja ilmoittamaan yhteystietonsa haastattelijalle.

Tilastokeskuksen ja THL:n tutkijat testasivat sähköisen haastattelulomakkeen ja sen hypyrakenteen. Tutkimuksessa käytetty haastattelulomake löytyi liitteistä 5–6. Haastatteluja teki noin 130 Tilastokeskuksen koulutettua tilastohaastattelijaa. Haastatteloille lähetettiin itseopiskelumateriaali, johon sisältyivät tutkimuksen työohjeet, kirjeet ja lomake. Haastattelijat osallistuivat aineistonkeruuta käsittelevään koulutukseen ja tekivät harjoitushaastatteluja työparinsa kanssa. Tiedonkeruun aikana haastatteloille lähetettiin viikoittain sähköpostitse joitakin lisäohjeita ja toimintatapojen tarkennuksia, tietoa tiedonkeruun etenemisestä sekä ratkaisuja haastatteloilta tulleisiin kysymyksiin.

Haastattelijat olivat vaihtelevasti yhteydessä lähiesimiehiinsä ja tiedonkeruun koordinaattoreihin. Yhteydenottojen perusteella vaikutti siltä, että haastavinta oli puhelinnumeroiden löytäminen ja vastaajien tavoittaminen. Tavoittelu on tullut vuosi vuodelta vaikeammaksi kaikissa tutkimuksissa. Keruun alussa rahapelaamisen saama mediahuomio vaikutti haastattelijoiden mukaan lisäävän kohteiden kiinnostusta tutkimukseen osallistumista kohtaan, mutta keruun kuluessa myös verotti sitä. Myös haastattelun pituus teki vastaajien houkuttelusta haastavaa.

Tiedonkeruuvaiheen loppupuolella tehtiin haastatteluyksikön normaalia katotyötä, eli haastattelijat siirsivät jo työstettyjä mutta tavoittamattomia kohdehenkilöitä toisille haastatteloille. Kohdehenkilöille lähetettiin uudelleen kirjeitä, puhelinnumeroita etsittiin ja vastaajia tavoiteltiin kaikin keinoin. Kirjeiden lähetyksiaikataulua jouduttiin kiristämään virinnee Postin lakon uhan vuoksi. Haastatteloita ohjeistettiin postittamaan kirjeitä kiireellisesti. Varsinainen postilakko 11.11.–27.11.2019 korosti sähköisen tavoittelun merkitystä.



---

Tiedonkeruun oli tarkoitus päättyä 29.11.2019, mutta sitä pidennettiin kahdella viikolla. Tälöin tehokatyö kohdistettiin erityisesti aliedustettuihin ryhmiin: tehokatyön yläikärajaksi asetettiin 60 vuotta ja sen avulla tavoiteltiin erityisesti nuoria, jotka eivät olleet vastanneet aikaisempiin yhteydenottoihin tai jotka oli tavoitettu, mutta joiden haastattelu oli jäänyt saamatta ilman ehdotonta kieltäytymistä. Lakon aiheuttamien postinkulun ongelmien vuoksi myöskään tässä vaiheessa ei kohdehenkilöitä voitu enää lähestyä kirjeitse. Kahden viikon loppurastitus tuotti noin 160 lisähaastattelua. Postilakko vaikutti eniten aiemmin kieltäytyneiden ja numeroittomien uudelleen tavoitteluun.

Vuoden 2019 haastatteluaineisto tarkistettiin Tilastokeskuksessa ja siihen tehtiin korjauksia. Aineistoon otettiin mukaan 14 keskeytynyttä haastattelua, jotka oli kuitenkin saatu tehtyä hyvin pitkälle. Myös aikaisempina vuosina keskeytyneitä haastatteluja on otettu mukaan aineistoihin. Tämän jälkeen aineisto tarkistettiin THL:ssä.

## 2.3 Vastausaktiivisuus, kato ja ylipeitto

Kaikkiaan hyväksytyjä haastatteluja saatiin 3 994 kappaletta. Ylipeiton vähentämisen jälkeen vastausosuus oli 51,9 prosenttia. Eri vuosien tutkimuksissa vastausprosentit ovat olleet 25,0–61,9 (taulukko 1). Vastaavanlaisissa kansainvälisissä puhelinhaastatteluun toteutetuissa rahapelaamisissa väestötutkimuksissa vastausprosentti on ollut keskimäärin 52,5 prosenttia (Williams ym. 2012; Salonen ym. 2013). Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksen lukujen vertailukelpoisuutta heikentää kuitenkin se, että Taloustutkimuksen tutkimusaineistoissa vuosina 2007 ja 2011 ylipeiton ja kadon osuutta ei ole raportoitu kovin yksityiskohtaisesti. Vuonna 2019 ylipeiton syyt olivat seuraavat: kuollut (n = 15), pysyvä vamma tai sairaus esti (n = 43), muuttanut pysyvästi ulkomaille (n = 21), pysyvästi laitoshoidossa (n = 6) ja muu bruttokato (n = 20). Muu bruttokato viittaa hylättyihin vastauksiin, joista ei voitu päätellä kadon syytä tai joissa oli teknisiä ongelmia.

Taloustutkimuksen keräämissä aineistoissa keskeisimmät kadon syyt olivat puhelinnumeroitietojen puuttuminen ja kieltäytyminen. Tilastokeskuksen keräämissä vuosien 2015 ja 2019 aineistoissa edellä mainitut syyt olivat selkeästi harvinaisempia. Vuonna 2019 kadon syyt olivat seuraavat: henkilöä ei tavoitettu, koska puhelinnumeroa ei löydy (n = 1 376), henkilöä ei tavoitettu (n = 402), henkilö tavoitettiin, mutta hän ei kieltäytynyt suoraan (n = 692), henkilö kieltäytyi (n = 1 062) ja haastattelu joko keskeytyi tai lomaketta ei täytetty hyväksytyyn kohtaan asti (n = 169).

Kuten aikaisemmissakin Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksissa, nuorimmissa ikäryhmissä vastausosuus oli matalampi kuin vanhimmissa ikäryhmissä. Vuonna 2019 vastausaktiivisuus heikentyi vuoteen 2015 verrattuna kaikissa ikäryhmissä, selvimmin 55–64-vuotiailla. Toisin kuin yleensä vastaavissa tutkimuksissa, vuosina 2015 ja 2019 miehet osallistuivat haastatteluun lähes kaikissa ikäryhmissä naisia aktiivisemmin (taulukko 2). On mahdollista, että rahapelaaminen aiheena motivoi miehiä osallistumaan naisia enemmän. Maantieteellisesti vastausosuus jakautui tyypillisesti: kaupungeissa asuvien vastausaktiivisuus oli heikompi kuin

---

maaseudulla asuvien. Vuonna 2015 myös vastaajan sosioekonominen asema liittyi keskeisesti vastaamattomuuteen (Kontto ym. 2020).

Yksityiskohtaisemmat kuvaukset vuosien 2007, 2011 ja 2015 tutkimusaineistoista löytyvät kunkin vuoden perusraporteista (Aho & Turja 2007; Turja ym. 2012, Salonen & Raisamo 2015).

## 2.4 Haastattelulomake ja muuttujaryhmät

Tutkimuksen haastattelulomakkeen kysymykset pyrittiin pitämään mahdollisimman vertailukelpoisina aiempien Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimusten kanssa. Haastattelulomake sisälsi kuusi muuttujaryhmää: 1) rahapelaamista koskevat asenteet ja mielipiteet, 2) rahapeliin pelaaminen, 3) suhde rahapelaamiseen, 4) läheisten rahapelaaminen, 5) hyvinvointi ja elämäntavat ja 6) taustatiedot. Taulukossa 4 on yhteenvedo muuttujaryhmistä, osioista, käytetyistä mittareista ja mitta-asteikoista, kohderyhmästä ja mittauksen ajallisesta vertailukelpoisuudesta.

Haastattelulomakkeessa nettotuloilla tarkoitetaan kaikkia säännöllisiä kuukausituloja verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustuloja, eläkkeitä ja muita sosiaaliturvaetuja. Haastattelulomakkeen kysymysten lisäksi vastaajaryhmittäisessä tarkastelussa käytettiin seuraavia Tilastokeskuksen rekisteritietoja: sukupuoli, ikä, työssäkäynti, alue ja kuntaryhmä. Näitä rekisteripohjaisia tietoja käytettiin myös katoanalyysissä. Kuntaryhmä perustuu Tilastokeskuksen tilastolliseen kuntaryhmitukseen, jossa Suomen kunnat jaetaan kolmeen ryhmään: kaupunkimaiset, taajaan asutut ja maaseutumaiset.

### 2.4.1 Rahapelaamista koskevat asenteet ja mielipiteet

Rahapelaamiseen liittyviä asenteita tarkasteltiin Attitudes Towards Gambling Scale -mittarilla (ATGS-8; Orford ym. 2009; Wardle ym. 2011). Väittämien vastausasteikko oli 1-5 (1 = täysin samaa mieltä, 5 = täysin eri mieltä). Summapisteitä varten puolet väittämistä käännettiin (taulukko 43; väittämät 1, 4, 6 ja 7). Pisteiden pohjalta laskettiin summapisteet, joiden mahdollinen minimi oli kahdeksan pistettä ja maksimi 40 pistettä. Summapisteet laskettiin vain henkilöille, jotka olivat vastanneet jokaiseen kahdeksaan kysymykseen. Puuttuvia arvoja ei korvattu. Näin ollen vastaukset jäivät puuttumaan 648 henkilöltä vuonna 2011, 259 henkilöltä vuonna 2015 ja 275 henkilöltä vuonna 2019. Summapisteiden perusteella kielteisen ja myönteisen suhtautumisen raja-arvo oli keskipiste eli 24: alle 24 pistettä kuvaa kielteistä asennetta, 24 pistettä neutraalia asennetta ja yli 24 pistettä myönteistä asennetta (Wardle ym. 2011). ATGS-8-mittari on osoittautunut sisäisesti johdonmukaiseksi suomalaisissa tutkimuksissa: alfa-arvo on 0,71–0,73 (Salonen, Castrén, Raisamo ym. 2014; Salonen, Alho & Castrén 2017).

Lisäksi yksittäisten mielipidekysymysten avulla on pyritty kartoittamaan ja seuraamaan ajankohtaisia aiheita. Tämän takia osa yksittäisistä mielipidekysymyksistä on kysytyt kaikkina tutkimusvuosina ja osa vain tiettyinä vuosina.

## 2.4.2 Rahapeliin pelaaminen

Rahapeliin valikoima ja tarjonta muuttuvat jatkuvasti: pelitarjonnan muuttumisen takia eri pelityyppien pelaamista on kartoitettu hieman eri tavalla eri vuosina. Ajallisen vertailukelpoisuuden mahdollistamiseksi joitain pelityyppejä on yhdistetty tätä raporttia varten. Pelikehittelyn seurauksena myös saman pelityypin piirteet ja ominaisuudet sekä pelaamisen jakelukanava(t), ja näin ollen myös pelien haitallisuus, ovat saattaneet muuttua vuoden 2007 ja 2019 välillä. Vuonna 2019 rahapelaamisen tarkastelussa on käytetty pääosin samoja strukturoituja kysymyksiä kuin aikaisemmissa Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksissa (esim. Salonen & Raisamo 2015). Pelaamisympäristöä koskevat kysymykset on valittu Rahapelikyselyn kyselylomakkeesta (Salonen, Latvala ym. 2017). Rahapelaamisen motivaatiotekijöitä koskeva kysymys on alun perin Williamsin ja kumppaneiden (2017) yhdysvaltalaiseen tutkimukseen kehitetty kysymys, jota samainen työryhmä on muokannut (Williams, Pekow ym. 2017).

## 2.4.3 Suhde rahapelaamiseen

Vastaajan oman rahapelaamisen ongelmallisuutta on kartoitettu kahdella mittarilla ajallisen ja kansainvälisen vertailukelpoisuuden maksimoimiseksi. Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksessa SOGS:a on käytetty jo vuodesta 2003 alkaen (South Oaks Gambling Screen; Lesieur & Blume 1987; 1993). Tosin vuonna 2003 mittauksen aikajänteenä oli koko elämä, vuonna 2007 koko elämä ja 12 viime kuukautta sekä sen jälkeen vain 12 viime kuukautta. Näin ollen rahapeliongelman arviointi 12 viime kuukauden aikajänteellä on ollut mukana vuodesta 2007 alkaen.

[SOGS-mittaria](#) on käytetty tutkimuksen ensisijaisena rahapeliongelmamittarina. Se mittaa 20 kysymyksen avulla rahapelikäyttäytymistä ja sen kielteisiä seurauksia. Keskeisin SOGS:n kriittikki on kohdistunut siihen, että sen avulla virheellisten positiivisten löydösten määrä on ollut korkea (Salonen ym. 2014).

[PGSI-mittari](#) (Problem Gambling Severity Index; Ferris & Wynne 2001) mittaa yhdeksän kysymyksen avulla rahapelaamisen ongelmallisuutta. Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksessa PGSI:tä on käytetty vuodesta 2011 alkaen. Se soveltuu parhaiten muun muassa Pohjoismaiden vertailuun. PGSI:n pisteytyksistä on esitetty alkuperäisen (Ferris & Wynne 2001) lisäksi vaihtoehtoisia luokittelutapoja (Currie ym. 2010; Stone ym. 2015). Tämän takia tässä raportissa tuloksissa esitetään luvut, joita on mahdollista hyödyntää useampiin luokitteluvaihtoehtoihin. Luokittelutarkkuudeltaan PGSI on SOGS:a tiukempi, kun katkaisukohtana käytetään kahdeksaa pistettä (Salonen ym. 2014).

Vastaajan omaa näkemystä rahapelaamisen ongelmallisuudesta tarkasteltiin vuosina 2011, 2015 ja 2019 myös yksittäisellä PGSI-mittariin kuuluvalla kysymyksellä.

## 2.4.4 Läheisten rahapelaaminen

Tarkasteltaessa ongelmallisen pelaamisen yleisyyttä läheisnäkökulmasta kyseessä on vastaajan oma näkemys läheisen pelaamisesta. Tarkastelun aikajännettä ei ole määritelty kysymyksessä, joten vastaukset heijastelevat enemmänkin koko elämän aikaa. Näin ollen läheisten käsitys on-

---

gelman yleisyydestä ei ole vertailukelpoinen vastaajien oman, 12 kuukauden aikajänteellä ja mittareilla (SOGS, PGSI) määritellyn rahapeliongelman kanssa.

#### 2.4.5 Hyvinvointi ja elämäntavat

Psyykkistä kuormittuneisuutta mitattiin viisi kysymystä sisältävällä Mental Health Inventory -mittarilla (MHI-5; Berwick ym. 1991). MHI-5 mittaa hermostuneisuutta, alakuloisuutta ja surumieli-syyttä sekä rauhallisuutta ja onnellisuutta. Vastausvaihtoehdot on annettu asteikolla 1–6. Lopullisen pistemäärän laskemiseksi kahden kysymyksen asteikko käännetään, minkä jälkeen pisteet lasketaan yhteen ja lopulta muutetaan asteikolle 0–100. Kliinisesti merkitsevän psyykkisen kuormittuneisuusoireilun rajaksi on määritelty 52 pistettä tai alle (Berwick ym. 1991; Parikka ym. 2019).

Alkoholinkulutusta mitattiin kolme kysymystä sisältävällä Alcohol Use Disorders Identification Test -mittarilla (AUDIT-C; Seppä 2010). AUDIT-C-mittari on lyhennetty versio laajemmasta AUDIT-testistä. AUDIT-C mittaa juomisen useutta, kertamääriä ja sitä, kuinka usein juo runsaasti eli kuusi tai useampia annoksia kerralla. Yhteispisteet laskettiin summaamalla vastausvaihtoehtojen pisteet (0–4 kussakin). Mikäli yhteispisteet ovat 0, vastaaja on raitis. Alkoholin riskikäytön raja on miehillä kuusi pistettä ja naisilla viisi pistettä (Alkoholiongelmaisen hoito: Käypä hoito -suositus 2018).

Digipelaamisen ongelmallisuutta tiedusteltiin käyttämällä seitsemän kysymyksen Gaming Addiction Scale -mittaria (GAS-7, Lemmens ym. 2009) ja sen suomenkielistä versiota (Männikkö ym. 2015). GAS-7 on todettu reliabiliteetiltaan ja validiteetiltaan hyväksi mittariksi (King ym. 2020). Kyseinen mittari perustuu DSM-tautiluokituksen riippuvuus-kriteeristöön. GAS mittaa riippuvuuden ulottuvuuksia: kärsimättömyyttä, toleranssia, mielialan muuttumista, uusiutumista, vieroitusoireita, konflikteja ja digipelaamisen aiheuttamia ongelmia. Vastaaja voi vastata kuhunkin kysymykseen Likert-asteikolla 1 (ei koskaan) – 5 (jatkuvasti). Mikäli vastaaja on vastannut vähintään neljään kysymykseen ”Joskus”, ”Usein” tai ”Jatkuvasti”, määritetty digipelaaminen ongelmalliseksi (Lemmens ym. 2009).

Vastaajan omaa näkemystä digipelaamisen ongelmallisuudesta tarkasteltiin vuosina 2011, 2015 ja 2019 yksittäisellä kysymyksellä.

## 2.5 Aineiston painottaminen

Tutkimusaineiston painotus tehtiin Tilastokeskuksessa, ja se perustuu kalibroitimenetelmään, jossa tutkimusaineistosta estimoituja valittujen muuttujien jakaumia kalibroidaan perusjoukon jakaumilla. Menetelmällä pyritään pienentämään vastauskadon aiheuttamaa harhaa sekä tehostamaan estimointia.

Vuoden 2019 tutkimuksessa painojen kalibroinnissa käytettiin väestökehikon (viiteajankoh-ta marraskuu 2019) ikä-sukupuolijakaumaa (ikäluokat 15–19, 20–24, 25–34, 35–49, 50–64, 65–74) sekä aluejakaumia (maakunta, 18 luokkaa, sekä kaupunki-maaseutuluokitus, 7 luokkaa). Muita katoon mahdollisesti vaikuttavia tekijöitä, kuten koulutus ja työllisyysasema, ei huomioitu. Asetelmapainot kalibroititiin CALMAR2-makrolla käyttäen raking ratio -etäisyysfunktioita.

---

Painojen vaihtelua rajoitettiin ala- ja yläpäästä. Vuosien 2007, 2011 ja 2015 tutkimusaineistojen painokertoimet laskettiin joko Taloustutkimuksessa tai Tilastokeskuksessa; niiden laskentatapa on kuvattu kunkin vuoden peruseräraporteissa.

Aineistoihin muodostettiin sekä kalibroidut korottavat painot että niistä johdetut analyysipainot. Kalibroidut korottavat painot korottavat aineiston perusjoukon tasolle. Korottavien painojen summa vastaa 15–74-vuotiaan väestön määrää (ts. väestöestimaatti). 15–74-vuotiaan väestön määrä oli 3 722 323 henkilöä vuonna 2019. Tällöin korottavien painojen keskiarvo 932 kertoo, kuinka montaa henkilöä kukin tutkimusaineiston henkilö keskimäärin edustaa. Jos tarkastellaan koko otoksen vastauksia, niin yksi prosentti vastaajista vastaa väestöestimaattina 37 223:a Manner-Suomessa asuvaa henkilöä. Korottavien painojen keskihajonta on 188 ja vaihteluväli 582–1477. Analyysipainojen summa puolestaan vastaa tutkimusaineiston vastanneiden lukumäärää. Analyysipainojen keskiarvo on siten yksi. Vuonna 2019 analyysipainojen keskihajonta on 0,20 ja vaihteluväli 0,62–1,58.

## 2.6 Aineiston analyysi

Ajallisen vertailun mahdollistamiseksi vuoden 2019 tutkimusaineisto yhdistettiin vuosien 2007, 2011 ja 2015 datan sisältävään SPSS-matriisiin. Jotta aikaisemmat tutkimusaineistot saatiin yhdenmukaisiksi vuoden 2019 tutkimuksen luokittelujen kanssa, vertailtavia muuttujia yhdistettiin ja luokiteltiin uudelleen. Keskeiset tarkasteltavat indikaattorit nimettiin yhtenäisesti.

Tilastolliset analyysit tehtiin pääasiassa SPSS-ohjelmalla. Alueelliset rahapelaamisen grafiikat ja rahapelikulutuksen kumuloitumisen tarkastelu tehtiin R-ohjelmalla. Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettiin prosenttijakaumille Khiin neliö -testillä ja keskiarvoille riippumattomien otosten t-testillä verraten ensisijaisesti ensimmäistä mittausajankohtaa (enimmäkseen vuosi 2007) ja vuotta 2019 sekä edellistä mittausajankohtaa (vuosi 2015) ja vuotta 2019. Vertailut on toteutettu pääosin kaikkien vastaajien osalta. Niiden alaryhmien tuloksia, joissa vastaajamäärä on alle viisi, ei ole raportoitu lainkaan.

Vuosien 2007 ja 2011 aineistoissa aluetiedot oli valmiiksi luokiteltu, mikä rajoittaa aluetarkastelua vuosien 2007 ja 2011 välillä. Tämän takia tässä raportissa ei ole käytetty yksityiskohtaisempaa tai ajankohtaisempaa alueluokittelua (esim. maakunta, sairaanhoitopiiri, erityisvastuualue, sote-alue). Kuuden rahapeli-indikaattorin maakuntakohtaiset vuosien 2011–2019 tulokset tulevat [Sotkanettiin](#).

## 2.7 Tutkimuseettiset näkökulmat

Tutkimukselle on saatu Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuseettisen lautakunnan puoltava lausunto (THL/774/6.02.01/2019). Erikseen määriteltyjen rekisteritietojen hyödyntämiselle on jatkoanalyysissä saatu Tilastokeskuksen tilastoeettisen lautakunnan puolto (kokous 8.5.2019), ja sen jälkeen tutkittaville jaettavaan materiaaliin tehtiin Tilastokeskuksen ehdottamat täsmennykset. Vuoden 2019 osalta tieteellisen tutkimuksen [tietosuojailmoitus](#) löytyy tutkimuksen internetsivuilta. THL on tutkimuksen rekisterinpitäjä ja Tilastokeskus puolestaan tietojen käsittelijä.

---

Puhelinhaastatteluin kerättyä tutkimusaineistoa on tarkoitus täydentää myöhemmin myös muilla hallinnollisista rekistereistä saatavilla tiedoilla. Näitä hallinnollisia rekistereitä ylläpitävät muun muassa Tilastokeskus, THL, Kansaneläkelaitos (KELA), Väestörekisterikeskus (VRK), Eläketurvakeskus (ETK), verohallinto, työ- ja elinkeinoministeriö (TEM) sekä Puolustusvoimat. Tilastokeskus on kerännyt useilta näiltä tahoilta (KELA, VRK, ETK, verohallinto ja TEM) tietoja tilastointitarkoituksiin ja voi tilastolain mukaan luovuttaa tietoja tutkimuskäyttöön. Hallinnollisista rekistereistä kerättyjen tietojen yhdistämistä varten haetaan erilliset käyttöluvut. THL:n tutkijat voivat käsitellä kattavampaa aineistoa ja epäsuoria henkilötietoja Tilastokeskuksen tietoturvalisissä etäkäyttöjärjestelmässä.

Vastaajan yksilöintitiedot ovat ainoastaan Tilastokeskuksen tiedossa, jollei vastaaja ole antanut suostumusta siihen, että häneen saa ottaa yhteyttä siinä tapauksessa, että vuoden 2019 tutkimus toistetaan vastaavalla tutkimuksella ja/tai sitä täydennetään uudella tutkimuksella. Vastaajilta on siis pyydetty erillinen suostumus tietojen edelleen luovuttamiseen ja yhdistämiseen mahdollista jatko- tai seurantatutkimusta varten; jatkotutkimukseen osallistuvien vastaukset on mahdollista yhdistää esimerkiksi vuoden 2019 tutkimusaineistoon erillisen tunnusnumeron avulla. Niistä henkilöistä, jotka ovat antaneet suostumuksensa yhteydenottoon, jos vuonna 2019 kerätty tutkimus toistetaan vastaavalla tutkimuksella ja/tai sitä täydennetään, muodostuu erillinen henkilörekisteri. Yhteydenottoon suostumuksensa antaneiden henkilöiden yksilöintitietoja (nimi, syntymäaika, henkilötunnus, yhteystiedot, sähköpostiosoite) säilytetään sekä Tilastokeskuksessa että THL:ssä. THL:ssä henkilöllisyyden määrittäviä tietoja säilytetään erillään tutkimusaineistosta. Niihin on pääsy vain projektiryhmän vastuututkijalla ja hänen varahenkilöllään, ja tietoja käytetään ainoastaan tutkimusaineiston keruuvaiheeseen liittyvään yhteydenottoon. Henkilötietoja ei tulla siirtämään EU:n tai ETA:n ulkopuolelle.

Tilastokeskus ei luovuta henkilöitä suoraan yksilöiviä tunnistetietoja tutkijoille. Käyttöluva voidaan antaa yksittäistapauksissa tieteellistä tutkimusta tai tilastollista selvitystä varten siten, että suoran tunnistamisen mahdollistavat tiedot on poistettu. Hallinnollisista rekistereistä saatujen tietojen hyödyntäminen onnistuu ainoastaan kunkin rekisterin hallinnoijalta saadun erillisen käyttöluvan avulla.

Suomalaisten rahapelaaminen -haastattelututkimuksen aineistot (ilman rekisteritietoja) ovat myös saatavilla ja avoimesti tutkijoiden ja tiedeyhteisön käytettävissä Yhteiskuntatieteellisessä tietoarkistossa (FSD). Tilastokeskus toimittaa vuoden 2019 aineiston FSD:hen heti kun kaikki tutkimuksen keskeiset tulokset on julkaistu.

## 2.8 Tutkimuksen rahoitus

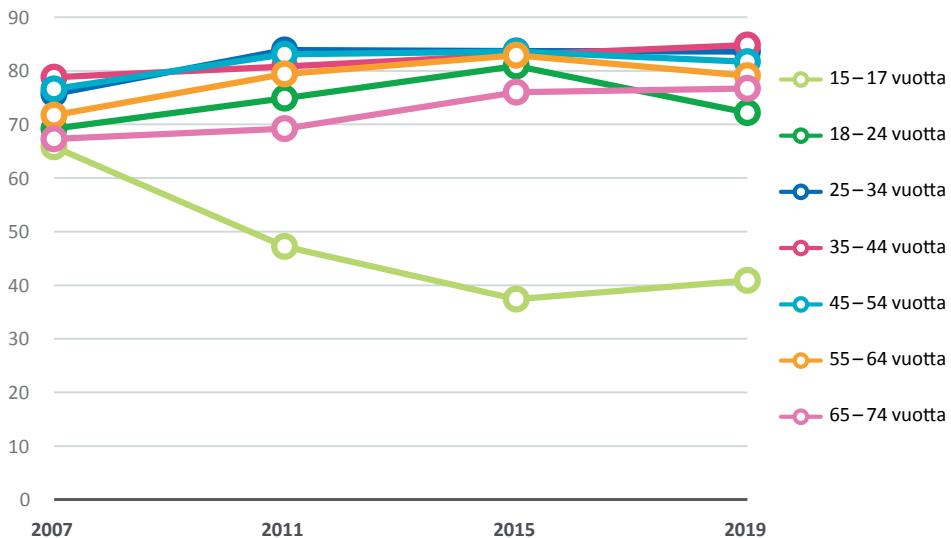
STM on tutkimuksen toimeksiantaja ja rahoittaja ([arpajaislaki 52 §](#)). Toimeksiannon isot linjat määritellään erillisillä sopimuksilla määrävuosittain: kausi 2016–2019 (THL/142/6.00.00/2016) ja kausi 2020–2023 (THL/1802/6.00.00/2019). STM:n edustaja kuului tutkimushankkeen ohjausryhmään. Ohjausryhmän rooli oli neuvoa-antava ja sen kokoontumisissa määriteltiin hankkeen suuret linjavedot. STM ei ole osallistunut tulosten analyysiin ja tulkintaan.

# 3 Rahapelaaminen

## 3.1 Rahapelaamisen yleisyys

Henkilöt, jotka olivat pelanneet vähintään yhtä rahapelityyppiä, määriteltiin rahapelaajiksi. Vuonna 2019 vastaajista 78,4 prosenttia oli pelannut rahapelejä 12 viime kuukauden aikana (naiset 75 %, miehet 82 %). Väestöestimaattina tämä tarkoittaa noin 2 917 000:ää Manner-Suomessa asuvaa henkilöä.

Niiden vastaajien osuus, jotka olivat pelanneet rahapelejä 12 viime kuukauden aikana, ei muuttunut vuosien 2015 ja 2019 välillä (Taulukko 5). Toisaalta rahapelejä pelanneiden miesten rahapelaaminen väheni vuosien 2015 ja 2019 välillä. Ikäryhmittäinen tarkastelu osoitti, että samalla aikavälillä vain 18–24-vuotiaiden pelaaminen väheni (Kuvio 2).



Kuvio 2. Rahapelaamisen yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista ikäryhmittäin vuosina 2007–2019 (%)

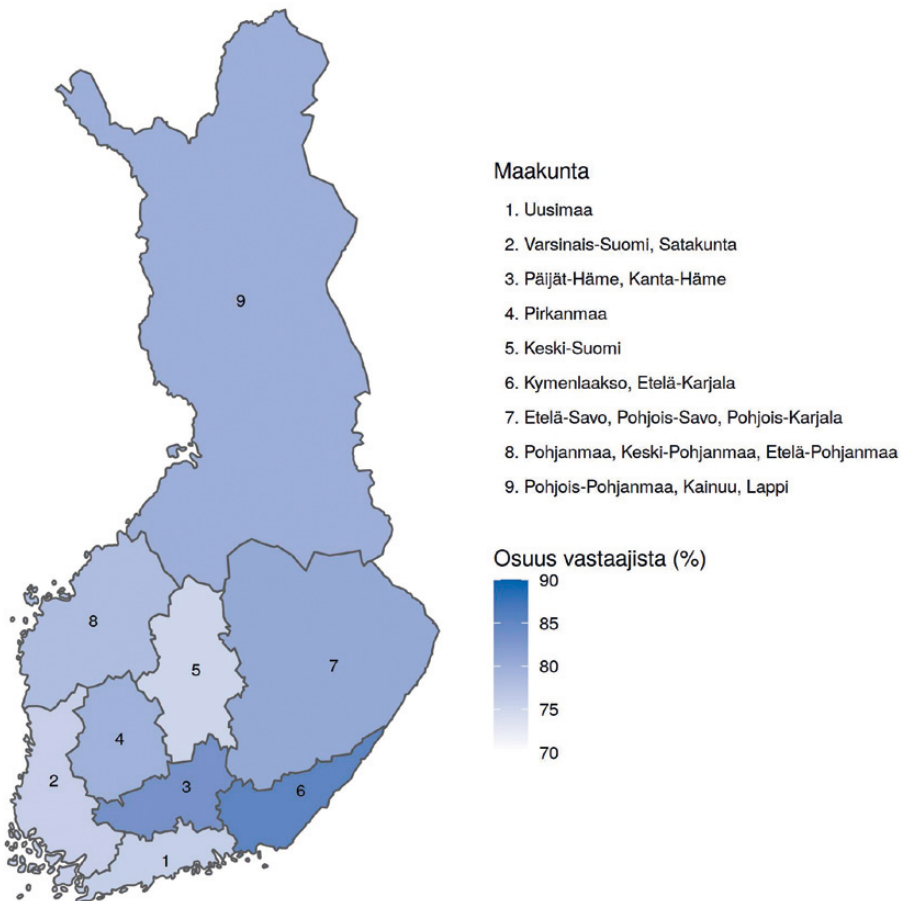
Rahapelejä 12 viime kuukauden aikana pelanneiden vastaajien osuus pieneni vuosien 2015 ja 2019 välillä kahdessa nettotuloryhmässä: 1000 euroa tai sitä vähemmän ansaitsevilla sekä 2 001–2 500 euroa ansaitsevilla (Taulukko 5).

Vuonna 2019 rahapelaaminen edeltävän 12 kuukauden aikana on yleistynyt verrattuna vuoteen 2007. Rahapelaaminen on yleistynyt molemmilla sukupuolilla ja kaikissa yli 24-vuotiaiden

ikäryhmissä. Toisaalta pelaaminen väheni 15–17-vuotiaiden ikäryhmässä vuodesta 2007 vuoteen 2019, mikä johtunee rahapelaamisen ikärajamuutoksesta.

Vuosien 2007 ja 2019 välillä rahapelaaminen väheni 500 euroa tai sitä vähemmän nettona ansaitsevilla ja vastaavasti lisääntyi yli 2500 euroa nettona ansaitsevilla. Saman ajanjakson aikana rahapelaaminen lisääntyi sekä työssäkävillä että niillä, jotka olivat eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella.

Vuonna 2019 rahapelaaminen oli yleisintä Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan alueella (86 %) sekä Päijät- ja Kanta-Hämeen alueella (83 %) (Taulukko 5; Kuvio 3). Vähiten pelaajia oli Keski-Suomessa (75 %). Vuosien 2015 ja 2019 välillä rahapelaaminen väheni Varsinais-Suomen ja Satakunnan alueella. Toisaalta rahapelaaminen on yleistynyt Uudellamaalla, Pirkanmaalla, Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan alueella sekä Pohjois-Pohjanmaan, Kainuun ja Lapin alueella vuosien 2007 ja 2019 välillä.

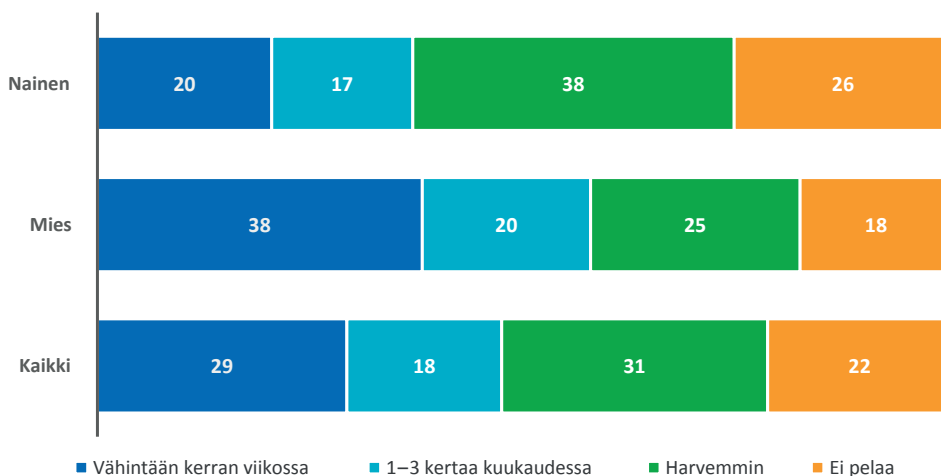


Kuvio 3. Vähintään yhtä rahapelityyppiä 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%)



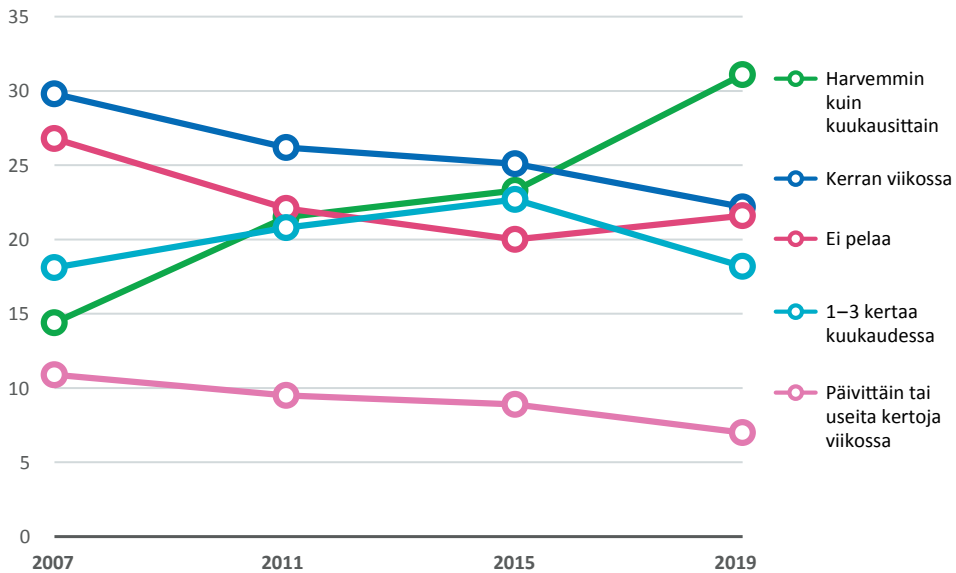
## 3.2 Rahapelaamisen useus

Vuonna 2019 runsas neljännes (29 %) vastaajista pelasi rahapelejä kerran viikossa tai useammin (naiset 20 %, miehet 38 %) (Taulukko 6; Kuvio 4). Miehet pelasivat tavallisimmin vähintään kerran viikossa (38 %), ja naisten tavallisin pelaamistiheys oli harvemmin kuin kerran kuukaudessa (38 %).



Kuvio 4. Rahapelaamisen useus 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%)

Vuosien 2015 ja 2019 välillä rahapelaaminen vähintään kerran viikossa väheni molemmilla sukupuolilla, 18–34- ja 55–64-vuotiailla ja lähes kaikissa tuloluokissa. Rahapelaaminen vähintään kerran viikossa oli yleisintä miehillä (38 %), 65–74-vuotiailla (44 %), 1 501–2 000 euroa kuukaudessa ansaitsevilla (34 %) sekä eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella olevilla (44 %).

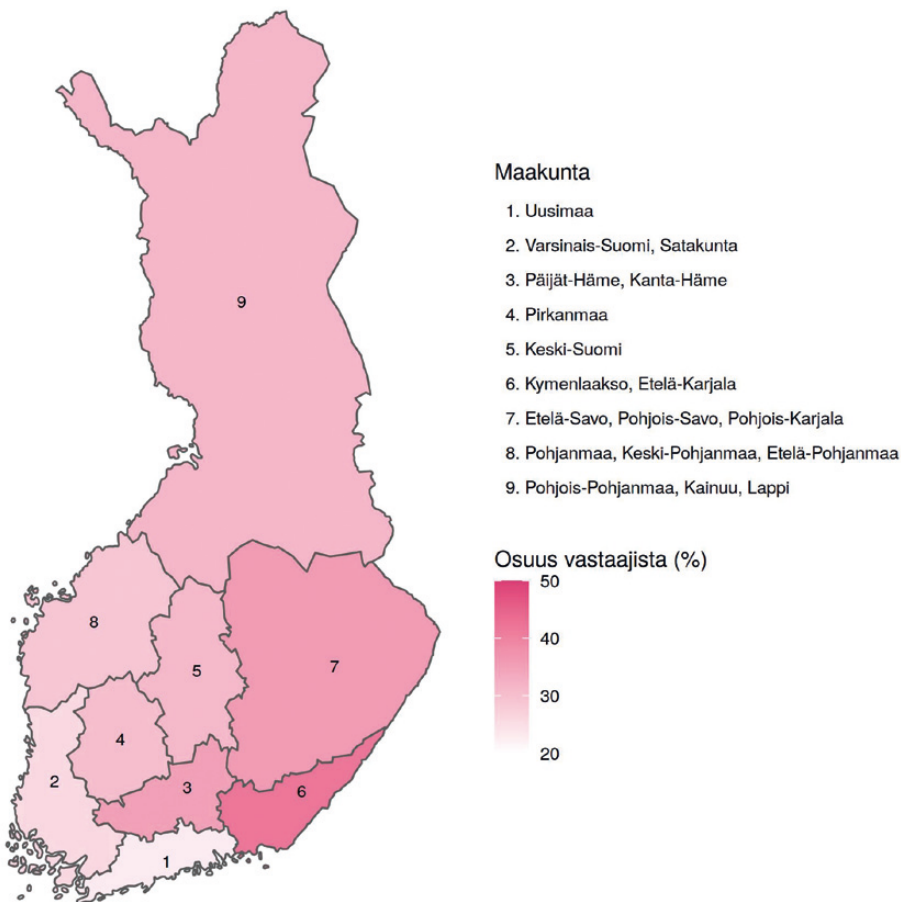


Kuvio 5. Rahapelaamisen useus 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)

Rahapelaaminen vähintään kerran kuukaudessa on vähentynyt niin lyhyemmällä kuin pidemmällä aikavälillä lähes kaikissa sosiaaliryhmissä (Taulukko 7; Kuvio 5). Toisaalta rahapelaaminen harvemmin kuin kerran kuukaudessa yleistyi molemmilla sukupuolilla ja lähes kaikissa sosiaaliryhmissä (Taulukko 8). Muutokset pelaamisen useudessa olivat samansuuntaisia sekä lyhyemmällä että pidemmällä aikavälillä. Satunnainen rahapelaaminen on kaiken kaikkiaan yleistynyt vuosien 2007 ja 2019 välillä ja viikoittainen rahapelaaminen puolestaan vähentynyt.

Vuonna 2019 vähintään kerran viikossa rahapelejä pelanneita oli eniten Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan alueella (42 %) (Taulukko 6; Kuvio 6). Viikoittain pelanneiden osuus oli pienin Uudellamaalla (23 %).

Rahapelaaminen viikoittain väheni Uudellamaalla, Varsinais-Suomen ja Satakunnan alueella sekä Pohjois-Pohjanmaan, Kainuun ja Lapin alueella vuosien 2015 ja 2019 välillä. Vuosien 2007 ja 2019 välillä viikoittainen pelaaminen on vähentynyt lähes kaikilla alueilla.



Kuvio 6. Vähintään kerran viikossa 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%)

### 3.3 Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelien pelaamisen yleisyys

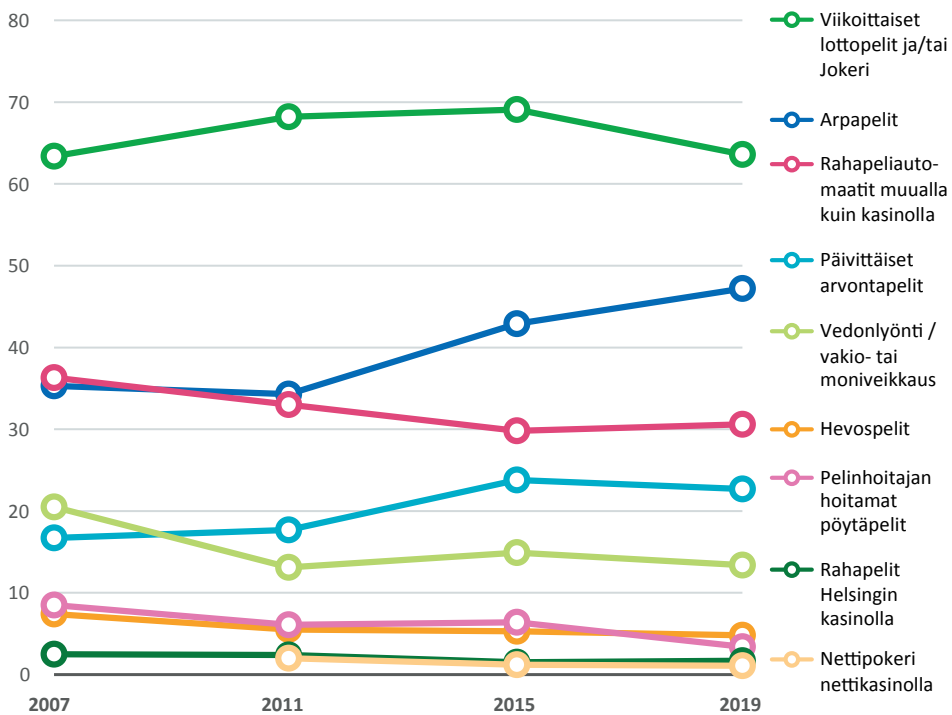
Vuonna 2019 vastaajista 77,9 prosenttia (väestömäärän estimaattina noin 2 897 000 henkilöä) oli pelannut vähintään yhtä Veikkauksen tarjoamaa rahapelityyppiä 12 viime kuukauden aikana (naiset 74 %, miehet 82 %). Suosituimmat Veikkauksen tarjoamat pelityypit olivat viikoittaiset lottopelit ja/tai Jokeri (64 %), arpapelit (47 %) ja raha-automaattipelit muualla kuin kasinolla (31 %) (Taulukko 9, Kuvio 7).

Vuonna 2019 arpapelien ja raha-automaattipelien pelaamista tiedusteltiin aikaisempaa yksityiskohtaisemmin. Tällöin 45 prosenttia vastaajista oli pelannut raaputettavia arpapelejä ja kahdeksan prosenttia Veikkauksen internetarpoja. Vastaajista 28 prosenttia oli pelannut raha-

automaattipelejä pelipisteissä, viisi prosenttia pelisaleissa ja kahdeksan prosenttia Veikkauksen verkkosivuilla.

Viikoittain arvottavat lottopelit ja/tai Jokeri, arpapelit ja raha-automaattipelit muualla kuin kasinolla ovat olleet kolmen suosituimman pelityypin joukossa vuodesta 2007 asti (Kuvio 7). Viikoittaisia lottopelejä ja/tai Jokeria sekä pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä (ruletti, blackjack) muualla kuin kasinolla pelanneiden pelaajien osuus pieni vuodesta 2015 vuoteen 2019. Samanaikaisesti arpapelien pelaajien osuus kasvoi.

Viikoittaisten lottopelien ja/tai Jokerin pelaajien osuus ei kuitenkaan ole muuttunut vuosien 2007 ja 2019 välillä, mutta arpapelien ja päivittäisten arvontapelien pelaaminen on yleistynyt. Vedonlyöntipelien (ml. vakio- ja moniveikkaus) ja raha-automaattipelien pelaaminen on puolestaan vähentynyt. Myös Helsingin kasinolla pelattavia pelejä ja pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä (ruletti, blackjack) muualla kuin kasinolla pelanneiden ja hevospelien pelaajien osuus on pienentynyt.



Kuvio 7. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelien pelaaminen 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 alueittain (%)

---

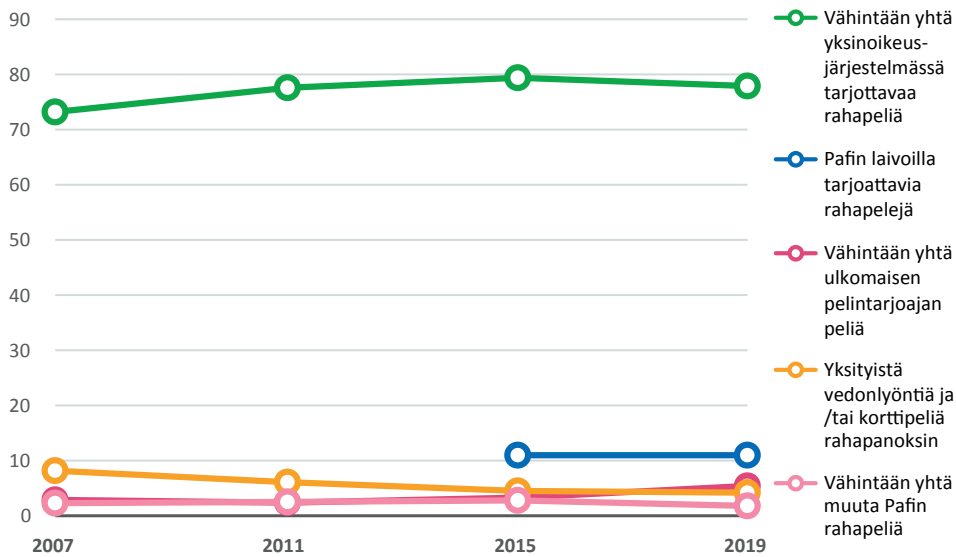
### 3.4 Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan

Vuonna 2019 yksinoikeusjärjestelmässä tarjottava pelaaminen viittaa Veikkauksen rahapeleihin; aikaisempina vuosina vastaavia rahapelejä tarjosi kolme peliyhteisöä: RAY, Fintoto ja Veikkaus.

Vuonna 2019 vastaajista 78 prosenttia oli pelannut vähintään yhtä Veikkauksen tarjoamaa rahapeliä (Taulukko 11). Toisaalta vastaajista kuusi prosenttia (väestöestimaattina noin 231 000 henkilöä) oli pelannut vähintään yhtä muun tarjoajan rahapeliä internetissä (Taulukko 12). Edellä mainittu luokittelu sisältää Pafin ja ulkomaisten peliyhtiöiden pelien pelaamisen internetissä, mutta ei yksityistä rahapelaamista eikä Pafin pelien pelaamista laivoilla. Lähes kaikki (98 %) yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavien rahapelien pelaajista olivat pelanneet myös yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä.

Vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä pelanneiden vastaajien osuus ei muuttunut vuodesta 2015 vuoteen 2019 (Kuvio 8). Vähintään yhden muun tarjoajan rahapelin pelaaminen internetissä kuitenkin yleistyi yhdellä prosenttiyksiköllä: vuonna 2015 pelaajia oli viisi prosenttia ja vuonna 2019 kuusi prosenttia. Pafin rahapelien pelaajien osuus internetissä kuitenkin pieneni noin kolmesta prosentista noin kahteen prosenttiin vuosien 2015 ja 2019 välillä ja ulkomaisten peliyhtiöiden rahapelien pelaajien osuus puolestaan kasvoi noin kolmesta prosentista noin viiteen prosenttiin (Taulukko 11).

Vaikka vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä pelanneiden vastaajien osuus on viime vuosina pysynyt vakaana, on osuus kuitenkin kasvanut noin viidellä prosenttiyksiköllä vuodesta 2007 vuoteen 2019. Samalla ajanjaksolla yksityisen vedonlyönnin ja/tai korttipeliä rahapanoksin pelanneiden osuus on pienentynyt kahdeksasta prosentista neljään prosenttiin. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella internetissä tarjottavien rahapelien pelaajien osuus on puolestaan kasvanut noin neljästä prosentista kuuteen prosenttiin vuodesta 2007 vuoteen 2019.



Kuvio 8. Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)

Niitä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavien rahapeliä pelaajia (6 %, n = 220), jotka olivat pelanneet joko Pafin tai jonkin ulkomaisen peliyhtiön rahapelejä internetissä, tarkasteltiin yksityiskohtaisemmin. Näin ollen tästä tarkastelusta poissuljettiin ne, jotka olivat pelanneet yksityistä rahapeliä tai rahapelejä Ruotsin ja/tai Viron laivoilla. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä internetissä pelanneilla oli keskimäärin 2,7 eri pelitiliä (vaihteluväli 0–30, mediaani 2). 30 prosentilla näistä pelaajista oli vähintään kolme pelitiliä.

Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä internetissä pelanneet pelasivat tavallisimmin raha-automaattipelejä, vedonlyöntipelejä ja pokeria (Taulukko 13). Nämä olivat myös miesten suosimat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliset pelit. Ryhmään kuuluvien naispelaajien suosimat pelityypit olivat automaattipelit, arvonta- ja lottopelit sekä pokeri.

### 3.5 Suosituimmat pelityypit ikäryhmittäin vuonna 2019

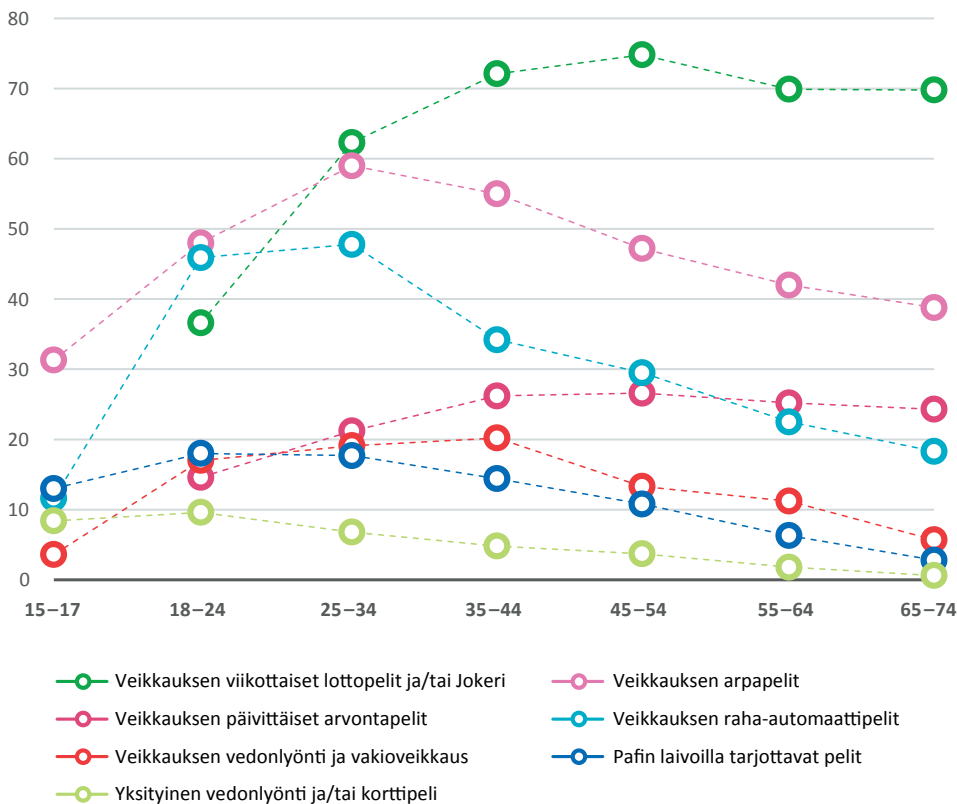
Rahapelityyppien ikäryhmittäiseen tarkasteluun valittiin kunkin ryhmän viisi yleisimmin pelattua pelityyppiä vuonna 2019 (Kuvio 9). Tässä tarkastelussa huomioitiin sekä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavat rahapelit että sen ulkopuoliset.

35-vuotiaiden tai sitä vanhempien ikäryhmissä viisi yleisimmin pelattua pelityyppiä olivat Veikkauksen pelejä: viikoittaiset lottopelit ja/tai Jokeri, arpapelit, raha-automaatit muualla kuin kasinolla, päivittävät arvontapelit sekä vedonlyönti ja vakio- tai moniveikkaus. 55-vuotiailla tai

sitä vanhemmilla päivittäisten arvontapeliin pelaaminen oli kuitenkin hieman yleisempää kuin raha-automaattien pelaaminen muualla kuin kasinolla (Kuvio 9).

18–24- ja 25–34-vuotiaiden kolme yleisimmin pelattua pelityyppiä olivat Veikkauksen arpapelit, viikoittaiset lottopelit ja/tai Jokeri sekä raha-automaattipelit, tosin niiden suosion järjestys vaihteli näissä kahdessa ikäryhmässä (Kuvio 9). 18–24-vuotiaat pelasivat lisäksi Pafin laivapelejä sekä vedonlyöntiä ja vakio- tai moniveikkausta, ja 25–35-vuotiaat puolestaan päivittäisiä arvontapelejä sekä vedonlyöntiä ja vakio- tai moniveikkausta.

15–17-vuotiaiden kolme yleisimmin pelaamaa pelityyppiä olivat arpapelit (31 %), Pafin pelit laivoilla (13 %) ja Veikkauksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (11 %). Paf eli Ålands Penningautomatförening tuottaa rahapelit Ahvenanmaalla ja laivoilla. Näiden lisäksi alaikäisten suosimiin peleihin kuuluivat myös yksityinen vedonlyönti ja/tai korttipeli rahapanoksin (9 %) ja vedonlyönti ja vakio- tai moniveikkaus (3 %).

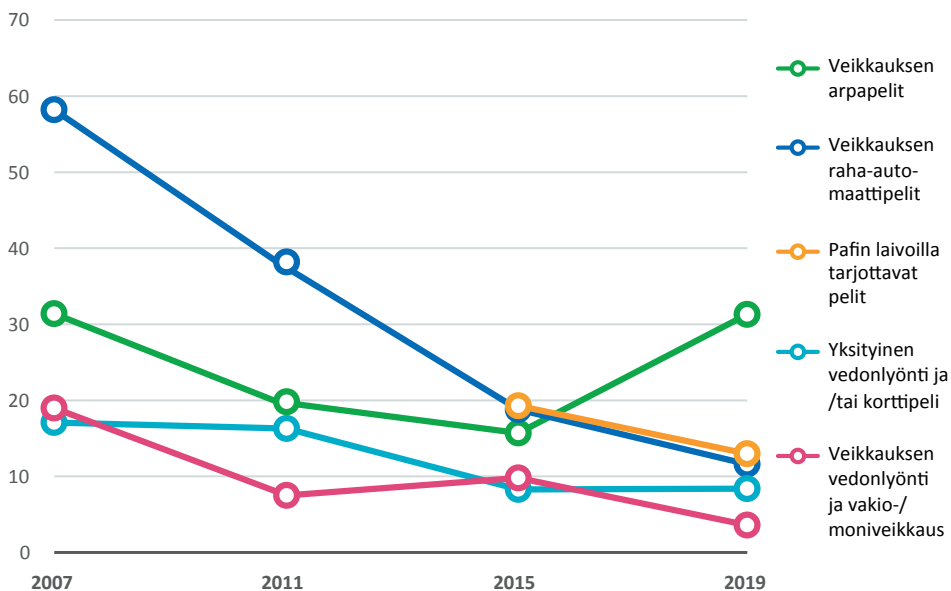


Kuvio 9. Yleisimmin pelatut rahapelityypit ikäryhmittäin vuonna 2019 (%), osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019

### 3.6 15–17-vuotiaiden suosimat pelityypit vuosina 2007–2019

Kuten aikaisemmin todettiin, jopa 41 prosenttia 15–17-vuotiaista oli pelannut vuonna 2019 siitä huolimatta, että rahapelaamisen ikäraja on Suomessa 18 vuotta. Lähes joka viides (18 %) 15–17-vuotias oli pelannut useampaa kuin yhtä rahapelityyppiä. Vaikka rahapelejä pelanneiden osuus 15–17-vuotiaiden pelaajien ikäryhmässä oli vähentynyt vuodesta 2007 vuoteen 2015, osuus ei muuttunut enää vuodesta 2015 vuoteen 2019. Tämän vuoksi viisi 15–17-vuotiaiden suosimaa rahapelityyppiä valittiin tarkempaan tarkasteluun; tarkastelu keskittyi näiden pelityyppien pelaamiseen vuosien 2007 ja 2019 välillä. Tässä tarkastelussa huomioitiin sekä yksioikeusjärjestelmässä tarjottavat rahapelit että sen ulkopuoliset.

Veikkauksen arpapelien pelaaminen on yleistynyt alaikäisillä vuodesta 2015 vuoteen 2019 (Taulukko 14; Kuvio 10). Pidemmällä aikavälillä muiden pelityyppien pelaaminen on puolestaan vähentynyt. Vuonna 2015 alaikäisistä 16 prosenttia oli pelannut arpapelejä, ja vastaava osuus vuonna 2019 oli 31 prosenttia. Veikkauksen arpapeleillä tarkoitetaan sekä pahvisia raaputusarpoja että nettiarpoja. Alaikäiset pelasivat kuitenkin pääosin pahvisia raaputusarpoja vuonna 2019.

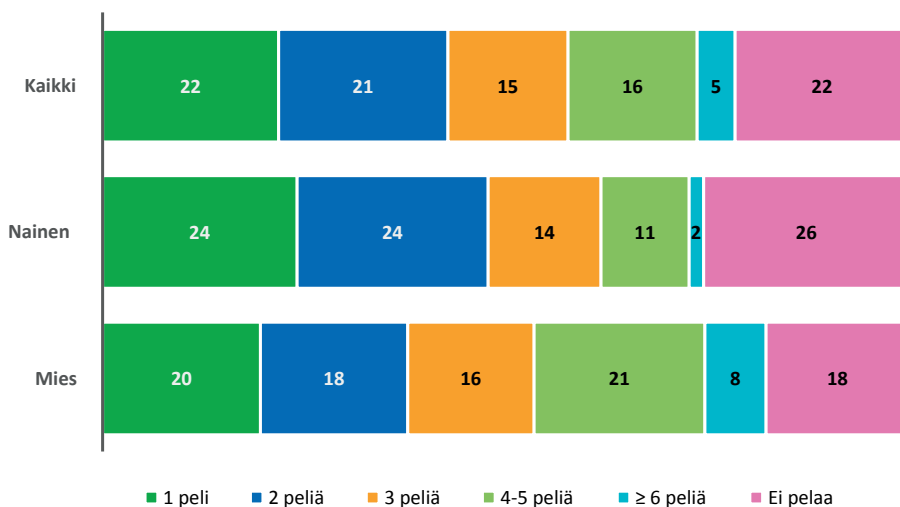


Kuvio 10. Viisi yleisintä 15–17-vuotiaiden pelaamaa rahapelityyppiä vuosina 2007–2019 (%)



### 3.7 Rahapelityyppien määrä

Vuonna 2019 runsas viidennes (22 %) vastaajista oli pelannut yhtä rahapelityyppiä 12 viime kuukauden aikana ja toinen viidennes (21 %) oli pelannut kahta rahapelityyppiä (Kuvio 11). Vuonna 2019 joka viides vastaaja (21 %) oli pelannut vähintään neljää eri pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana (Taulukko 15). Vähintään neljää eri pelityyppiä pelanneiden osuus ei muuttunut vuodesta 2015 vuoteen 2019. Tosin samalla ajanjaksolla vähintään neljää eri pelityyppiä pelanneiden osuus pieneni 18–24-vuotiailla, mutta kasvoi 45–54-vuotiailla. Vähintään neljää eri pelityyppiä pelanneiden osuus pieneni myös 500 euroa tai vähemmän nettona ansaitsevilla vuosien 2015 ja 2019 välillä.

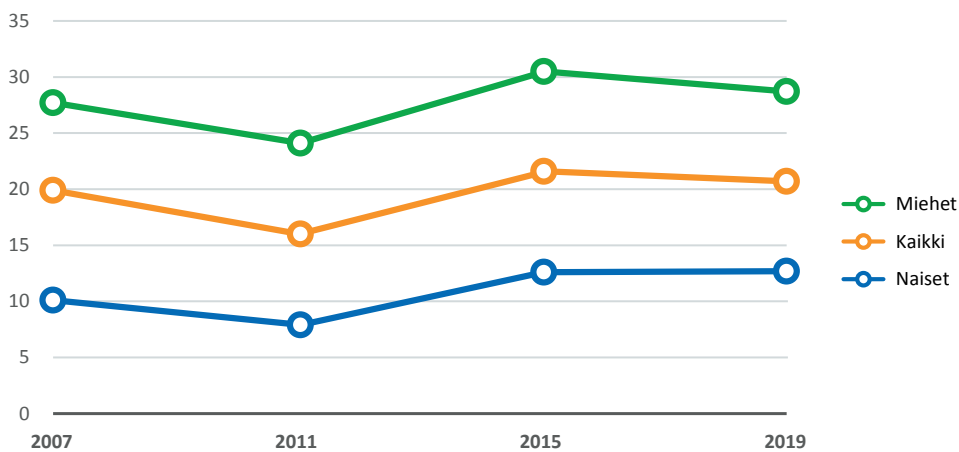


Kuvio 11. Pelattujen rahapelityyppien määrä 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%)

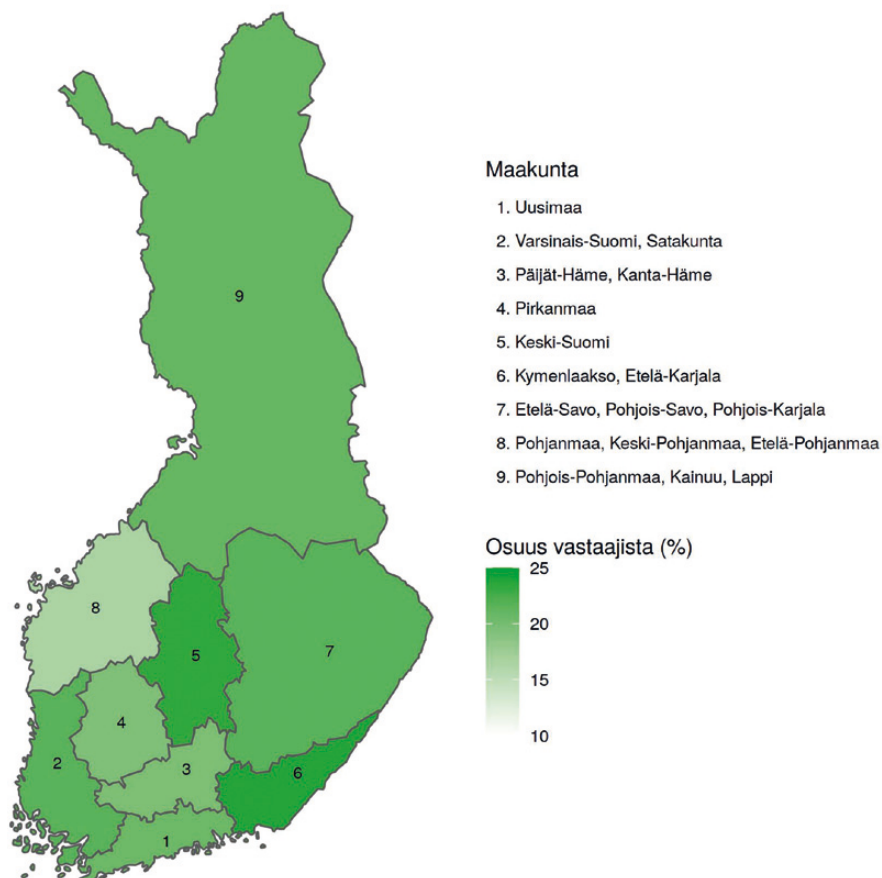
Vähintään neljän pelityypin pelaaminen on kuitenkin lisääntynyt naisilla vuodesta 2007 vuoteen 2019 (Taulukko 15; Kuvio 12). Vähintään neljän pelityypin pelaaminen on lisääntynyt erityisesti 35–54-vuotiailla, mutta toisaalta vähentynyt 15–17-vuotiailla. Vuosien 2007 ja 2019 välillä vähintään neljää eri pelityyppiä pelanneiden osuus pieneni 1001–1500 euroa nettona ansaitsevilla ja lisääntyi työssäkävillä.

Vuonna 2019 vähintään neljää pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana pelanneita oli eniten Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan alueella (24 %) sekä Keski-Suomessa (24 %) (Taulukko 15; Kuvio 13). Vähintään neljää pelityyppiä pelanneita oli vähiten Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla ja Etelä-Pohjanmaalla (16 %).

Vähintään neljää pelityyppiä pelanneiden osuus ei muuttunut vuosien 2015 ja 2019 välillä. Vähintään neljää pelityyppiä pelanneiden osuus on kuitenkin lisääntynyt Etelä- ja Pohjois-Savossa sekä Pohjois-Karjalassa vuosien 2007 ja 2019 välillä.



Kuvio 12. Vähintään neljää pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%)

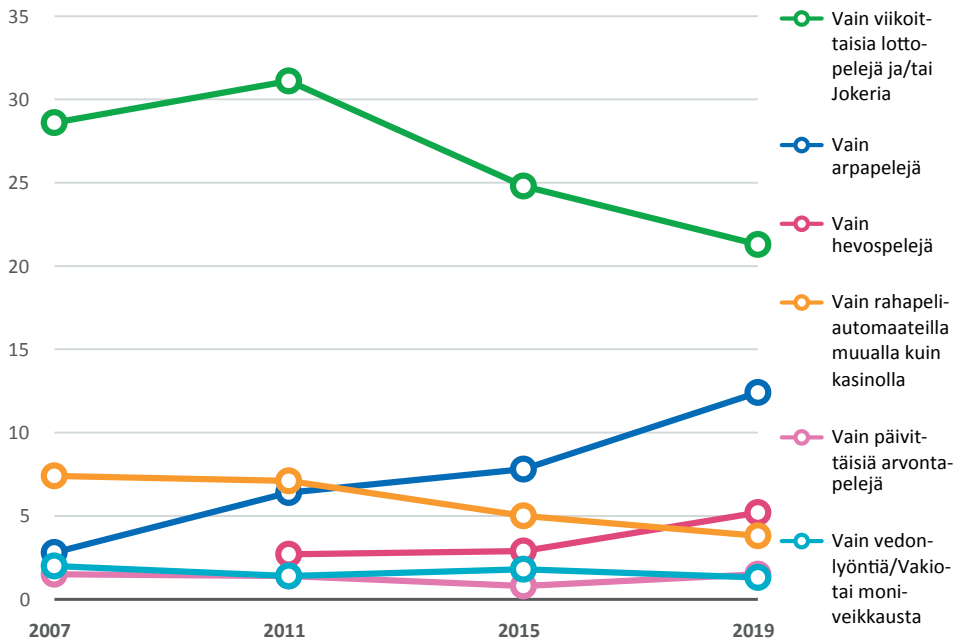


Kuvio 13. Vähintään neljää pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%)

### 3.8 Suosituimmat pelityypit ja pelattujen pelien määrä

Kuten aikaisemmin mainittiin, joka viides vastaaja (22 %) oli pelannut ainoastaan yhtä pelityyppiä vuonna 2019. Ainoastaan yhtä pelityyppiä pelanneiden osuus vaihteli pelityypeittäin (Taulukko 16; Kuvio 14). Seuraavaksi pelattujen pelityyppien määrää ja niiden ajallista muutosta tarkastellaan yksityiskohtaisemmin kuuden suosituimman pelityypin osalta.

Vain yhtä pelityyppiä pelanneita oli eniten viikoittaista lottopeliä ja/tai Jokeria pelanneiden keskuudessa: vuonna 2019 joka viides (21 %) lotto- ja/tai Jokeripelaaja ei ollut pelannut lainkaan muita pelityyppejä. Viikoittaisten lottopelien ja/tai Jokerin pelaajilla vain yhtä pelityyppiä pelanneiden osuus on kuitenkin pienentynyt. Vuonna 2019 vain yhtä pelityyppiä pelanneita oli toiseksi eniten arpapelien pelaajien keskuudessa (12 %) ja kolmanneksi eniten hevospelien pelaajilla (5 %). Vain yhtä pelityyppiä pelanneiden osuus on vähentynyt rahapeliautomaattien pelaajilla muualla kuin kasinolla, kun taas arpapelien pelaajilla vastaava osuus on kasvanut.



Kuvio 14. Kuusi suosituinta pelityyppiä vuosina 2007–2019, pelityyppiäkohtaiset osuudet vain yhtä pelityyppiä pelanneista (%)

Vuonna 2019 vähintään neljää pelityyppiä pelanneita (21 %) oli eniten vedonlyönti- ja vakio- ja/tai moniveikkauksen pelaajissa sekä hevospelien pelaajissa (Taulukko 16). Vedonlyönti ja vakio- ja/tai moniveikkauksen pelaajista 73 prosenttia ja hevospelien pelaajista 71 prosenttia oli pelannut vähintään neljää pelityyppiä vuonna 2019. Osuudet ovat pysyneet jokseenkin samoina vuodesta 2007 asti. Kolmanneksi eniten vähintään neljän pelityypin pelaajia oli päivittäisten

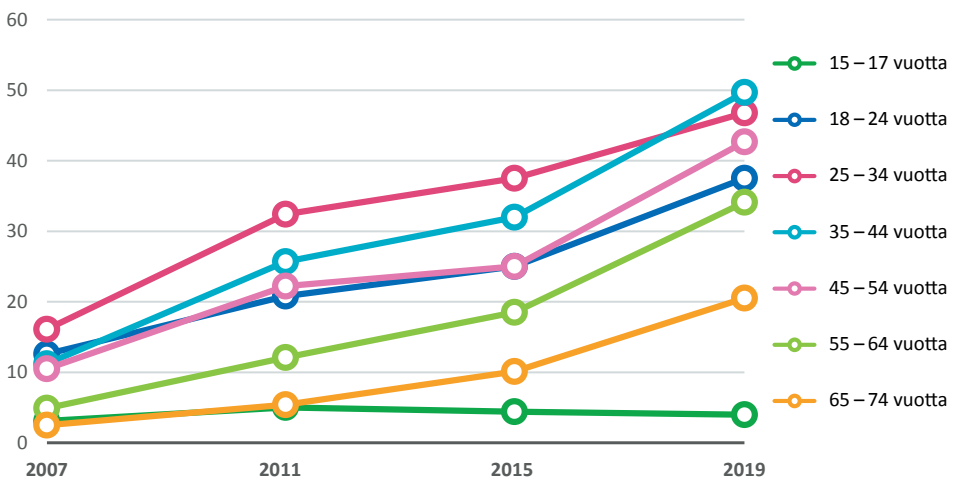
arvontapeliin (58 %) ja rahapeliautomaattien pelaajissa (58 %). Vähintään neljää eri pelityyppiä pelanneiden osuus on pienentynyt vuodesta 2007 päivittäisiä arvontapelejä ja arpapelejä pelanneiden keskuudessa, mutta kasvanut rahapeliautomaateilla pelanneiden keskuudessa. Kahta tai kolmea pelityyppiä pelanneiden tulokset on esitetty taulukossa 16.

### 3.9 Rahapelaamisen jakelukanava

Vuonna 2019 vastaajista 36 prosenttia oli pelannut internetissä 12 viime kuukauden aikana (naiset 27 %, miehet 46 %) (Taulukko 17). Samana vuonna 14 prosenttia vastaajista oli pelannut ainoastaan internetissä ja 22 prosenttia oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijallassa. Ainoastaan kivijallassa pelanneiden osuus oli 42 prosenttia (Taulukko 18).

Rahapelejä internetissä pelanneiden vastaajien osuus on kasvanut vuodesta 2007 alkaen: vuodesta 2015 vuoteen 2019 internetissä pelanneiden osuus kasvoi lähes 13 prosenttiyksiköllä. Vuodesta 2007 alkaen muutos on ollut samansuuntainen sekä naisilla että miehillä, mutta myös kaikissa 18-vuotiaiden tai sitä vanhempien ikäryhmissä (Kuvio 15).

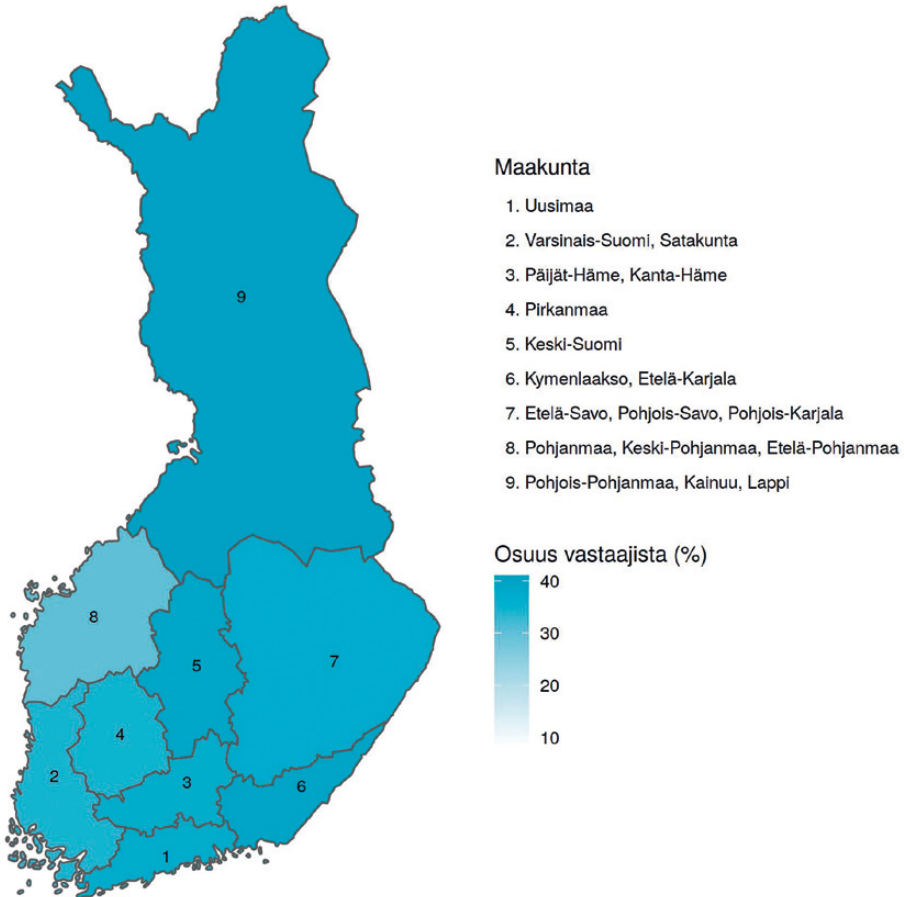
Vuosien 2015 ja 2019 välillä internetpelaaminen on lisääntynyt kaikissa tuloluokissa paitsi alle 500 euroa kuussa ansaitsevilla. Samanaikaisesti internetpelaaminen on lisääntynyt kaikissa työssäkäyntiä kuvaavissa ryhmissä paitsi työttömillä tai lomautetuilla sekä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla tai pitkäaikaisesti sairailta. Vuosien 2007 ja 2019 välillä internetpelaaminen on lisääntynyt kaikissa tulo- ja työssäkäyntiluokissa, kaikilla alueilla ja kaikissa kuntaryhmissä.



Kuvio 15. Internetissä rahapelejä pelanneet, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista ikäryhmittäin vuosina 2007–2019 (%)

Vuonna 2019 internetissä 12 viime kuukauden aikana rahapelejä pelanneiden osuus oli suurin Pohjois-Pohjanmaan, Kainuun ja Lapin alueella (41 %) sekä Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan alueella (40 %) vuonna 2019 (Taulukko 17; Kuvio 16). Internetissä pelanteita oli vähiten Poh-

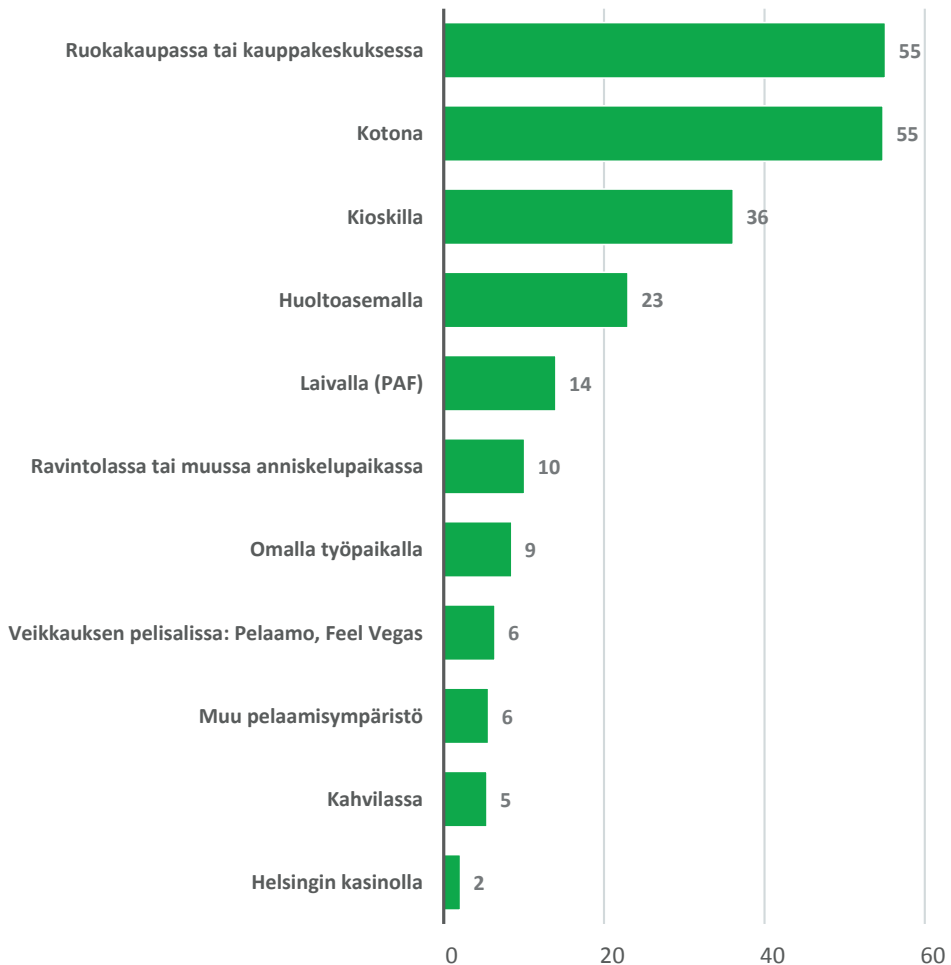
janmaalla, Keski-Pohjanmaalla ja Etelä-Pohjanmaalla (30 %). Internetissä pelaaminen on lisääntynyt kaikilla alueilla vuodesta 2007 alkaen.



Kuvio 16. Internetissä rahapelejä pelanneet, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 alueittain (%)

### 3.10 Pelaamisympäristö

Tavallisimmat ympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet vuonna 2019, olivat ruokakauppa tai kauppakeskus (55 %), koti (55 %) ja kioski (36 %). Muita tavallisia paikkoja olivat huoltoasema (23 %), laiva (14 %) sekä ravintola tai muu anniskelupaikka (10 %) (Taulukko 20; Kuvio 17). Miehet pelasivat naisia enemmän kaikissa ympäristöissä, paitsi ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa. Sukupuolierot olivat erityisen suuria pelaamisessa huoltoasemalla, kotona, ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa, kiosilla sekä peliyhtiön pelisaleissa, kuten Pelaamo ja Feel Vegas.



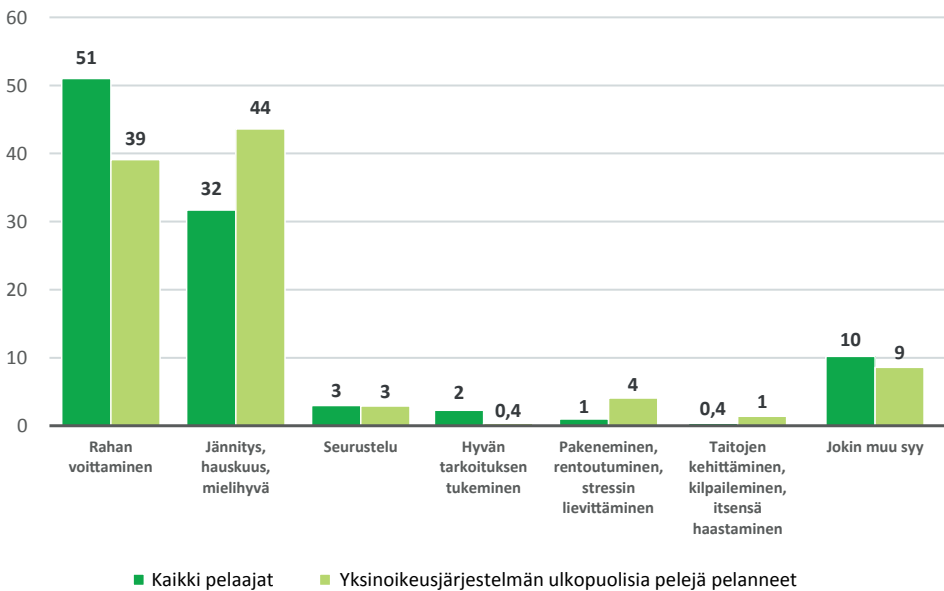
Kuvio 17. Ympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%)

Eri-ikäiset pelasivat erilaisissa ympäristöissä (Taulukko 20). Alaikäisten pelaaminen tapahtui monesti kotona, ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa sekä laivalla. Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa, huoltoasemalla, ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa ja pelisaleissa (Pelaamo, Feel Vegas) pelaavia oli eniten 18–24-vuotiaiden ikäryhmässä. Kioskilla pelanneita taas oli eniten 65–74-vuotiaissa. Muiksi pelaamisympäristöiksi mainittiin avovastauksissa esimerkiksi ystävän koti, kesämökki, julkinen liikenneväline, auto, ravierata ja apteekki.

### 3.11 Syy rahapelaamiseen

Vuonna 2019 tiedusteltiin rahapelaamisen pääasiallista syytä (Taulukko 21, Kuvio 18). Yli puolet (51 %) rahapelaajista ilmoitti pelaavansa voittaakseen rahaa, ja lähes kolmannes (32 %) pelasi jännityksen, mielihyvän tai hauskuuden takia. Taitojen kehittäminen, pelaaminen kilpailun tai itsensä haastamisen takia sekä pelaaminen, koska se sai vastaajan tuntemaan itsensä hyväksi tai taitavaksi, yhdistettiin yhdeksi luokaksi, koska kuhunkin näistä oli vastannut alle viisi vastaajaa. Avovastauksissa muiksi syiksi mainittiin yleisesti esimerkiksi lahjaksi saatu arpa, tapa tai tottumus, kolikoista eroon pääseminen, ajankulu sekä hetken mielijohde. Miehet pelasivat naisia useammin jännityksen, mielihyvän tai hauskuuden takia (Taulukko 21). Toisaalta naiset taas pelasivat miehiä useammin voittaakseen rahaa.

Vertailun vuoksi tarkasteltiin myös yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä internetissä pelanneiden (6 %, n = 220) rahapelaamisen motiiveja. Tämän pelaajaryhmän yleisin syy pelata rahapelejä oli jännitys, mielihyvä ja hauskuus (44 %) ja toiseksi yleisin rahan voittaminen (39 %) (Kuvio 18). Kolmanneksi yleisin motiivi oli pakeneminen, rentoutuminen tai stressin lievittäminen (4 %). Harvinaisinta heille oli pelata hyvän tarkoituksen vuoksi (0,4 %).



Kuvio 18. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen, osuudet rahapelejä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä 12 viime kuukauden aikana pelanneista 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%)

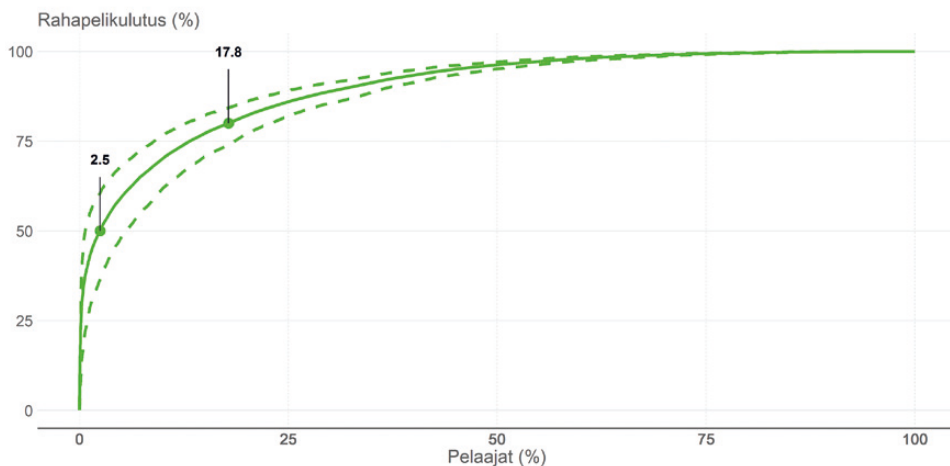
Vuonna 2019 yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneilta tiedusteltiin ensimmäistä kertaa myös keskeisintä syytä pelata edellä mainittuja pelejä. Asiaa tiedusteltiin avoimella kysymyksellä, mutta haastattelijalle oli tehty valmis pohja, jota hän hyödynsi ja täydensi vastausten

tallentamisessa. Tulokset luokiteltiin näiden vastausten pohjalta. Kolme yleisintä syytä pelata yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavia pelejä olivat hyvät voittokertoimet ja palautusprosentit, laajempi pelivalikoima sekä kiinnostavammat pelit (Taulukko 22).

### 3.12 Viikoittain rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät

12 viime kuukauden aikana pelanneita (n = 3 122) pyydettiin arvioimaan, kuinka paljon he käyttävät rahaa rahapeleihin. Keskimäärin rahapeleihin käytettiin yhden viikon aikana 10,33 euroa (95 %:n luottamusväli 7,85–12,80 euroa, mediaani 2,31 euroa) (taulukko 23). Miesten keskiarvo oli 15,60 euroa (95 %:n luottamusväli 11,00–20,21 €), ja naisten keskiarvo oli 4,47 euroa (95 %:n luottamusväli 3,45–5,50 €).

Vuonna 2019 pelaajista 2,5 prosenttia kulutti 50 prosenttia rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta ja 17,8 prosenttia pelaajista kulutti 80 prosenttia (Kuvio 19). Tämä tarkoittaa sitä, että kun 2 917 000 Manner-Suomessa asuvaa henkilöä pelasi rahapelejä vuonna 2019, niin 72 000 henkilöä kulutti puolet sen vuoden kokonaiskulutuksesta. Vuonna 2019 vastaajat saivat ilmoittaa oman rahapelikulutuksensa haluamansa pelaamistiheyden mukaan. Aikaisempina vuosina rahapelikulutusta oli tiedusteltu hieman eri tavalla, minkä vuoksi tässä raportissa rahapelikulutuksesta ei tehdä aikavertailuja. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen pelaajilla vuosina 2007–2019 on kuitenkin esitetty liitekuvioiden 1.



Kuvio 19. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen pelaajilla ja 95 %:n luottamusvälit vuonna 2019

Lisäksi vuonna 2019 vastaajilta tiedusteltiin ensimmäistä kertaa sitä, kuinka suuri osa rahapelikulutuksesta tuli Veikkauksen rahapeleistä. Kaikkien pelaajien kulutuksesta 88 prosenttia tuli Veikkauksen peleistä ja 13 prosenttia Veikkauksen ulkopuolisista peleistä. Internetpelaajien osalta Veikkauksen osuus kulutuksesta oli pienempi: 84 prosenttia tuli Veikkauksen peleistä ja

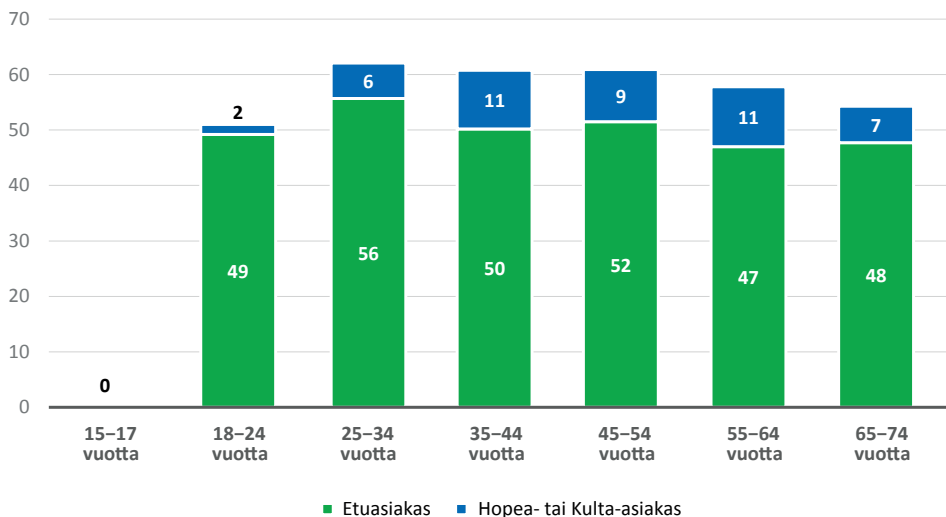


yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelien osuus oli 16 prosenttia. Niiden vastaajien kulu-  
tuksesta, jotka olivat käyttäneet rahaa myös yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen rahapela-  
miseen vuonna 2019, 77 prosenttia tuli Veikkauksen peleistä ja loput 23 prosenttia yksinoike-  
usjärjestelmän ulkopuolelta.

### 3.13 Veikkasiasiakkuuden tasot

Vuonna 2019 tiedusteltiin ensimmäistä kertaa Veikkauksen etuasiakkuutta ja sen tasoa. Etuasi-  
akkuus on Veikkauksen rekisteröityneiden asiakkaiden yhteinen asiakasohjelma. Tasolta toisel-  
le ja siten houkuttavampien etujen piiriin siirtyäkseen tulee asiakkaan ottaa pelaamisen hallin-  
nan välineitä käyttöönsä ja myös pelata edellistasoon verrattuna enemmän. Etuasiakkaat voivat  
pelata Veikkauksen pelejä myyntipaikkojen lisäksi myös internetissä ja mobiilisti.

Puolet (49 %) rahapelaajista oli Veikkauksen etuasiakkaita (naiset 45 %; miehet 53 %). Etu-  
asiakkaiden osuus oli suurin 25–34-vuotiaiden ikäryhmässä (56 %) (Taulukko 25; Kuvio 20).  
Tämän lisäksi kahdeksan prosenttia pelaajista oli Hopea- tai Kulta-asiakkaita (naiset 5 %; mie-  
het 10 %). Hopea- ja Kulta-asiakkaita oli eniten 35–64-vuotiaiden ikäryhmissä.



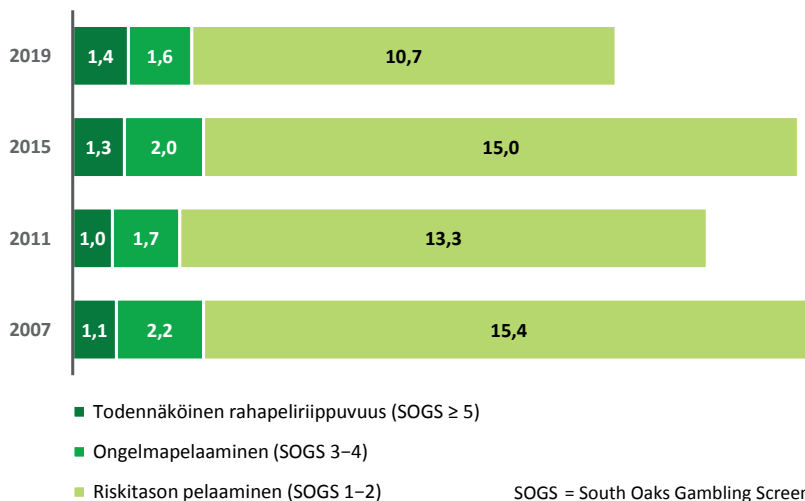
Kuvio 20. Veikkasiasiakkuuden taso, osuudet 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%)

## 4 Rahapeliongelmat pelaajan näkökulmasta

Rahapelaamisen ongelmallisuutta arvioitiin kahdella rahapeliongelmamittarilla. Nämä mittarit olivat SOGS-mittari (luku 2.4.3) ja PGSI (luku 2.4.3). Mahdollisimman pitkän ajallisen vertailukelpoisuuden takaamiseksi ensisijaisena arviointimittarina käytettiin SOGS:a. Mittareiden lisäksi vastaajan omaa näkemystä rahapelaamisen ongelmallisuudesta tarkasteltiin yksittäisellä kysymyksellä.

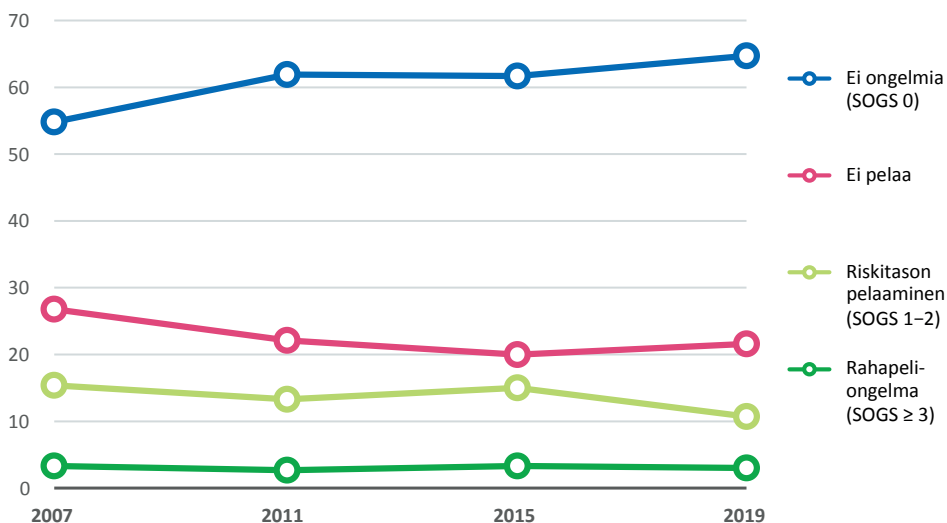
### 4.1 Rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen (SOGS)

Termiä rahapeliongelma (SOGS  $\geq 3$ ) käytetään yläkäsitteenä, kun puhutaan ongelmapelaamisesta ja rahapeliriippuvuudesta. Nämä kaksi luokkaa ovat toisensa poissulkevia. Ongelmallisen pelaamisen vakavuutta kuvaavalla jatkumolla todennäköinen rahapeliriippuvuus (SOGS  $\geq 5$ ) on ongelman vakavin muoto. Ongelmapelaaminen puolestaan kuvaa rahapeliriippuvuutta lievempää tilaa, johon liittyy kielteisiä seurauksia, kuten esimerkiksi terveysongelmia ja talousvaikeuksia. Riskitason pelaaminen (SOGS = 1–2) on ongelman lievin muoto. Riskitason rahapelaamisella tarkoitetaan pelaamista, joka ei aiheuta pelaajalle merkittäviä haittoja. Toisaalta se usein edeltää rahapeliongelman kehittymistä.



Kuvio 21. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuus vastaajista vuosina 2007–2019 (%)

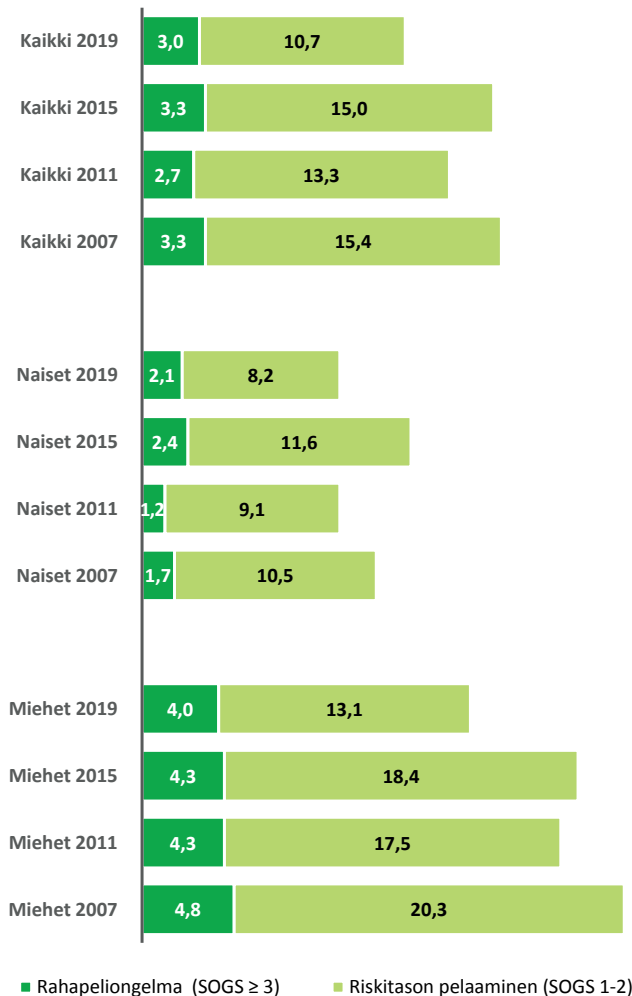
Vuoden 2019 tutkimuksen mukaan 15–74-vuotiaista vastaajista 3,0 prosentilla oli rahapeliongelma (noin 112 000 henkilöä) (Kuvio 21, Taulukko 26). Todennäköinen rahapeliriippuvuus oli 1,4 prosentilla (noin 52 000 henkilöä). Miehistä rahapeliongelma oli 4,0 prosentilla ja naisista 2,1 prosentilla (Kuvio 23). Rahapeliongelma oli yleisin 18–24-vuotiailla (5,3 %) ja 25–34-vuotiailla (4,8 %). Vuonna 2019 riskitasolla pelaajien osuus vastaajista oli 10,7 prosenttia (noin 397 000 henkilöä).



Kuvio 22. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuus vastaajista vuosina 2007–2019 (%)

Rahapeliongelman yleisyys ei muuttunut vuosien 2015 ja 2019 välillä (Kuviot 22 ja 23; Taulukko 26). Vuosien 2015 ja 2019 välillä rahapeliongelma yleistyi yli 2 500 euroa kuussa nettona ansaitsevilla ja väheni 1 001–1 500 euroa kuussa nettona ansaitsevilla. Samalla aikavälillä rahapeliongelma yleistyi Keski-Suomessa. Pidemmällä aikavälillä tarkasteltaessa rahapeliongelmat vähenivät vuosien 2007 ja 2019 välillä 500 euroa tai vähemmän kuukaudessa nettona ansaitsevilla. Pitkällä aikavälillä tarkasteltuna rahapeliongelmat lisääntyivät 55–64-vuotiailla. Rahapeliongelmat ovat lisääntyneet Keski-Suomessa, Etelä- ja Pohjois-Savossa ja Pohjois-Karjalassa vuodesta 2007 vuoteen 2019.

Todennäköisen rahapeliriippuvuuden yleisyys ei muuttunut vuodesta 2015 vuoteen 2019, mutta ei myöskään vuodesta 2007 vuoteen 2019. Vuonna 2019 todennäköinen rahapeliriippuvuus oli 1,9 prosentilla miehistä ja 0,9 prosentilla naisista (Taulukko 27).



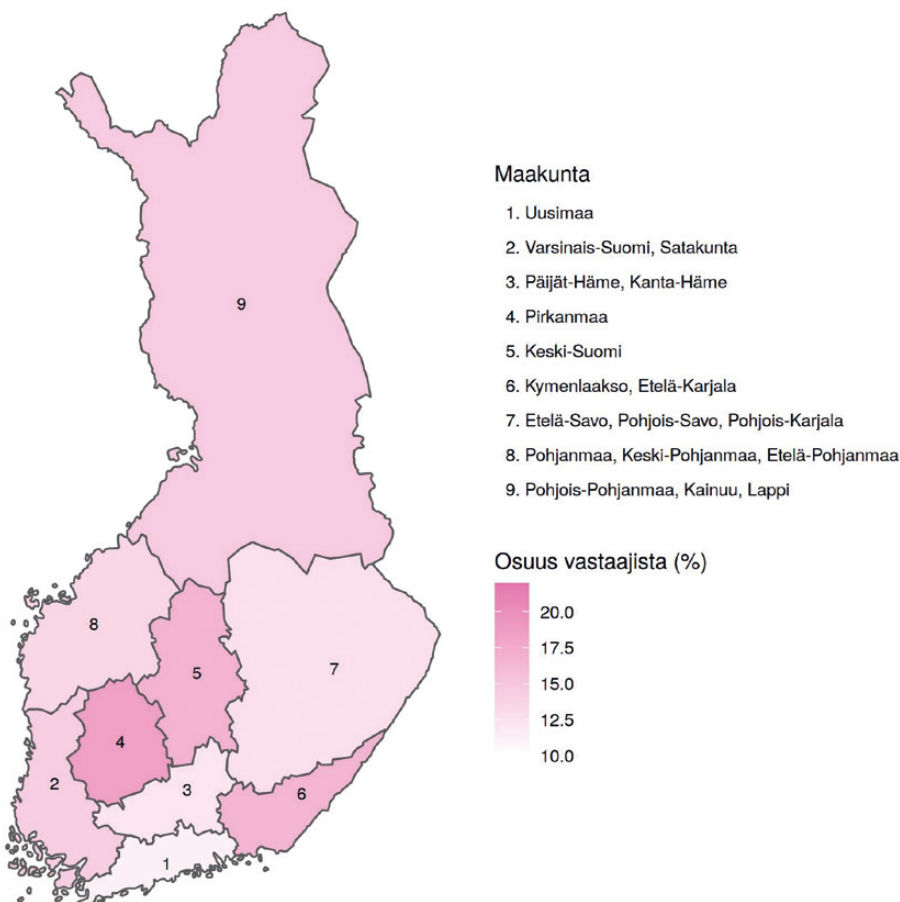
Kuvio 23. Rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 sukupuolittain (%)

Rahapelaaminen vähintään riskitasolla (SOGS ≥ 1) väheni vuosien 2015 ja 2019 välillä sekä miehillä että naisilla (Taulukko 28). Vähintään riskitasolla pelaaminen väheni tällä tarkasteluvälillä myös 15–24-vuotiailla ja 45–64-vuotiailla, kolmessa tuloluokassa (alle 500 euroa, 1 001–1 500 euroa ja 2 001–2 000 euroa ansaitsevat) sekä työssäkävillä, työttömillä tai lomautetuilla ja opiskelijoilla tai koululaisilla. Yleisintä riskitasolla pelaaminen oli työttömillä tai lomautetuilla (16 %), työssäkävillä (15 %) sekä 501–1 000 euroa (16 %) ja 1 501–2 000 euroa kuukaudessa ansaitsevilla (17 %). Ikäryhmittäin tarkasteltuna vähintään riskitasolla pelaaminen oli yleisintä 18–24-vuotiailla ja 25–34-vuotiailla.

---

Vuosien 2007 ja 2019 välillä riskitasolla pelaaminen väheni miehillä sekä 15–24- ja 35–54-vuotiailla. Riskipelaaminen väheni myös 500 euroa tai sitä vähemmän ansaitsevilla, 1 001–1 500 euroa ja 2001–2500 ansaitsevien tuloluokissa, työssäkäyvillä sekä opiskelijoilla tai koululaisilla.

Vuonna 2019 vähintään riskitasolla (SOGS  $\geq$  1) pelanneita oli eniten Pirkanmaalla (18 %) (Taulukko 28; Kuvio 24). Vähintään riskitasolla pelanneiden osuus oli pienin Uudellamaalla (11 %), Päijät- ja Kanta-Hämeen alueella (12 %) sekä Etelä- ja Pohjois-Savossa sekä Pohjois-Karjalassa (13 %). Vähintään riskitasolla pelaaminen väheni vuosien 2015 ja 2019 välillä Uudellamaalla, Varsinais-Suomessa, Satakunnassa, Etelä- ja Pohjois-Savossa, Pohjois-Karjalassa sekä Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla ja Etelä-Pohjanmaalla. Vuosien 2007 ja 2019 välillä vähintään riskitasolla pelaaminen on vähentynyt Uudellamaalla, Etelä- ja Pohjois-Savossa sekä Pohjois-Karjalassa, mutta myös Päijät- ja Kanta-Hämeessä.



Kuvio 24. Vähintään riskitasolla 12 viime kuukauden aikana pelanneet, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%)

Rahapelaaminen ilman tunnistettuja ongelmia (SOGS 0) yleistyi vuosien 2015 ja 2019 välillä (Taulukko 29). Erityisesti se yleistyi naisilla sekä 15-17- ja 35-44-vuotiailla. Rahapelaaminen ilman tunnistettuja ongelmia yleistyi myös verrattuna vuoteen 2007 sekä miehillä että naisilla ja kaikissa ikäryhmissä paitsi 15-17-vuotiailla. Vuonna 2019 ilman tunnistettuja ongelmia pelanneiden osuus vastaajista oli 65 prosenttia.

## 4.2 Rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen (PGSI)

PGSI-mittaria on käytetty SOGS:n lisäksi vuodesta 2011 alkaen. PGSI:n tulokset soveltuvat erityisesti rahapeliongelman yleisyyden kansainväliseen vertailuun. Alkuperäisen pisteytyksen lisäksi PGSI:lle on esitetty myös uudistettu pisteytystapa. Monipuolisen vertailun mahdollista-

---

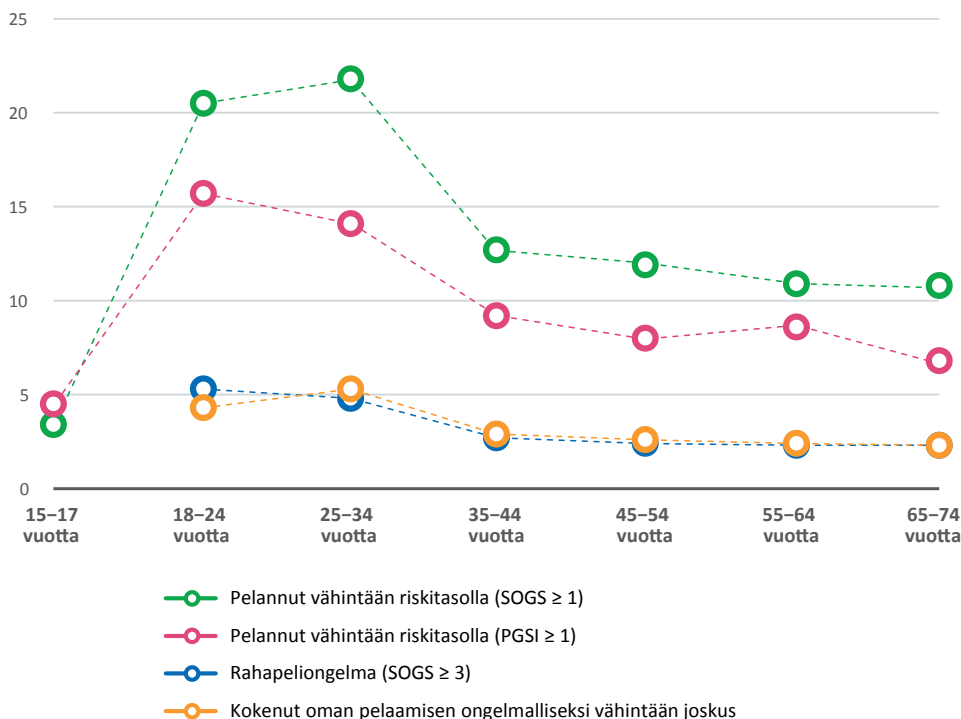
miseksi PGSI:n tulokset on esitetty siten, että ne ovat verrattavissa molempiin pisteytystapoihin. Näiden kahden pisteytystavan erot liittyvät alhaisen ja kohtalaisen riskitason pisteisiin.

Ongelmapelaajiksi määrittäyty sekä uudella että alkuperäisellä pisteytyksellä 0,7 prosenttia vastaajista ( $\geq 8$  pistettä) (Taulukko 30). Molemmilla pisteytystavoilla vähintään riskitasolla ( $\geq 1$  pistettä) pelaa 9,8 prosenttia vastaajista. Sekä PGSI-mittarin uudistetulla että alkuperäisellä pisteytyksellä tarkasteltuna 69 prosenttia vastaajista pelaa ilman tunnistettuja ongelmia (0 pistettä).

### 4.3 Kokemus oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta

Vastaajan omaa näkemystä rahapelaamisen ongelmallisuudesta tarkasteltiin vuosina 2011, 2015 ja 2019 yksittäisellä PGSI-mittariin kuuluvalla kysymyksellä. Kolme prosenttia vastaajista (naiset 2 %, miehet 4 %) oli kokenut oman rahapelaamisensa ongelmalliseksi vuonna 2019 (Taulukko 32).

Rahapeliongelman yleisyys ikäryhmittäin vaikuttaa olevan jokseenkin yhtä yleistä yksittäisellä kysymyksellä ja SOGS-mittarilla mitattuna (Kuvio 25). Toisaalta vain 69 prosentilla niistä vastaajista, jotka olivat kokeneet pelaamisen ongelmalliseksi yksittäisen kysymyksen perusteella, oli rahapeliongelma myös SOGS-mittarilla. Sen sijaan 99 prosenttia niistä, joilla ei yksittäisen kysymyksen perusteella ollut rahapeliongelmaa, ei ollut sitä myöskään SOGS-mittarin perusteella.



Kuvio 25. Rahapeliongelma, riskitason pelaaminen ja näkemys oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%)

Oman pelaamisensa ongelmalliseksi kokeneiden osuus on kasvanut vuodesta 2015 ainoastaan 25–34-vuotiaiden ikäryhmässä (Taulukko 32). Niiden osuus, jotka ovat kokeneet oman rahapelaamisensa ongelmalliseksi, on kuitenkin kasvanut verrattuna vuoteen 2011 naisilla, 25–34-vuotiailla, 1 501–2 000 euroa kuussa ansaitsevilla ja työssä käyvillä. Lisäksi oman pelaamisensa ongelmalliseksi kokeneiden osuus on kasvanut Varsinais-Suomessa ja Satakunnassa vuodesta 2011.

#### 4.4 Erityyppiset rahapelihaitat (SOGS ja PGSI)

Rahapeliongelmamittareiden (SOGS ja PGSI) yksittäisten kysymysten avulla voidaan saada viitteitä myös erilaisista pelaamiseen liittyvistä taloudellisista haitoista, tunne-elämän haitoista, terveyshaitoista ja ihmissuhdehaitoista sekä työhön tai opiskeluun liittyviin haitoista sekä niihin liittyvistä ajallista muutoksista (Taulukko 33).

Taloudellisissa haitoissa havaittiin vähäisiä muutoksia. Rahan lainaaminen tai omaisuuden myyminen pelaamisen rahoittamiseksi kuitenkin yleistyi hieman vuosien 2011 ja 2019 välillä. Aiottua suuremmilla summilla pelaaminen puolestaan väheni vuosien 2015 ja 2019 välillä.



---

Vastaajien kokemana syylisyys pelaamisesta on kuitenkin lisääntynyt vuosien 2007 ja 2019 välillä, ja syylisyys mittaa tunne-elämän haittaa. Rahapelaamiseen liittyvissä terveysthatoissa sekä työhön ja opiskeluun liittyvissä hatoissa ei havaittu muutoksia. Ihmissuhdehaittoja tarkasteltaessa havaittiin, että niiden vastaajien osuus, jotka olivat saaneet kritiikkiä rahankäytöstään tai pelaamisestaan, pieneni vuosien 2015 ja 2019 välillä, mutta myös vuosien 2007 ja 2019 välillä.

Osa SOGS:n ja PGSI:n kysymyksistä liittyy muihin haittoihin ja käyttäytymisen oireisiin. Niiden vastaajien osuus, jotka olivat väittäneet voittaneensa, vaikka olivat todellisuudessa hävinneet, pieneni vuosien 2007 ja 2019 välillä. Myös niiden vastaajien osuus, jotka olivat pelanneet suuremmilla summilla tai enemmän kuin olivat aikoneet, pieneni vuosien 2015 ja 2019 välillä.

## 4.5 Rahapelaamiseen osallistuminen ja rahapeliongelma

Rahapeliongelman yleisyyttä (SOGS  $\geq$  3 pistettä) ja vähintään riskitasolla rahapelaamista (SOGS  $\geq$  1 pistettä) tarkasteltiin rahapelaamiseen osallistumisen mukaan ja pelattujen pelityyppien mukaan.

### 4.5.1 Rahapeliongelman vakavuus pelaamiseen osallistumisen mukaan

Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelaavilla ja vähintään neljää rahapelityyppiä pelanneilla rahapeliongelma oli muita vastaajia yleisempää (Taulukko 35). Kerran kuukaudessa tai sitä useammin pelanneilla tai vähintään neljää eri pelityyppiä pelanneilla vähintään riskitason rahapelaaminen oli muita pelaajia yleisempää. Henkilöillä, jotka olivat pelanneet sekä internetissä että kivijalassa, oli muita pelaajia useammin rahapeliongelma tai riskitason pelaamista.

Veikkauksen etuasiakkailla, erityisesti Hopea- ja Kulta-asiakkailla, oli muita pelaajia useammin rahapeliongelma tai riskitason pelaamista. Etuasiakkuus on Veikkauksen rekisteröityneiden asiakkaiden yhteinen asiakasohjelma. Tasolta toiselle ja siten houkuttavampien etujen piiriin siirtyäkseen tulee asiakkaan ottaa pelaamisen hallinnan välineitä käyttöönsä ja myös pelata edellistasoon verrattuna enemmän. Etuasiakkaat voivat pelata Veikkauksen pelejä myyntipaikkojen lisäksi myös internetissä ja mobiilisti.

Myös henkilöillä, joilla oli yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen pelitili tai useampi pelitili, oli muita pelaajia useammin rahapeliongelma tai riskitason pelaamista. Pelitilillä tarkoitetaan rahapeliyhtiön rahapelejä varten pitämää pelaajan tiliä, jolle kirjataan pelitapahtumat sekä rahansiirrot pelaajan ja rahapeliyhtiön välillä. Toisaalta he pelasivat myös muita pelaajia useammin viikoittain ja useampia pelityyppisiä.

### 4.5.2 Rahapeliongelman vakavuus eri pelityyppien pelaamisen mukaan

Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia pelityyppisiä tarkasteltaessa havaittiin, että vuonna 2019 rahapeliongelmia oli yleisimmin rahapelejä Helsingin kasinolla pelanneilla, pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä pelanneilla ja nettikasinopelejä pelanneilla (Taulukko 36). Toisaalta nämä pelaajat pelasivat myös muita pelaajia useammin viikoittain ja useampia pelityyppisiä. Vähiten

rahapeliongelmia oli lottopelejä ja/tai Jokeria pelanneilla. Tulokset olivat samansuuntaisia myös vähintään riskitason rahapelaamista tarkasteltaessa.

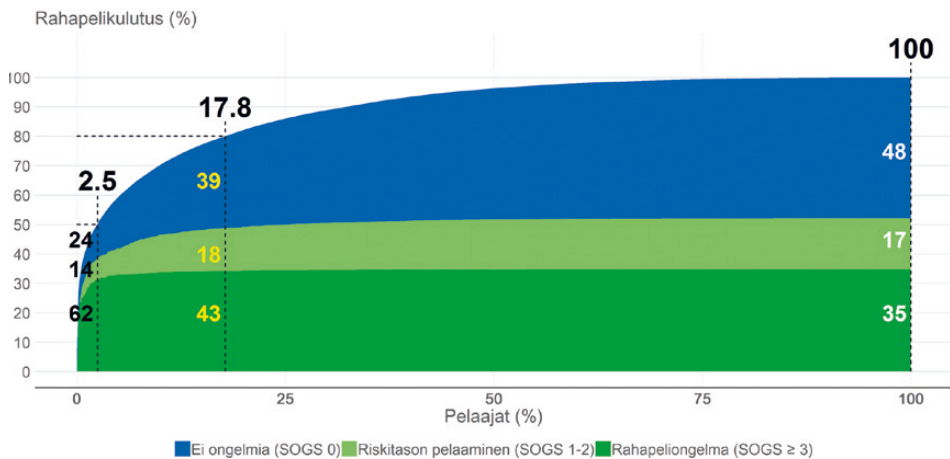
Tarkasteltaessa erikseen Veikkauksen pahvi- ja internetarpoja pelanneita havaittiin, että internetarpojen pelaajilla rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen oli yleisempää kuin pahviarpoja pelanneilla.

Henkilöillä, jotka olivat pelanneet rahapeliautomaatteja Veikkauksen pelisaleissa (Pelaamo, Feel Vegas) ja internetsivuilla, oli rahapeliongelma tavallisemmin kuin pelipisteissä (ruokakaupat, kioskit jne.) pelanneilla.

Tarkasteltaessa rahapelihaittojen kokemista vuonna 2019 rahapeliä tarjoajan mukaan havaittiin, että vain Veikkauksen rahapelejä pelanneilla rahapeliongelma ja riskitason rahapelaaminen olivat harvinaisempia kuin yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipoleja pelanneilla sekä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneilla (Taulukko 37). Lisäksi yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneet pelasivat myös muita pelaajia useammin viikoittain ja useampia pelityyppisiä.

#### 4.5.3 Rahapeliongelman vakavuus rahapelikulutuksen mukaan

Vuonna 2019 rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta 35 prosenttia tuli pelaajilta, joilla on rahapeliongelma (SOGS  $\geq 3$ ) (Kuvio 26). Riskitason pelaajat (SOGS = 1–2) kuluttivat 17 prosenttia ja pelaajat, joilla ei ole rahapeliongelmaa (SOGS = 0), kuluttivat 48 prosenttia. Niiden 72 000 henkilön joukossa, joilta tuli 50 prosenttia rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta, kulutus jakautui seuraavasti: 62 prosenttia tuli pelaajilta, joilla on rahapeliongelma, 14 prosenttia riskitason pelaajilta ja 24 prosenttia pelaajilta, joilla ei ole rahapeliongelmaa. Vastaavat luvut 80 prosenttia kokonaiskulutuksesta pelaavien joukossa olivat 43 prosenttia (rahapeliongelma), 18 prosenttia (riskitason pelaajat) ja 39 prosenttia (ei rahapeliongelmaa). Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen rahapeliongelman vakavuuden mukaan vuosina 2011–2015 on esitetty liitekuvioiden 2–3.



Kuvio 26. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen rahapeliongelman vakavuuden mukaan vuonna 2019

# 5 Läheisen rahapeliongelma

## 5.1 Vastaajat, joilla oli ollut ongelmallisesti pelaavia läheisiä

Vuonna 2019 vastaajista 21 prosenttia (väestöestimaattina noin 790 000 henkilöä) kertoi, että yhdellä tai useammalla läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista (Taulukko 38). Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut lähipiirissään ongelmallista rahapelaamista, kasvoi vuodesta 2015 vuoteen 2019 (Kuvio 27). Vastaava osuus kasvoi myös vuosien 2007 ja 2019 välillä. Sukupuolten tarkastelu osoitti, että niiden miesvastaajien osuus, joiden lähipiirissä oli ollut ongelmallista pelaamista, kasvoi vuosien 2015 ja 2019 välillä. Naisvastaajien osuus kasvoi puolestaan vuoden 2007 ja 2019 välillä.

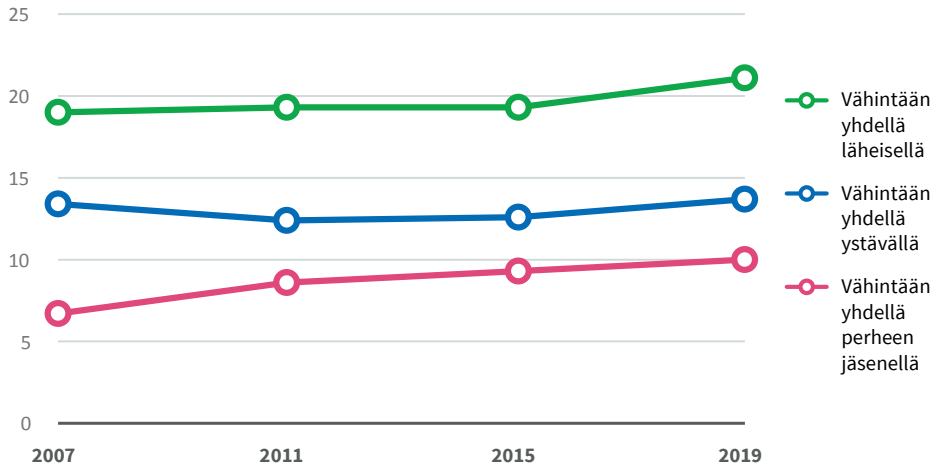
Niiden 25–34- ja 45–54-vuotiaiden vastaajien osuus, joilla oli ollut lähipiirissään ongelmallista rahapelaamista, kasvoi vuodesta 2007 vuoteen 2019. Samanaikaisesti niiden 15–17-vuotiaiden vastaajien osuus, joilla oli ollut lähipiirissään ongelmallista rahapelaamista, puolestaan pieneni 18 prosentista kymmeneen prosenttiin.

Vuonna 2019 rahapeliongelma oli ollut tavallisimmin itselle tärkeällä ystävällä (14 %) (Taulukko 40). Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut vähintään yksi ongelmallisesti pelaava ystävä, ei muuttunut, lukuun ottamatta 15–17-vuotiaita vuosien 2007 ja 2019 välillä. Heidän osuutensa pieneni lähes yhdeksällä prosenttiyksiköllä vuodesta 2007 vuoteen 2019.

Yleisimmin ongelmallisesti pelaavia läheisiä oli työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla tai pitkäaikaissairailta (31 %), työttömillä tai lomautetuilla (30 %) sekä niillä, jotka ovat hoitamassa lapsia, omaisia tai kotitaloutta (30 %) (Taulukko 38). Joka viidennellä (20 %) työttömällä ja lomautetulla oli vähintään yksi ongelmallisesti pelaava ystävä. Vastaava osuus oli korkea myös työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla tai pitkäaikaissairailta (18 %).

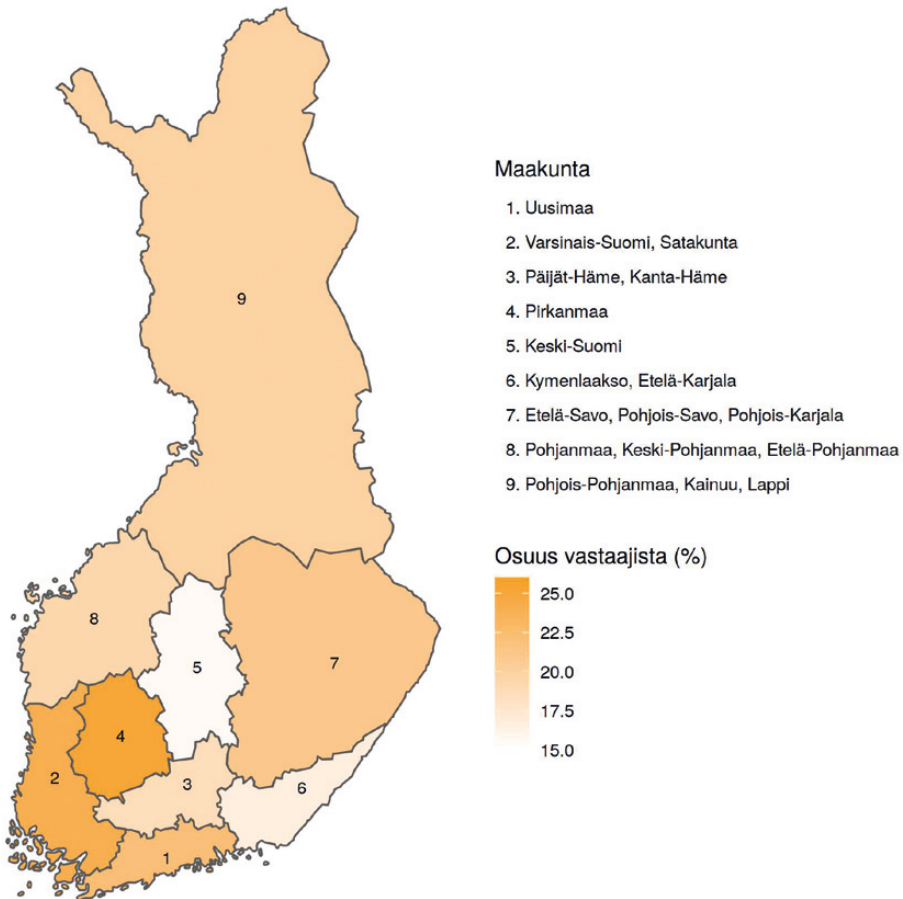
Joka kymmenennellä vastaajalla (10 %) oli ollut ongelmallisesti pelaava perheenjäsen (Taulukko 41). Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut vähintään yksi ongelmallisesti pelaava perheenjäsen, ei muuttunut vuodesta 2015 vuoteen 2019; toisaalta osuus oli vuonna 2019 noin 3 prosenttiyksikköä korkeampi kuin vuonna 2007. Muutos oli samansuuntainen molemmilla sukupuolilla sekä kaikissa 25–64-vuotiaiden ikäryhmissä. Vuodesta 2007 vuoteen 2019 niiden vastaajien osuus, joilla oli vähintään yksi ongelmallisesti pelaava perheenjäsen, on kasvanut 501–1 000 euroa sekä 1 501–2 500 euroa ansaitsevien tuloluokissa, työssäkäyvillä sekä työttömillä tai lomautetuilla.

Vuonna 2019 perheenjäsenen rahapeliongelma oli tavallisimmin vastaajan sisaruksella (3 %), isällä (3 %) tai puolisoilla (2 %) (Taulukko 39). Rahapeliongelma yleistyi vastaajien isillä, sisaruksilla, isovanhemmilla ja puolisoilla vuosien 2007 ja 2010 välillä.



Kuvio 27. Henkilöt, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)

Vuonna 2019 niitä henkilöitä, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista, oli eniten Pirkanmaalla (25 %) sekä Varsinais-Suomessa ja Satakunnassa (24 %) (Taulukko 38; Kuvio 28). Toisaalta läheisten ongelmallista rahapelaamista oli kohdattu vähiten Keski-Suomessa (15 %) sekä Kymenlaaksossa ja Etelä-Karjalassa (17 %). Niiden henkilöiden, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus oli Uudellamaalla sekä Varsinais-Suomessa ja Satakunnassa suurempi vuonna 2019 kuin vuonna 2015. Vuoden 2019 luku oli Varsinais-Suomessa ja Satakunnassa myös vuoden 2007 vastaavaa lukua suurempi.



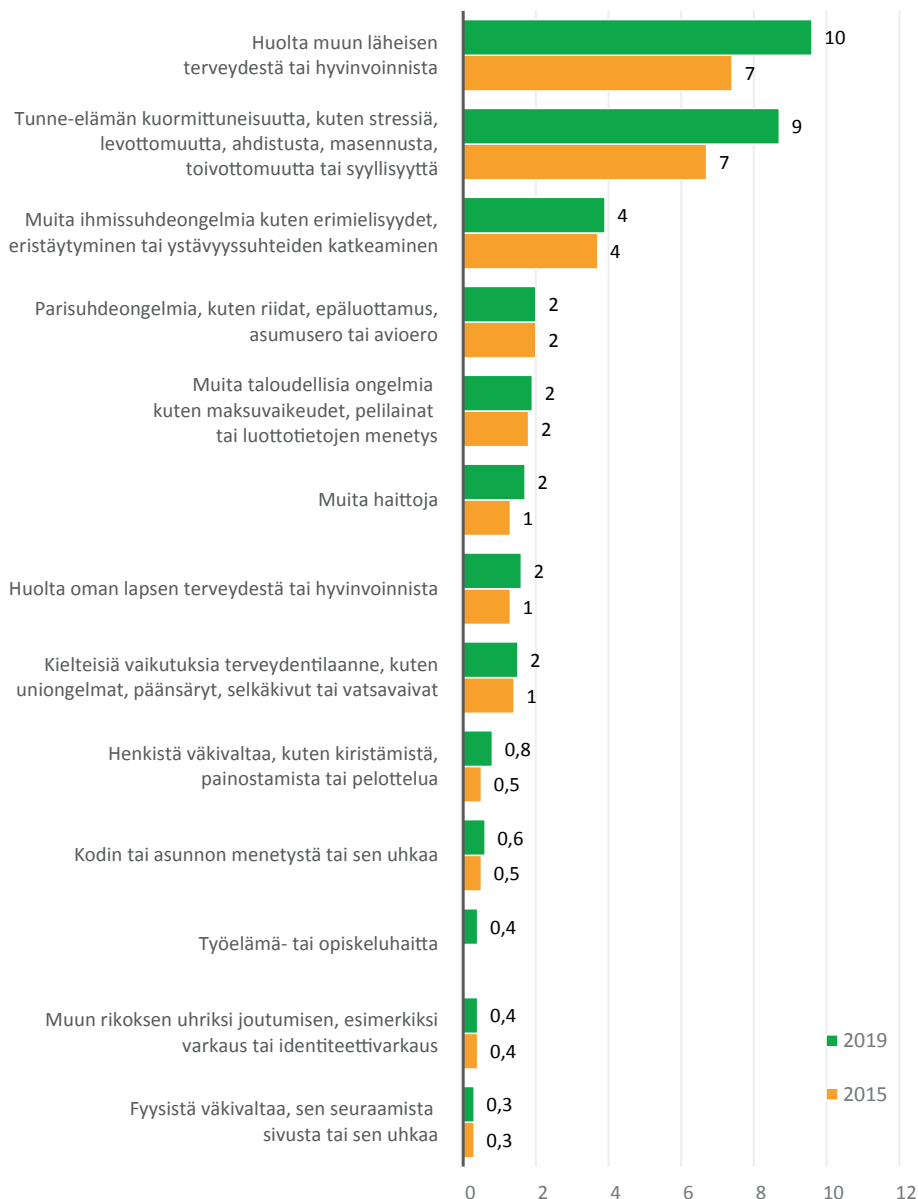
Kuvio 28. Henkilöt, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 alueittain (%)

## 5.2 Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle

Vuosina 2015 ja 2019 vastaajilta tiedusteltiin, millaisia haittoja läheisen tai läheisten rahapeliongelmissa oli aiheutunut vastaajalle itselleen (Taulukko 42; Kuvio 29). Vuonna 2019 vastaajista 14 prosenttia oli kokenut vähintään yhden mainituista haitoista. Vähintään yhden haitan kokeminen lisääntyi vuodesta 2015 vuoteen.

Yleisimmin vuonna 2019 koettiin huolta läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista (10 %) sekä tunne-elämän kuormittuneisuutta (9 %) (Kuvio 29). Vastaajat kertoivat heillä olleen myös muita ihmissuhdeongelmia (4 %), kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyys-suhteiden katkeamista läheisen ongelmallisen rahapelaamisen vuoksi. Parisuhdeongelmia, kuten riitoja, epäluottamusta tai asumus- tai avioeron, oli kokenut kaksi prosenttia vastaajista. Vuonna 2019 huolta läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista sekä tunne-elämän kuormittuneisuutta koettiin yleisemmin kuin vuonna 2015.

Avoimissa vastauksissa mainittuja muita haittoja (2 %) olivat esimerkiksi taloudellinen kuormitus ja rahanlainauspyynnöt, yhteisten säästöjen käyttäminen rahapelaamiseen, epäluottamus sekä läheisen tekemä itsemurha tai sen yritys.



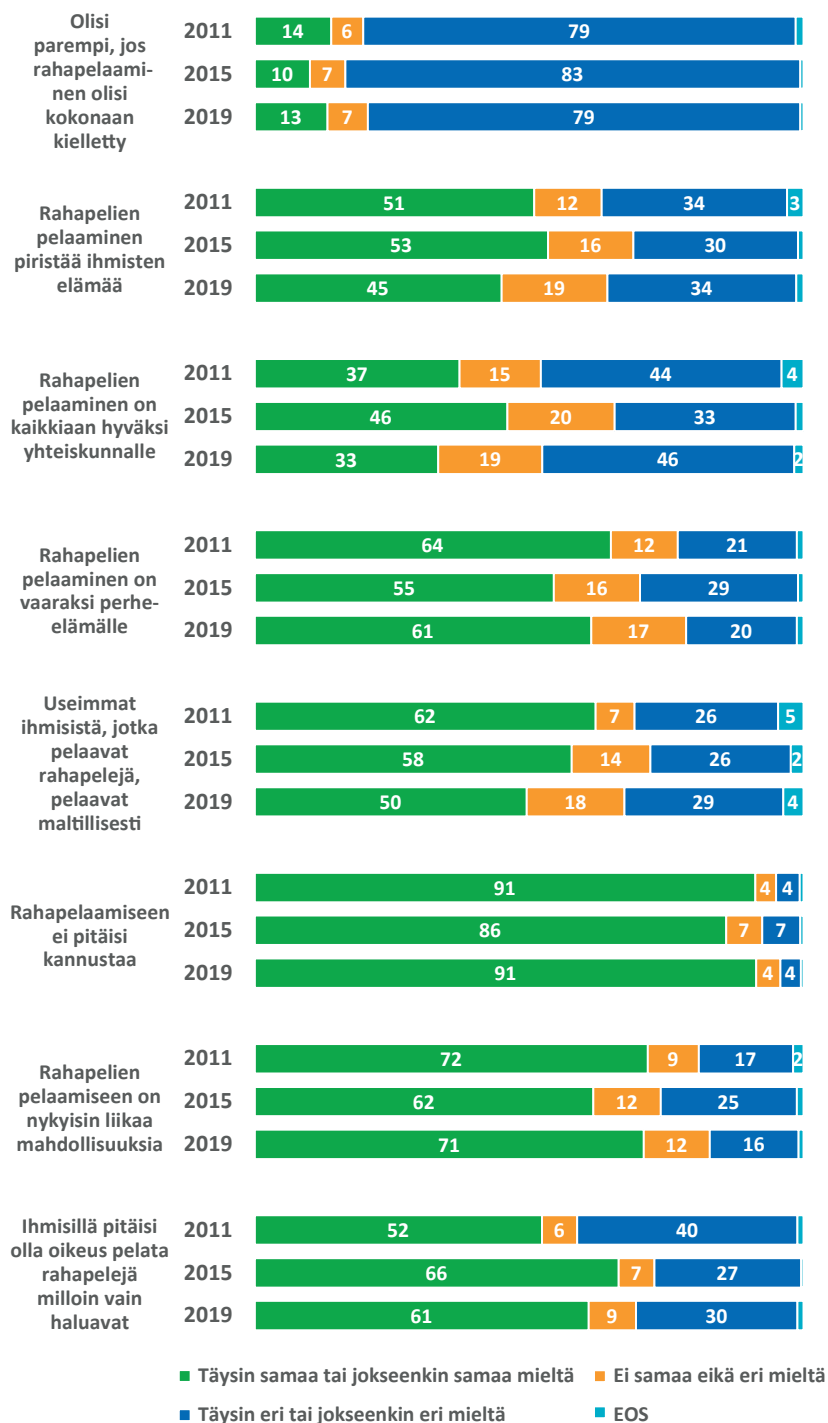
Kuvio 29. Läheisen ongelmallisen rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajalle, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 (%)

# 6 Rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet

## 6.1 Rahapelaamiseen liittyvät asenteet

Rahapelaamiseen liittyviä asenteita tarkasteltiin Attitudes Towards Gambling Scale -mittarilla (ATGS-8; Luku 2.4.1). Alle 24 pistettä kuvaa kielteistä asennetta, 24 pistettä neutraalia asennetta ja yli 24 pistettä myönteistä asennetta.

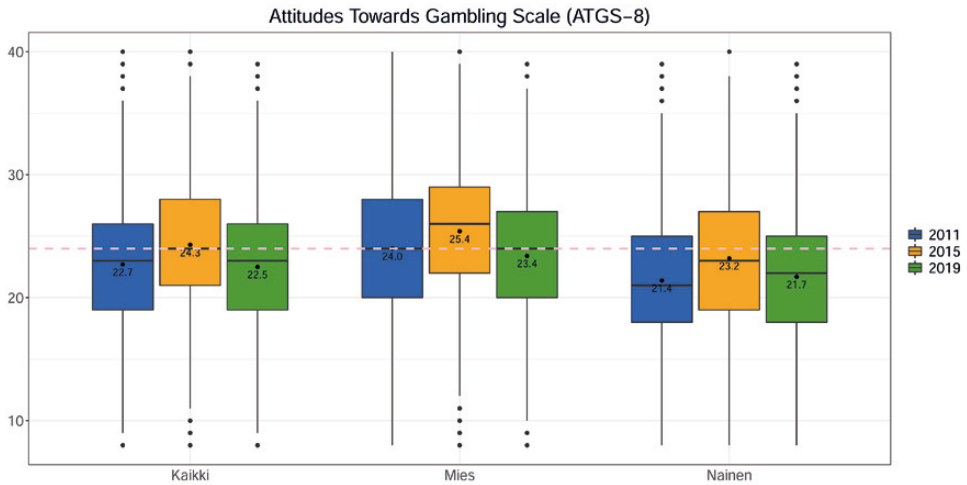
Vastaajia pyydettiin kertomaan, miten paljon samaa tai eri mieltä he olivat rahapelien pelaamiseen liittyvän kahdeksan väittämän kanssa. Yksittäisiä väittämiä tarkasteltaessa vuosi 2015 erottuu siten, että rahapelaamiseen myönteisesti suhtautuneiden vastaajien osuus oli silloin suurin (Taulukko 43; Kuvio 30). Vuonna 2019 enemmistö tutkimuksen vastaajista katsoi, ettei rahapelien pelaamiseen pitäisi kannustaa (91 %), että rahapelaamiseen on liikaa mahdollisuuksia (71 %) ja että pelaaminen on vaaraksi perhe-elämälle (61 %). Toisaalta enemmistö oli myös sitä mieltä, että ihmisillä on oikeus pelata rahapelejä milloin haluavat (61 %) eikä pelaamista ole syytä kieltää (79 %).



Kuvio 30. Rahapelaamiseen liittyviä asenteita tarkastelevat kysymykset (ATGS-8), osuudet vastaajista vuosina 2011–2019 (%)



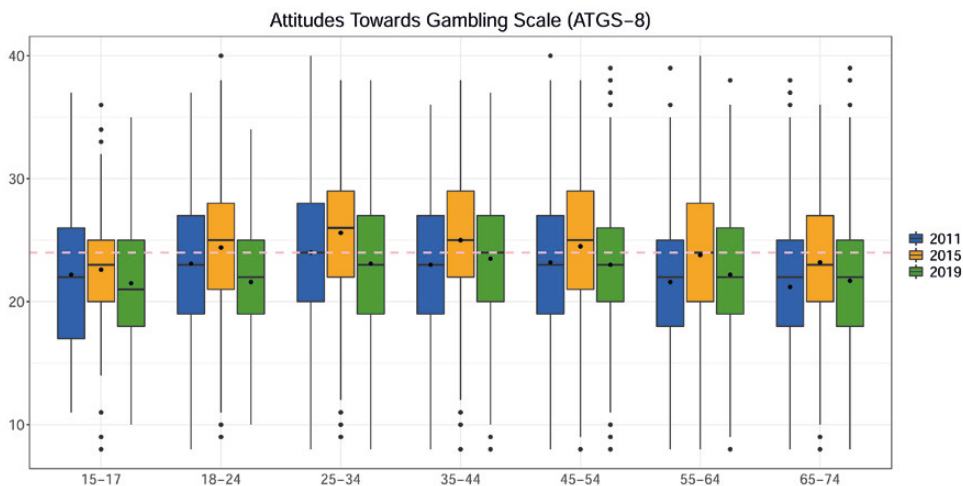
Naisten asenteet ovat olleet miehiä kielteisempiä kaikkina tutkimusvuosina (Kuvio 31). Vaikka naisten asenteet muuttuivat kielteisemmiksi vuosien 2015 ja 2019 välillä, niissä ei tapahtunut muutosta pidemmällä aikavälillä, kun verrattiin vuosia 2011 ja 2019. Miesten asenteet ovat vaihdelleet eri aikoina: miesten rahapelaamiseen liittyvät asenteet olivat neutraaleja vuonna 2011 (keskiarvo 24,0), hieman myönteisiä vuonna 2015 (keskiarvo 25,4) ja hieman kielteisiä vuonna 2019 (keskiarvo 23,4).



#### Tulkinta

- > 24 pistettä = myönteinen asenne
- 24 pistettä = neutraali asenne (katkoviiva)
- < 24 pistettä = kielteinen asenne

Kuvio 31. Rahapelaamiseen liittyvät asenteet (ATGS-8), vastaajien summapisteyden keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 sukupuolen mukaan



Tulkinta

- > 24 pistettä = myönteinen asenne
- 24 pistettä = neutraali asenne (katkoviiva)
- < 24 pistettä = kielteinen asenne

Kuvio 32. Rahapelaamiseen liittyvät asenteet (ATGS-8), vastaajien summapisteyden keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 ikäryhmittäin

Ikäryhmittäinen tarkastelu osoitti, että 15–17-vuotiailla oli kielteisimmät rahapelaamiseen liittyvät asenteet (keskiarvo 21,5), kun taas 35–44-vuotiaiden asenteet olivat myönteisimmät (keskiarvo 23,5) vuonna 2019 (Kuvio 32). Suhtautuminen rahapelaamiseen oli myönteisen puolella miehillä ja 18–54-vuotiailla vuonna 2015.

Vuosien 2015 ja 2019 välillä suhtautuminen rahapelaamiseen muuttui kielteisempään suuntaan kaikissa ikäryhmissä (Kuvio 32). Pidemmällä aikavälillä, vuoden 2011 ja 2019 välillä, asenteet ovat pysyneet pääosin ennallaan, paitsi että 18–34-vuotiaiden asenteet ovat muuttuneet kielteisemmiksi ja 55–64-vuotiaiden puolestaan suopeammiksi.

Alle 1 000 euroa nettona kuussa ansainneilla oli kielteisemmät asenteet (keskiarvot 21,6–21,7), kun taas yli 2 500 euroa ansainneilla asenteet rahapelaamiseen olivat muita suopeammat (keskiarvo 23,6) (Taulukko 44). Niin ikään asenteet olivat kielteiset työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaisesti sairailta (keskiarvo 21,5), opiskelijoilla ja koululaisilla (keskiarvo 21,8) sekä eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella olevilla (keskiarvo 21,8). Myönteisimmin rahapelaamiseen suhtautuivat työssä käyvät (keskiarvo 23,0).

Asenteet ovat muuttuneet kielteisemmiksi verrattuna vuoteen 2015 kaikissa tuloluokissa ja lähes kaikissa eri työtilanteissa olevilla. Pidemmällä aikavälillä, vuosien 2011 ja 2019 välillä, asenteet ovat muuttuneet kielteisemmiksi alle 1 000 euroa kuussa nettona ansaitsevilla sekä 2 001–2 500 euroa ansaitsevilla. Myös työttömien ja lomautettujen sekä opiskelijoiden ja koululaisten asenteet ovat muuttuneet kielteisemmiksi pidemmällä aikavälillä.

---

Alueellisesti kielteisimmät asenteet rahapelaamista kohtaan olivat Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla ja Etelä-Pohjanmaalla (keskiarvo 21,7) ja myönteisimmät puolestaan Kymenlaaksoissa ja Etelä-Karjalassa (keskiarvo 23,0) (Taulukko 45). Asenteet ovat muuttuneet kielteisempään suuntaan kaikilla alueilla vuoden 2015 jälkeen. Vuodesta 2011 asenteet ovat muuttuneet kielteisempään suuntaan ainoastaan Uudellamaalla. Eri kuntaryhmien välillä ei juuri ilmennyt eroja asennoitumisessa rahapelaamiseen (keskiarvot 22,1–22,7), mutta suhtautuminen on muuttunut kaikissa vuotta 2015 kielteisempään suuntaan.

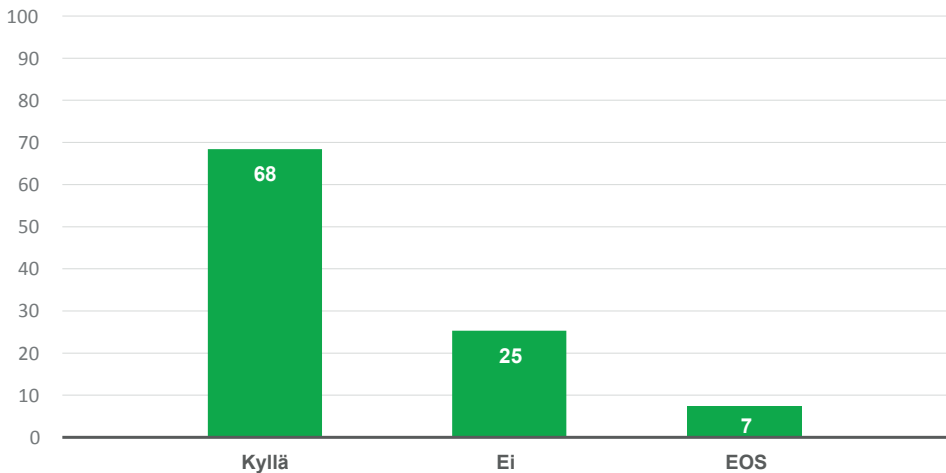
## 6.2 Rahapelaamiseen liittyvät mielipiteet

Mielipidekysymysten avulla on pyritty kartoittamaan ja seuraamaan ajankohtaisia aiheita. Tämän takia osa yksittäisistä mielipidekysymyksistä on kysytty kaikkina tutkimusvuosina ja osa vain tiettyinä vuosina.

## 6.3 Mielipiteet ongelmapelaamisen vakavuudesta

Vastaajien mielipiteitä ongelmapelaamisen vakavuudesta Suomessa on tiedusteltu vuodesta 2007 alkaen. Aikaisemmissa tutkimuksissa rahapelaamisen on havaittu olevan yhteydessä muihin eriasteisiin sosiaalisiin ja taloudellisiin ongelmiin.

Vuonna 2019 vastaajista 68 prosenttia oli sitä mieltä, että rahapelien ongelmapelaaminen on vakava ongelma Suomessa (Taulukko 46; Kuvio 33). Vastaavasti 25 prosenttia vastaajista ajatteli, että rahapelien ongelmapelaaminen ei ole vakava ongelma Suomessa, ja seitsemän prosenttia vastaajista ei osannut sanoa.

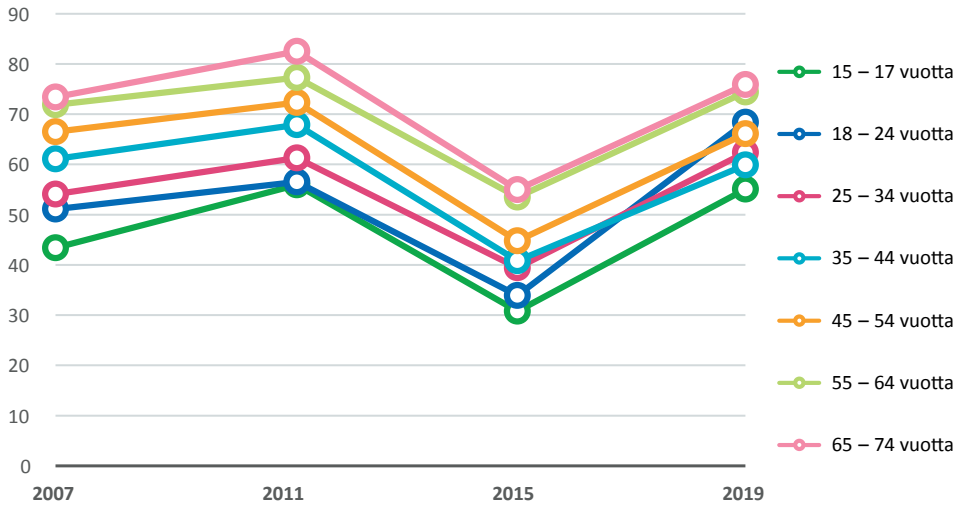


Kuvio 33. ”Onko rahapelien ongelmapelaaminen mielestäsi vakava ongelma Suomessa?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%)

Niiden vastaajien osuus, jotka pitivät rahapelien ongelmapelaamista vakavana ongelmana, oli alhaisin (45 %) vuonna 2015 (Taulukko 46). Ongelmaa vakavana pitäneiden osuus kasvoi vuosien 2015 ja 2019 välillä ja myös vuosien 2007 ja 2019 välillä. Muutos on ollut samansuuntainen molemmilla sukupuolilla.

Sosiaaliryhmittäinen tarkastelu osoitti, että niiden vastaajien osuus, joiden mielestä rahapelien ongelmapelaaminen on vakava ongelma Suomessa, kasvoi molemmilla sukupuolilla sekä kaikissa ikäryhmissä, kaikissa tuloluokissa, kaikilla alueilla ja kaikenlaisissa kuntaryhmissä vuosien 2015 ja 2019 välillä (Taulukko 46; Kuvio 34). Kasvu oli erityisen suurta 18–24-vuotiailla.

Vuosien 2007 ja 2019 välillä niiden vastaajien osuus, joiden mielestä rahapelien ongelmapelaaminen on vakava ongelma Suomessa, on kasvanut 15–34-vuotiaiden ikäryhmissä. Lisäksi se kasvoi työssäkävien, opiskelijoiden sekä iän tai työvuosien perusteella eläkkeellä olevien joukossa sekä kaikissa tuloluokissa, paitsi 501–1 000 euroa kuussa ansaitsevilla. Niiden vastaajien osuus, joiden mielestä rahapelaaminen on vakava ongelma Suomessa, kasvoi kaikilla alueilla ja jokaisessa kuntaryhmässä. Uudellamaalla näiden vastaajien osuus kasvoi 27 prosenttiyksikköä. Yleisimmin näin ajateltiin Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla ja Etelä-Pohjanmaalla (73 %).



Kuvio 34. ”Onko rahapelien ongelmapelaaminen mielestäsi vakava ongelma Suomessa?”; osuudet samaa mieltä olevista vastaajista ikäryhmittäin vuosina 2007–2019

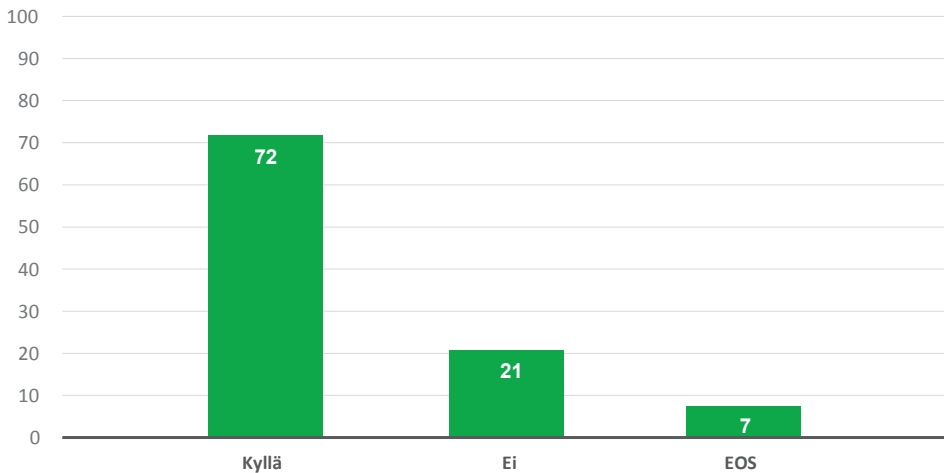
## 6.4 Mielipiteet rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmästä

Vastaajien mielipiteitä siitä, onko yksinoikeusjärjestelmä hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja, on tiedusteltu vuodesta 2007 alkaen.

Vuonna 2019 vastaajista 72 prosenttia piti vallitsevaa yksinoikeusjärjestelmää hyvänä keinona rajoittaa rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja (Taulukko 47; Kuvio 35). Vastaavasti 21 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, ettei yksinoikeusjärjestelmä ole hyvä tapa ehkäistä rahapelaamisen haittoja, ja seitsemän prosenttia vastaajista ei osannut sanoa.

Niiden vastaajien osuus, joiden mielestä yksinoikeusjärjestelmä on hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja, oli suurin vuonna 2015 (Taulukko 47). Toisaalta se pieneni vuosien 2015 ja 2019 välillä niin molemmilla sukupuolilla kuin 45–74-vuotiaiden ikäryhmissä. Pidemmällä, vuosien 2007 ja 2019 aikavälillä niiden vastaajien osuus, joiden mielestä yksinoikeusjärjestelmä on hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja, kasvoi ainoastaan 65–74-vuotiaiden ikäryhmässä.

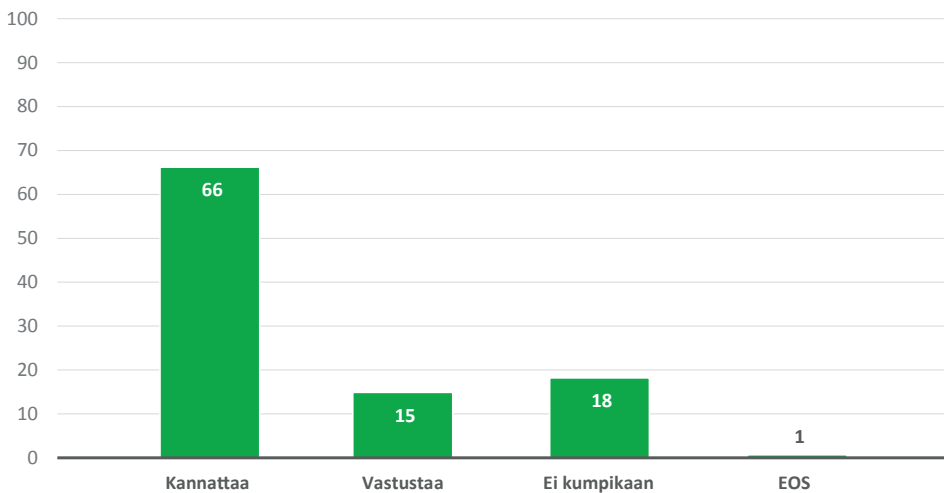
Yksinoikeusjärjestelmän kannattajien osuus pieneni kaikissa yli 1 000 euroa nettona kuukaudessa ansaitsevien tuloluokissa vuodesta 2015 vuoteen 2019 sekä myös työssäkäyvillä ja iän tai työvuosien perusteella eläkkeellä olevilla. Samanaikaisesti kannatus väheni kaikissa kuntaryhmissä, erityisesti Uudellamaalla, Päijät- ja Kanta-Hämeessä sekä Kymenlaaksossa ja Etelä-Karjalassa.



Kuvio 35. ”Onko suomalainen malli, jossa rahapelaaminen on järjestetty valtion ohjaamana Veikkaus Oy:n yksinoikeudella, mielestäsi hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%)

## 6.5 Mielipiteet pakollisesta tunnistaumisesta

Vuonna 2019 vastaajista 66 prosenttia kannatti ja 15 prosenttia vastusti pakollista tunnistaumista rahapeliautomaatteja pelattaessa (Taulukko 48; Kuvio 36). Lähes joka viides (18 %) ei kannattanut eikä vastustanut ehdotusta. Vajaa prosentti ei osannut sanoa mielipidettään.



Kuvio 36. ”Vuodesta 2022 alkaen pelaajan pitää tunnistautua pelatessaan rahapeliautomaatteja esimerkiksi kioskeilla, kaupoissa ja huoltoasemilla. Mitä mieltä olet tästä päätöksestä?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%)

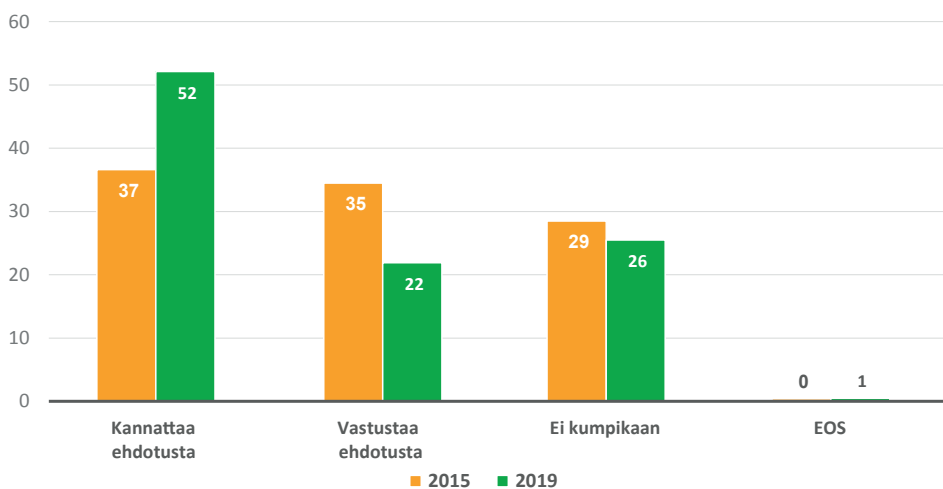
Naiset kannattivat hieman miehiä enemmän pakollista tunnistautumista rahapeliautomaatteja pelattaessa (osuudet 68 % ja 65 %) (Taulukko 48). Vastaavasti pakollista tunnistautumista vastustavien miesten osuus (19 %) oli naisten osuutta suurempi (11 %). Myös niiden naisten osuus (22 %), jotka eivät ottaneet kantaa puoleen tai toiseen, oli miehiä suurempi (16 %).

Pakollista tunnistautumista kannatettiin eniten 18–24-vuotiaiden ikäryhmässä (76 %). Toisaalta pakollista tunnistautumista vastustaneiden osuus oli korkein 35–44-vuotiaiden ikäryhmässä (20 %). Niiden vastaajien osuus, jotka eivät ottaneet kantaa puolesta tai vastaan, oli korkein 15–17-vuotiaiden joukossa (26 %).

Pakollista tunnistautumista kannattaneiden osuus oli korkein 1 001–1 500 euroa nettona kuukaudessa ansaitsevilla. Toisaalta pakollista tunnistautumista vastustaneiden osuus oli korkein yli 2 500 euroa nettona kuukaudessa ansaitsevilla.

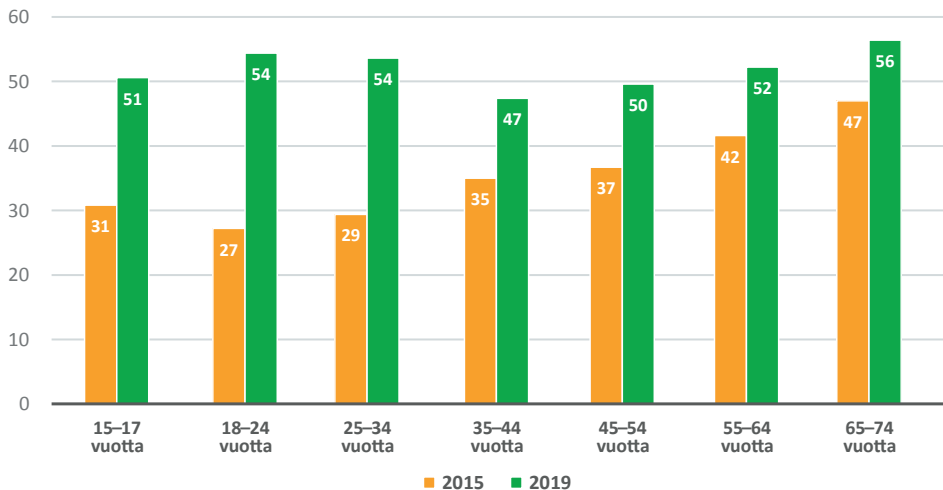
## 6.6 Mielipiteet rahapeliautomaattien sijoittamisesta erillisiin pelisaleihin

Vastaajien mielipiteitä rahapeliautomaattien sijoittamisesta erillisiin pelisaleihin on tiedusteltu vuodesta 2015 alkaen. Vuonna 2019 vastaajista 52 prosenttia kannatti ehdotusta, että rahapeliautomaatit sijoitettaisiin erillisiin pelisaleihin (Taulukko 49; Kuvio 37). Vastaavasti 22 prosenttia vastaajista vastusti ehdotusta, ja 26 prosenttia ei kannattanut eikä vastustanut ehdotusta.



Kuvio 37. ”Mitä ajattelet ehdotuksesta, että rahapeliautomaatit sijoitettaisiin ainoastaan erillisiin pelisaleihin?”; osuudet vastaajista vuosina 2015–2019

Ehdotus rahapeliautomaattien sijoittamisesta erillisiin pelisaleihin sai lisää kannatusta vuosien 2005 ja 2019 välillä (Taulukko 49). Muutos oli samansuuntainen molemmilla sukupuolilla ja kaikissa ikäryhmissä (Kuvio 38). Kannatus kasvoi erityisesti 15–34-vuotiaiden ikäryhmissä.



Kuvio 38. ”Mitä ajattelet ehdotuksesta, että rahapeliautomaatit sijoitettaisiin ainoastaan erillisiin pelisaleihin?”; osuudet ehdotusta kannattavista vastaajista vuosina 2015–2019 ikäryhmittäin (%)

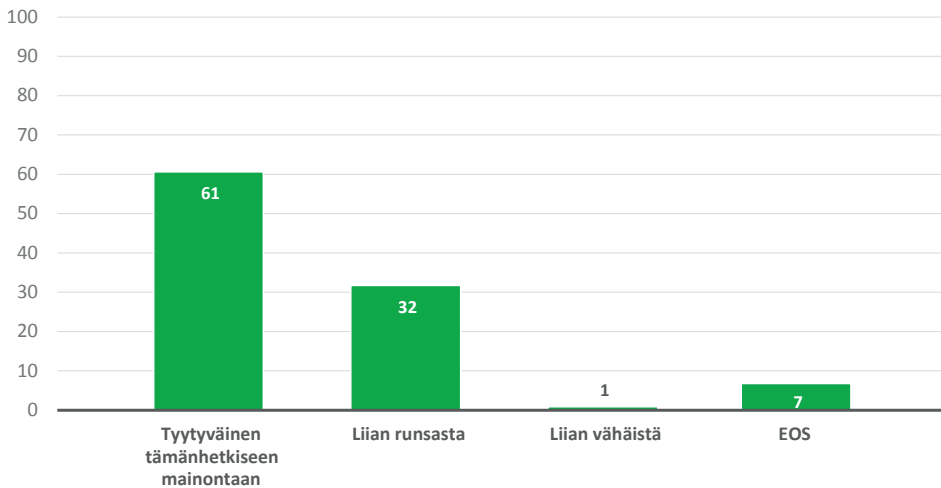
Kaikissa tuloluokissa kannatettiin enemmän rahapeliautomaattien sijoittamista erillisiin pelisaleihin. Muutos oli samansuuntainen, tosin ei tilastollisesti merkitsevä, myös kaikissa työssä-käyntiä kuvaavissa luokissa, kaikilla alueilla ja kaikissa kuntaryhmissä.

## 6.7 Mielenpitoet Veikkauksen rahapelien mainonnasta

Vuonna 2019 rahapelien mainontaa Suomessa tarkasteltiin aikaisempaa yksityiskohtaisemmin. Vuonna 2015 rahapelien mainonnasta oli tiedusteltu yleisellä tasolla, mutta vuonna 2019 sitä tiedusteltiin erikseen Veikkauksen ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten rahapeliyhtiöiden osalta. Kysymysten erilaisen muotoilun ja eri vastausvaihtoehtojen takia ei rahapelien mainonnasta voida luotettavasti tehdä aikavertailuja.

Vuonna 2019 vastaajista 61 prosenttia oli tyytyväisiä rahapeliyhtiö Veikkauksen mainontaan Suomessa (Taulukko 50, Kuvio 39). Vastaavasti 32 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, että Veikkauksen mainonta Suomessa oli liian runsasta, ja seitsemän prosenttia vastaajista ei osannut sanoa. Liian vähäiseksi Veikkauksen mainonnan koki prosentti vastaajista.





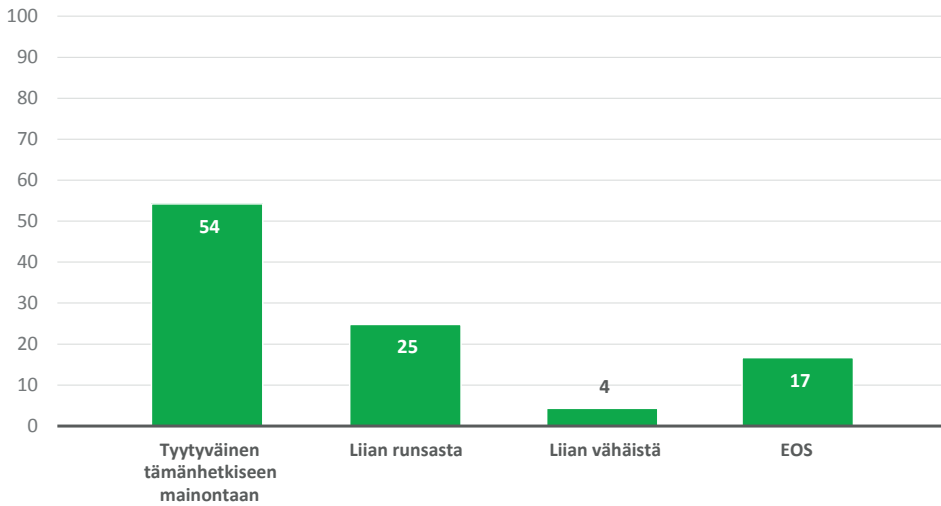
Kuvio 39. ”Mitä mieltä olet rahapeliyhtiö Veikkauksen mainonnasta Suomessa?”; osuudet vastaajista vuonna 2019 (%)

Naiset (62 %) olivat tyytyväisempiä Veikkauksen mainontaan kuin miehet (59 %) (Taulukko 50). Niin ikään naisia (29 %) suurempi osuus miehistä (35 %) koki Veikkauksen mainonnan liian runsaaksi. 15–17-vuotiaat olivat tyytyväisimpiä Veikkauksen mainontaan, mutta tyytyväisten osuus oli korkea myös 18–24- ja 35–54-vuotiaiden ikäryhmissä. Vastaavasti liian runsaaksi Veikkauksen mainonnan kokeneiden osuus oli suurin 65–74-vuotiailla, mutta korkea myös 55–64- ja 25–34-vuotiailla.

Veikkauksen rahapelien mainontaan olivat tyytyväisimpiä 500 euroa tai alle nettona kuukaudessa ansaitsevat sekä opiskelijat ja henkilöt, jotka olivat kotona hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta. Toisaalta Veikkauksen rahapelien mainonnan liian runsaaksi kokeneiden osuus oli suurin 1001–1500 euroa nettona kuukaudessa ansaitsevien sekä eläkkeellä iän tai työvuosien takia olevien joukossa.

## 6.8 Mielipiteet yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten rahapeliyhtiöiden mainonnasta Suomessa

Vuonna 2019 vastaajista 54 prosenttia oli tyytyväisiä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen rahapelien mainontaan Suomessa (Taulukko 51, Kuvio 40). Vastaavasti 25 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen rahapelien mainonta Suomessa oli liian runsasta, ja neljä prosenttia vastaajista koki mainonnan liian vähäiseksi. Vastaajista 17 prosenttia ei osannut sanoa mielipidettään.



Kuvio 40. ”Mitä mieltä olet muiden rahapeliyhtiöiden mainonnasta Suomessa?”; osuus vastaajista vuonna 2019 (%)

Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen rahapelien mainontaan tyytyväisten miesten osuus (56 %) oli hieman naisten osuutta suurempi (53 %) (taulukko 51). Toisaalta myös liian runsaaksi yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen rahapelien mainonnan kokeneiden miesten osuus (26 %) oli naisten osuutta (23 %) suurempi. Selkein sukupuolten välinen ero liittyy lähinnä siihen, että niiden naisten osuus, joilla ei ollut mielipidettä, oli miehiä suurempi.

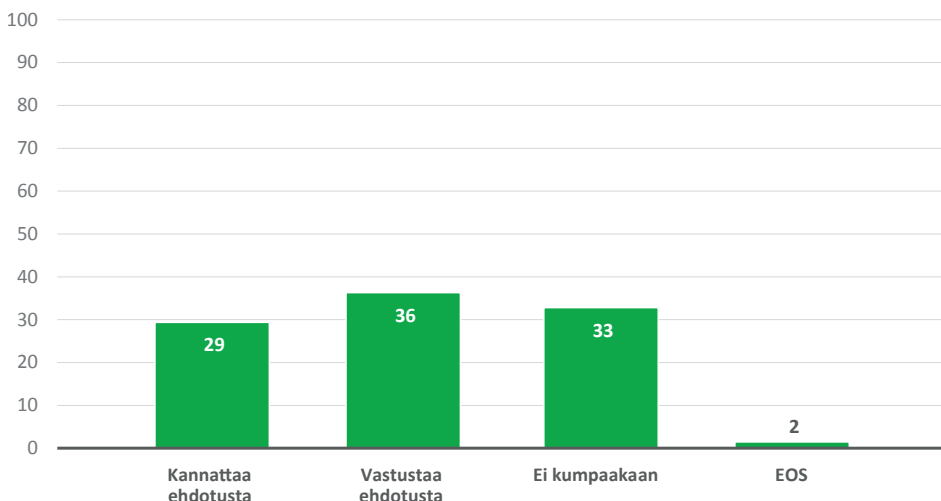
15–17-vuotiaat olivat tyytyväisimpiä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen rahapelien mainontaan Suomessa. Toisaalta liian runsaaksi yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen rahapelien mainonnan kokeneita oli eniten 18–34-vuotiaiden ikäryhmissä. Niiden vastaajien osuus, jotka eivät osanneet sanoa mielipidettään, oli pääosin sitä korkeampi, mitä enemmän vastaajalla oli ikää.

Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen rahapelien mainontaan tyytyväisten vastaajien osuus oli korkein enintään 500 euroa nettona kuukaudessa ansaitsevilla ja opiskelijoilla. Toisaalta yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen rahapelien mainonnan liian runsaaksi kokeneiden osuus oli suurin 501–1000 euroa ansaitsevilla sekä työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairailta.

Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen rahapelien mainontaan tyytyväisten vastaajien osuus oli korkein Varsinais-Suomessa, Satakunnassa, Etelä- ja Pohjois-Savossa sekä Pohjois-Karjalassa. Erityisesti Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla ja Etelä-Pohjanmaalla monet vastaajat pitivät mainontaa liian runsaana. Tyytyväisimpiä oli taajaan asutuissa kunnissa ja tyytymättömiä maaseutumaisissa kunnissa.

## 6.9 Mielenpiteet ulkomaisen pelitoiminnan rajoittamisesta

Vuonna 2019 vastaajista 29 prosenttia kannatti ja 36 prosenttia vastusti sitä, että ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta Suomessa estettäisiin esimerkiksi rahansiirtoja tai internetyhteyttä rajoittamalla (taulukko 52, kuvio 41). Kolmannes (33 %) ei ottanut kantaa puoleen tai toiseen ja kaksi prosenttia ei osannut sanoa mielipidettään.



Kuvio 41. ”Mitä ajattelet ehdotuksesta, että ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta Suomessa estettäisiin esimerkiksi rahansiirtoja tai internetyhteyksiä rajoittamalla?”, osuudet vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%)

Ulkomaisten peliyhtiöiden toiminnan estämistä Suomessa kannattaneiden naisten osuus (35 %) oli miehiä (23 %) korkeampi (Taulukko 52). Vastaavasti niiden miesten osuus (48 %), jotka vastustivat sitä, että ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta Suomessa estettäisiin, oli naisten vastaavaa osuutta (25 %) suurempi. Myös niiden naisten osuus, jotka eivät ottaneet kantaa puoleen tai toiseen, oli miehiä suurempi.

Eniten ulkomaisten peliyhtiöiden toiminnan estämistä kannatettiin 65–74-vuotiaiden ikäryhmässä (47 %). Toisaalta ulkomaisten peliyhtiöiden toiminnan estämistä vastustaneiden osuus oli korkein 25–34-vuotiaiden ikäryhmässä (51 %). Niiden vastaajien osuus, jotka eivät ottaneet kantaa puolesta tai vastaan, oli korkein 15–17-vuotiailla.

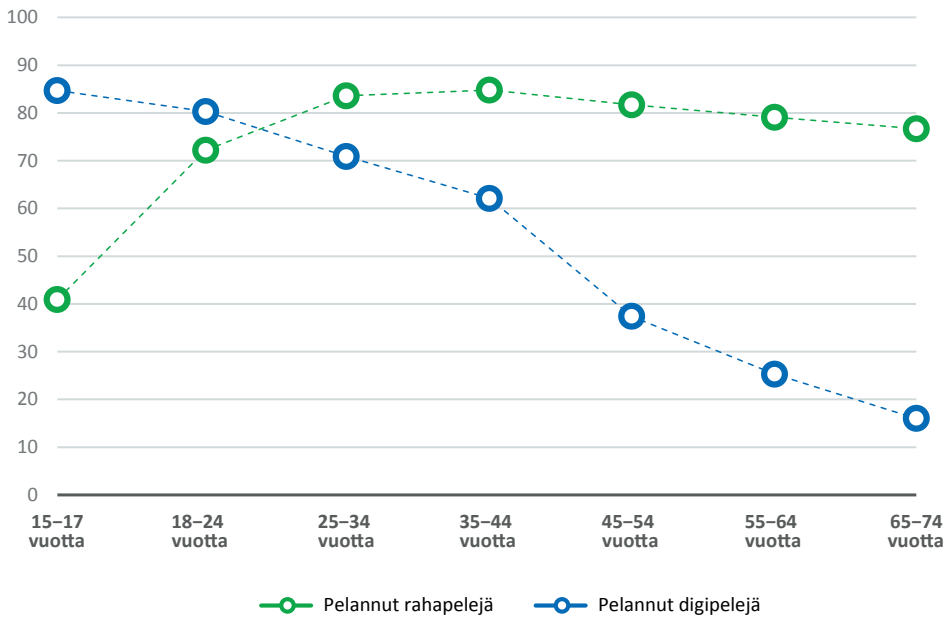
Ulkomaisten peliyhtiöiden toiminnan estämistä Suomessa kannattaneiden osuus oli korkein 1001–1500 euroa nettona kuukaudessa ansaitsevilla ja iän tai työvuosien perusteella eläkkeellä olevilla. Ehdotusta vastustaneiden osuus oli puolestaan korkein yli 2500 euroa ansaitsevilla. Niiden osuus, jotka kannattivat ulkomaisten peliyhtiöiden toiminnan estämistä Suomessa, oli korkein Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla, Etelä-Pohjanmaalla sekä maaseutumaisissa kunnissa. Ehdotusta vastustaneiden osuus oli puolestaan korkein Päijät-Hämeessä, Kanta-Hämeessä, Uudellamaalla, Kymenlaaksossa ja Etelä-Karjalassa sekä kaupunkimaisissa kunnissa.

# 7 Digitaalinen pelaaminen, alkoholin riskikäyttö ja psyykkinen kuormittuneisuus

Tässä osuudessa raportoidaan ensin digitaalisen pelaamisen, digipeliongelmien, alkoholin riskikäytön ja psyykkisen kuormittuneisuuden aikavertailut vuosilta 2011, 2015 ja 2019. Osaan kuvioista on liitetty vertailutietona luvussa 3.1 raportoituja rahapelaamista ikäryhmittäin kuvaavia lukuja. Lisäksi tämän osuuden lopussa tarkastellaan digitaalisen pelaamisen, alkoholin riskikäytön ja psyykkisen kuormittuneisuuden yhteyttä rahapelaamiseen.

## 7.1 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalisten pelien pelaamista on tarkasteltu vuodesta 2011 lähtien. Näillä peleillä tarkoitetaan sellaisia video-, konsoli-, tietokone- tai mobiilipelejä, joita ei pelata rahasta. Vuonna 2019 lähes puolet (47 %) vastaajista oli pelannut digitaalisia pelejä 12 viime kuukauden aikana (naiset 42 %, miehet 52 %; Taulukko 53). Digitaalinen pelaaminen oli yleisintä nuorilla vastaajilla: 15–17-vuotiaista 85 prosenttia oli pelannut digipelejä 12 viime kuukauden aikana (Kuvio 42). Opiskelijoista digipelaajia oli 81 prosenttia, kun taas eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella olevista digipelejä oli pelannut 17 prosenttia.



Kuvio 42. Pelannut digipelejä ja pelannut vähintään yhtä rahapelityyppiä 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%)

Vuosien 2015 ja 2019 välillä digipelaaminen väheni enintään 500 euroa ansaitsevilla ja opiskelijoilla (Taulukko 53). Vuosien 2011 ja 2019 välillä digipelien pelaaminen on kuitenkin yleistynyt naisilla, kaikissa 25–64-vuotiaiden ikäryhmissä ja työssäkäyvillä. Digipelaaminen on yleistynyt erityisesti Etelä- ja Pohjois-Savossa sekä Pohjois-Karjalassa.

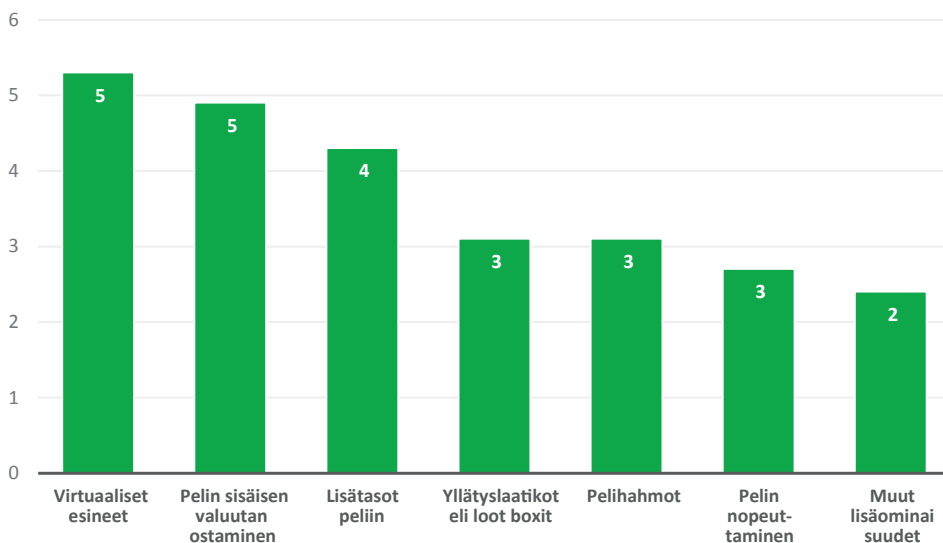
Vuonna 2019 runsas neljännes (28 %) vastaajista pelasi digipelejä vähintään viikoittain (naiset 22 %; miehet 33 %) (Taulukko 54). Vuodesta 2015 vuoteen 2019 digitaalisten pelien viikoittainen pelaaminen väheni naisilla ja 18–24-vuotiailla. Lisäksi viikoittainen pelaaminen väheni enintään 500 euroa ja 1001–1500 euroa ansaitsevilla, opiskelijoilla ja koululaisilla ja niillä vastaajilla, jotka olivat kotona hoitamassa lapsia, omaista tai kotitaloutta.

Vuonna 2019 digipelien pelaajat käyttivät digipelaamiseen keskimäärin 3,4 tuntia viikossa (95 %:n luottamusväli 3,1–3,7) (Taulukko 55). Eniten aikaa pelaamiseen kuluttivat 15–17-vuotiaat (keskiarvo 6,1 tuntia viikossa). Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelaavat kuluttivat pelaamiseen keskimäärin 6,4 tuntia viikossa.

Vuosien 2015 ja 2019 välillä digipelaamiseen käytetyssä ajassa ei tapahtunut muutosta. Digipelaamiseen käytetty aika on kuitenkin vähentynyt verrattuna vuoteen 2011 (keskiarvo 4,2; 95 %:n luottamusväli 3,8–4,6). Vuonna 2011 eniten aikaa pelaamiseen käyttivät 15–17-vuotiaat (keskiarvo 7,4 tuntia viikossa), ja vuonna 2015 eniten siihen käyttivät aikaa 18–24-vuotiaat (keskiarvo 6,1 tuntia viikossa).

## 7.2 Digipelien lisäominaisuuksien ostaminen

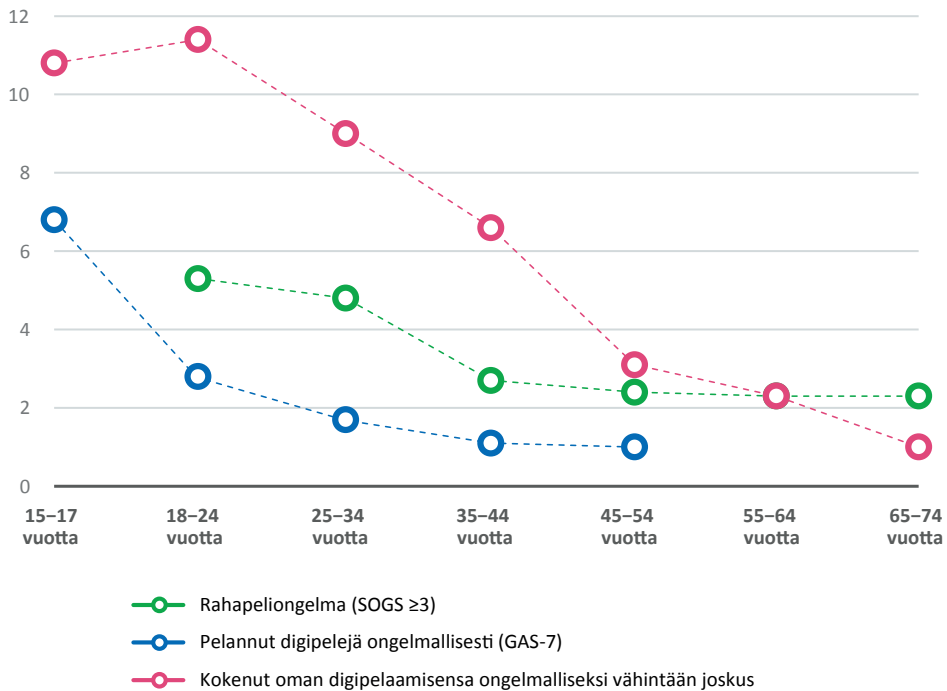
Vuoden 2019 tutkimuksessa tiedusteltiin ensimmäistä kertaa myös digitaalisiin peleihin saatavilla olevien erilaisten lisäominaisuuksien ostamista. Joka kymmenes (10 %) vastaaja oli ostanut vähintään yhden lisäominaisuuden (Taulukko 56). Yleisimmin ostettuja lisäominaisuuksia olivat virtuaaliset esineet (5 %) ja pelin sisäinen valuutta (5 %) (Kuvio 43). Lisäominaisuuksien ostamisessa oli eroja sukupuolten välillä: miehistä 16 prosenttia oli ostanut vähintään yhden lisäominaisuuden 12 viime kuukauden aikana. Naisista lisäominaisuuksia oli ostanut viisi prosenttia. Digipelien pelaamisen lailla lisäominaisuuksien ostaminen oli yleisintä nuoremmissa ikäryhmissä.



Kuvio 43. Lisäominaisuuksien ostaminen digipeleihin 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%)

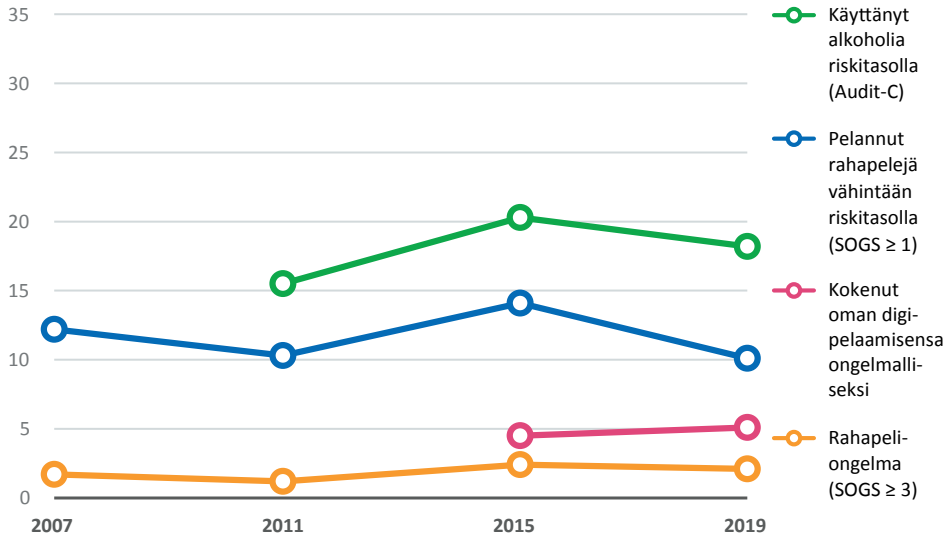
## 7.3 Digipelaamisen ongelmallisuus

Vuoden 2019 tutkimuksessa oli mukana myös digipelaamisen ongelmallisuutta kartoittava GAS-7-mittari, jolla ongelmallisen pelaamisen rajaksi määriteltiin neljän tai useamman haitan kokeminen vähintään joskus (ks. luku 2.4.5). Kaikista vastaajista 1,3 prosenttia pelasi digitaalisia pelejä ongelmallisesti (naiset 1,0 %, miehet 1,6 %) (Taulukko 57). Väestöestimaattina tämä tarkoittaa noin 48 700:ää Manner-Suomessa asuvaa henkilöä. Ongelmallinen digipelaaminen oli nuorilla, erityisesti 15–17-vuotiailla, yleisempää kuin vanhemmissa ikäluokissa (Kuvio 44).

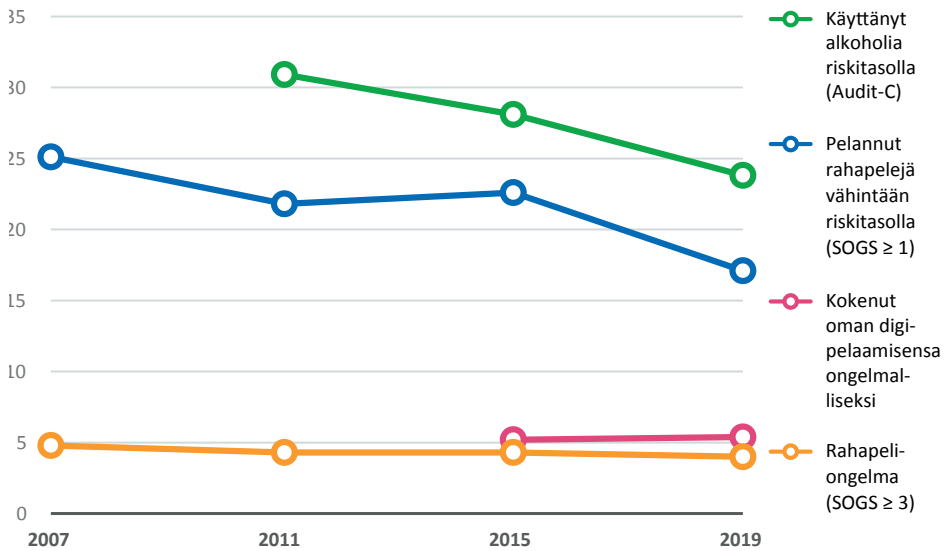


Kuvio 44. Rahapeli-ongelman yleisyys, digipeli-ongelman yleisyys ja vähintään joskus digipelaamisen ongelmalliseksi kokeneet 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%)

Vuodesta 2015 lähtien vastaajilta on tiedusteltu yksittäisen kysymyksen avulla, kuinka usein vastaaja kokee oman digipelaamisensa ongelmalliseksi (Taulukko 58). Sekä naisista että miehistä viisi prosenttia oli tuntenut vähintään joskus, että oma digipelaaminen saattaa olla ongelmallista (Kuviot 45 ja 46). Vuonna 2019 kokemukset oman digipelaamisen ongelmallisuudesta olivat yleisimpiä 15–24-vuotiailla, alle 500 euroa ansaitsevilla sekä opiskelijoilla tai koululaisilla. Digipelaamisensa ongelmalliseksi kokeneiden osuudessa ei tapahtunut muutosta vuosien 2015 ja 2019 välillä.



Kuvio 45. Rahapeli-ongelman vakavuus, ongelmallinen digipelaaminen ja alkoholin riskikäyttö 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista naispuolisista vastaajista vuonna 2007–2019 (%)



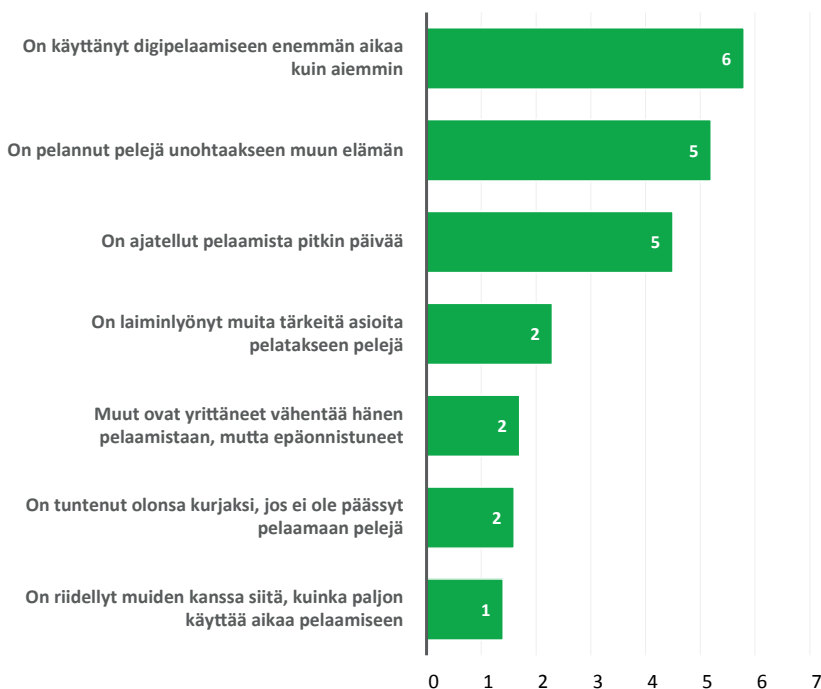
Kuvio 46. Rahapeli-ongelman vakavuus, ongelmallinen digipelaaminen ja alkoholin riskikäyttö 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista miespuolisista vastaajista vuonna 2007–2019 (%)



Jos tarkastellaan vain kyselyhetkeä edeltävien 12 kuukauden aikana digipelejä pelanneita, digipelaamisen ongelmalliseksi kokeneiden osuus oli 11 prosenttia. Niistä digipelaajista, jotka olivat ostaneet digipeleihin lisäominaisuuksia, seitsemällä prosentilla oli rahapeliongelma (SOGS  $\geq 3$ ) (Taulukko 60). Vastaavasti kolmella prosentilla niistä, jotka olivat pelanneet digipelejä, mutta eivät olleet ostaneet lisäominaisuuksia digipeleihin, oli rahapeliongelma. Rahapeliongelma oli yleinen erityisesti niillä digipelaajilla, jotka olivat maksaneet pelin nopeuttamisesta tai ostaneet yllätyslaatikoita.

## 7.4 Digipelihaitat

Yksittäisiä digipelihaittoja tarkasteltiin GAS-mittarin seitsemän kysymyksen avulla (kuvio 47, taulukko 61). Yleisimpinä yksittäisinä haittoina koettiin pelaamiseen käytetyn ajan lisääntyminen (6 %) ja pelaaminen unohtaakseen muun elämän (5 %). Digipelaamisen ajattelu pitkin päivää, kurja olo jos ei pääse pelaamaan, ja pelaamisesta riitely oli yleisempää miehillä kuin naisilla. Miehet olivat myös kokeneet naisia yleisemmin, että muut olivat yrittäneet vähentää hänen pelaamistaan onnistumatta siinä.

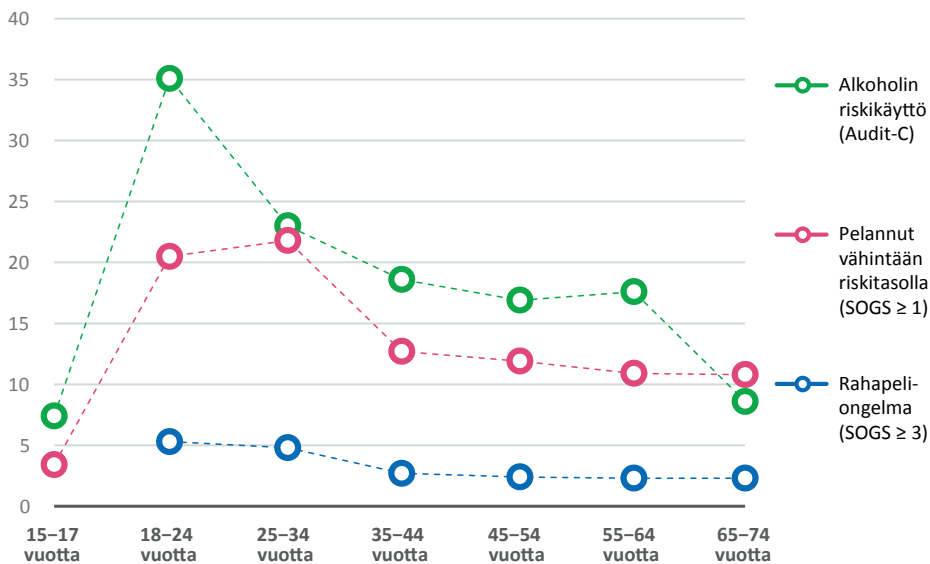


Kuvio 47. Digipelihaitat 12 viime kuukauden aikana (GAS-7), vähintään joskus haittoja kokeneiden osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%)

## 7.5 Alkoholin riskikäyttö

Ennen kun siirrymme tarkastelemaan alkoholin riskikäytön yhteyttä rahapelaamiseen, tarkastelemme alkoholin riskikäytön yleisyyttä vuosina 2011 ja 2019. Näihin aikavertailukuvioihin on liitetty vertailutietona luvussa 4.1 raportoituja rahapelaamista kuvaavia lukuja. Alkoholin riskikäytön arvioimisessa käytettiin AUDIT-C-mittaria, ja miesten riskikäytön rajana käytettiin Käypä hoito -suosituksen mukaisesti kuutta pistettä ja naisilla viittä pistettä (ks. luku 2.4.5).

Vuonna 2019 lähes viidennes (18 %) vastaajista oli käyttänyt alkoholia riskitasolla 12 viime kuukauden aikana (Taulukko 63): 24 prosenttia miehistä ja 13 prosenttia naisista. Alkoholin riskikäyttäjien osuus on vähentynyt vuodesta 2011 erityisesti miehillä (Kuvio 45). Myös naisten alkoholin riskikäyttö on vähentynyt vuosien 2011 ja 2019 välillä (Kuvio 46). Vuonna 2019 alkoholin riskikäyttö oli yleisintä 18–24-vuotiailla, joista yli kolmannes (35 %) käytti alkoholia riskitasolla (Kuvio 48).



Kuvio 48. Alkoholin riskikäyttö ja rahapeliongelman vakavuus 12 viime kuukauden aikana, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 ikäryhmittäin (%)

Alkoholin riskikäyttö on vähentynyt vuodesta 2011 vuoteen 2019 erityisesti 15–17-, 25–34- ja 45–54-vuotiailla (Taulukko 63). Alkoholin riskikäyttö on vähentynyt myös enintään 500 euroa ja 1 001–1 500 euroa kuussa nettona ansaitsevilla. Vuodesta 2011 alkoholin riskikäyttö on vähentynyt kaikissa tuloluokissa paitsi 501–1 000 euroa ja yli 2 500 euroa kuussa nettona ansaitsevilla. Alkoholin riskikäyttö on vähentynyt sekä työssäkävillä että koululaisilla ja opiskelijoilla. Työttömistä ja lomautetuista vastaajista joka neljäs (25 %) käytti alkoholia riskitasolla.

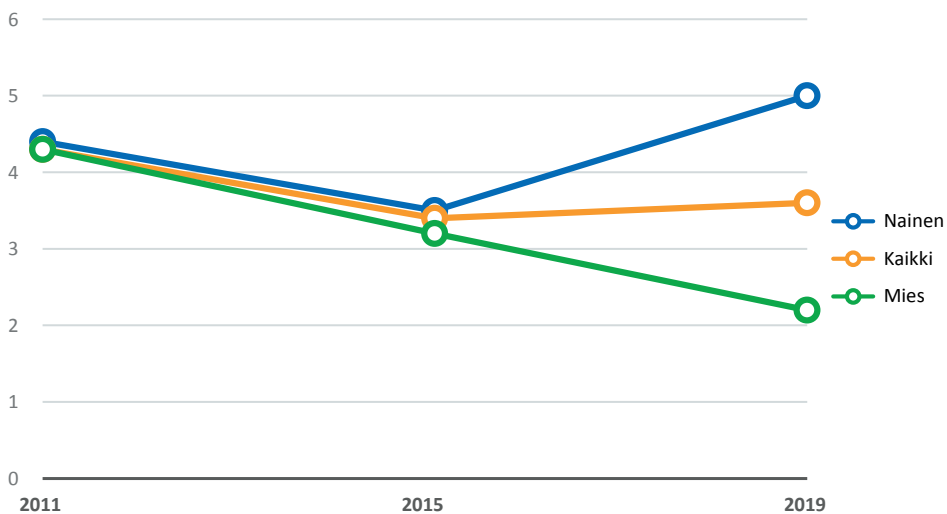
Vuonna 2019 alkoholin riskikäyttö oli yleisintä Kymenlaaksossa ja Etelä-Karjalassa (21 %) sekä Varsinais-Suomessa ja Satakunnassa (21 %). Vastaavasti alkoholin riskikäyttö oli harvinais-

sinta Keski-Suomessa (14 %) sekä Päijät- ja Kanta-Hämeessä (15 %); se on vähentynyt näillä alueilla vuodesta 2015 vuoteen 2019. Verrattuna vuoteen 2007 alkoholin riskikäyttö on vähentynyt Uudellamaalla, Pirkanmaalla sekä Päijät- ja Kanta-Hämeessä. Alkoholin riskikäyttö oli yleisintä kaupunkimaisissa kunnissa (20 %). Taajaan asutuissa kunnissa alkoholin riskikäyttö on vähentynyt vuosien 2015 ja 2019 välillä.

## 7.6 Psyykkinen kuormittuneisuus

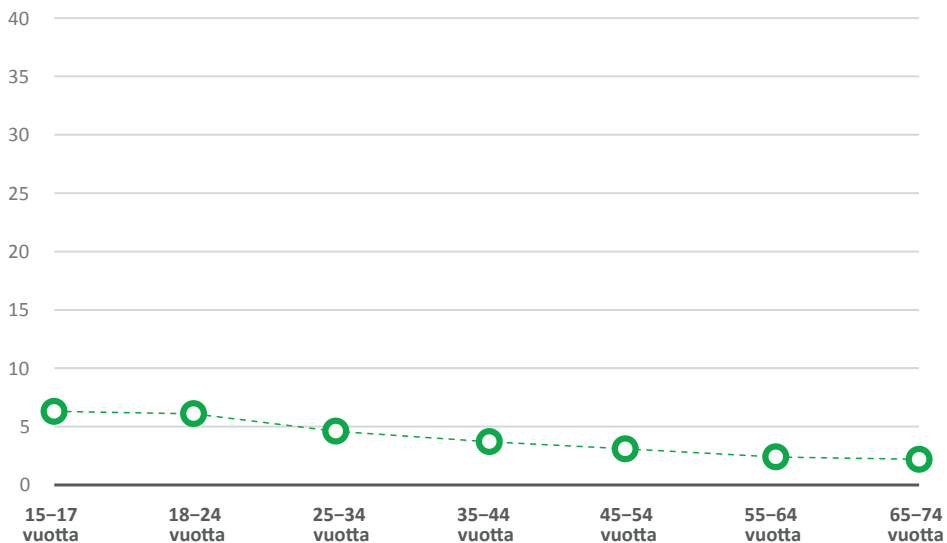
Ennen kun siirrymme tarkastelemaan psyykkisen kuormittuneisuuden yhteyttä rahapelaamiseen, tarkastelemme myös alkoholin riskikäytön yleisyyttä vuosien 2011 ja 2019 välillä. Psyykkistä kuormittuneisuutta neljän haastattelua edeltäneen viikon aikana tarkasteltiin MHI-5-mitarilla, jolloin psyykkisen kuormittuneisuuden raja oli 52 pistettä (luku 2.4.5).

Vuonna 2019 psyykkisen kuormittuneisuuden rajan ylitti 3,6 prosenttia vastaajista (naiset 5,0 %, miehet 2,2 %) (Taulukko 64; Kuvio 49). Miesten psyykkinen kuormittuneisuus väheni vuosien 2011 ja 2019 välillä, mutta naisten psyykkinen kuormittuneisuus kasvoi vuosien 2015 ja 2019 välillä.



Kuvio 49. Psyykkinen kuormittuneisuus (MHI-5) neljän viime viikon aikana sukupuolittain, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019 (%)

Vuonna 2019 psyykkinen kuormittuneisuus oli yleisintä 15–24-vuotiaiden ikäluokissa (Kuvio 50). Psyykkinen kuormittuneisuus oli yleisintä enintään 1000 euroa ansaitsevilla, työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla, pitkäaikaissairailta ja työttömillä (Taulukko 64). Erot psyykkisessä kuormittuneisuudessa eri alueiden välillä olivat hyvin pieniä (3–5 %), ja ainoastaan Uudellamaalla psyykkinen kuormittuneisuus on hieman vähentynyt vuodesta 2007 vuoteen 2019.



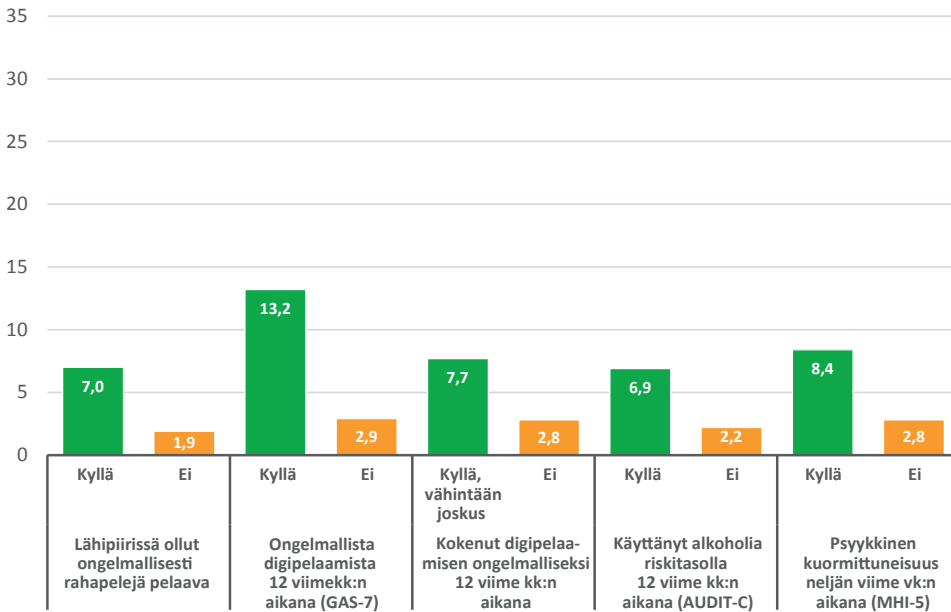
Kuvio 50. Psykkinen kuormittuneisuus (MHI-5) neljän viime viikon aikana ikäryhmittäin, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%)

## 7.7 Rahapelaaminen ja hyvinvoinnin haasteet

Seuraavaksi tarkastellaan erilaisten hyvinvoinnin haasteiden, kuten läheisen peliongelman, digipeliongelmiin, alkoholin riskikäytön ja psykkinen kuormittuneisuuden yhteyttä rahapelaamiseen.

Vastaajalla itsellään oli todennäköisemmin rahapeliongelma tai riskitason rahapelaamista, jos hänen lähipiirissäänkin oli ongelmallisesti rahapelejä pelaava läheinen (Taulukko 65; Kuvio 51). Ongelmallinen digipelaaminen, alkoholin riskikäyttö ja psykkinen kuormittuneisuus olivat niin ikään yhteydessä sekä rahapeliongelmaan että rahapelaamiseen vähintään riskitasolla. Ongelmallisesti digipelejä pelanneista (GAS-7) 13 prosentilla oli rahapeliongelma; niistä, joilla ei ollut ongelmallista digipelaamista, rahapeliongelma oli vain kolmella prosentilla. Alkoholia riskitasolla käyttäneistä puolestaan rahapeliongelma oli seitsemällä prosentilla, ja alkoholia kohtuullisesti käyttäneillä vastaava luku oli kaksi prosenttia. Psykkisesti kuormittuneista kahdeksalla prosentilla oli rahapeliongelma, ja niillä, jotka eivät olleet psykkinisesti kuormittuneita, vastaava luku oli kolme prosenttia.

### Rahapeliongelman yleisyys (SOGS $\geq 3$ , %)



Kuvio 51. Läheisen rahapeliongelman sekä oman digipeliongelman, alkoholin riskikäytön ja psyykkisen kuormittuneisuuden yhteys vastaajan rahapeliongelmaan, osuudet 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%)

Rahapelaaminen oli niin ikään yleisempää henkilöillä, joiden lähipiirissä oli joskus ollut ongelmallisesti rahapelejä pelaava henkilö tai jotka olivat käyttäneet alkoholia riskitasolla 12 viime kuukauden aikana (Taulukko 65). Toisaalta digipelien pelaaminen, digipeliongelmat ja psyykkisen kuormittuneisuus eivät olleet yhteydessä siihen, pelasiko vastaaja rahapelejä vai ei.

## 8 Tutkimuksen luotettavuus

Suomalaisten rahapelaaminen -väestötutkimuksen toteuttamista on ohjannut ajallisen vertailukelpoisuuden säilyttäminen ja keskeisten indikaattorien osalta muutosten tarkastelu ajassa. Keskeisimmät indikaattorit liittyvät rahapelaamiseen (pelityypit, rahapelaamisen useus jne.), rahapeliongelman yleisyyteen sekä rahapelaamiseen liittyviin mielipiteisiin. Tutkimuksen avulla pyritään myös seuraamaan ja kartoittamaan ajankohtaisia tutkimusteemoja sekä pysymään mukana rahapelitarjonnan, pelaamisen tapojen ja toimintaympäristöjen kehityksessä sekä myös tutkimusmenetelmien kehityksessä.

Ajallisen vertailukelpoisuuden varmistamiseksi tiedonkeruu on pyritty toteuttamaan asetelmaltaan ja kysymyksiltään mahdollisimman samankaltaisena koko aikasarjan ajan. Vuosien 2015 ja 2019 tutkimukset on toteutettu yhteistyössä Tilastokeskuksen kanssa. Sitä aikaisemmin tiedonkeruusta vastasi Taloustutkimus. Vastausaktiivisuus on vaihdellut eri vuosina; vuoden 2015 tutkimusaineistossa oli korkein vastausaktiivisuus (62 %). Lisäksi vuosien 2007 ja 2015 tutkimusaineistot kerättiin keväällä, ja vuosien 2011 ja 2019 puolestaan syksyllä ja talvella. Alkuperäisaineistoissa puuttuvat tiedot on korvattu hieman eri tavalla, mutta tätä raporttia varten nämä käytännöt on pyritty yhtenäistämään.

Huomionarvoista on myös se, että tutkimus on toteutettu neljän vuoden välein ja kukin tutkimus tarkastelee rahapelaamista 12:n haastattelua edeltäneen kuukauden ajalta. Näin olleen aineiston keruiden väliin jää aina kolmen vuoden aukko. Esimerkiksi tämän tutkimuksen mukaan vuosi 2015 erottuu monesta näkökulmasta. Toisaalta esimerkiksi Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa pitkittäistutkimuksena toteutetun Rahapelikyselyn mukaan myös vuosi 2016 näyttäytyi rahapelaamisen osalta aktiivisena, mutta jo vuoteen 2017 mennessä rahapelaaminen väheni (Salonen, Lind, Castrén, Lahdenkari ym. 2019).

Vuoden 2007 otoksessa ei ollut yläikärajaa. Muina vuosina tavoiteperusjoukkona on ollut 15–74-vuotias kotitalousväestö. Vuoden 2007 osalta tähän tilastoon otettiin mukaan vain 15–74-vuotiaat. 1.10.2010 alkaen rahapelaamisen ikäraja on ollut 18 vuotta, ja sama ikäraja tuli raha-automaattipelaamiseen siirtymäajan myötä 1.7.2011 alkaen. Tämä ikärajamuutos on saattanut osaltaan vaikuttaa eri vuosina kerättyihin tuloksiin.

Vastajaan oman rahapelaamisen ongelmallisuutta on kartoitettu kahdella mittarilla ajallisen ja kansainvälisen vertailukelpoisuuden maksimoimiseksi. Rahapeliongelman arviointi 12 kuukauden aikajänteellä on ollut mukana vuodesta 2007 alkaen. [SOGS-mittaria](#) (South Oaks Gambling Screen; Lesieur & Blume 1987; 1993) on käytetty tutkimuksen ensisijaisena rahapeliongelmamittarina. Se mittaa 20 kysymyksen avulla rahapelikäyttäytymistä ja sen kielteisiä seurauksia. Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksessa SOGS:a on käytetty jo vuodesta 2003 alkaen. Tosin vuonna 2003 mittauksen aikajänteenä oli koko elämä, vuonna 2007 koko elämä ja 12 edellistä kuukautta ja sen jälkeen vain edelliset 12 kuukautta. Kysymys katteettomien shekkinen kirjoittamisesta ei ole Suomessa ajankohtainen, joten niiden sijaan kokonaispisteissä huomi-

---

oitiiin pikavipit. Keskeisin SOGS:n kritiikki on kohdistunut siihen, että sen avulla virheellisten positiivisten löydösten määrä on ollut korkea (Salonen ym. 2014).

[PGSI-mittari](#) (Problem Gambling Severity Index; Ferris & Wynne 2001) mittaa yhdeksän kysymyksen avulla rahapelaamisen ongelmallisuutta. Se soveltuu parhaiten muun muassa Pohjoismaiden vertailuun. Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksessa PGSI:tä on käytetty vuodesta 2011 alkaen. PGSI:n pisteytyksistä on esitetty alkuperäisen (Ferris & Wynne 2001) lisäksi vaihtoehtoisia luokittelutapoja (Currie ym. 2010; Stone ym. 2015). Tämän takia tässä raportissa tuloksissa esitetään luvut, joita on mahdollista hyödyntää useampiin luokitteluvaihtoehtoihin. Luokittelutarkkuudeltaan PGSI on SOGS:a tiukempi käytettäessä katkaisukohtana kahdeksaa pistettä (Salonen ym. 2014).

SOGS-mittarilla ja yksittäisellä kysymyksellä mitattuna rahapeliongelma oli yhtä yleistä (kuvio 25). Ongelmallisesti pelaavat olivat kuitenkin osittain eri henkilöitä. Lyhyiden mittareiden, erityisesti yhden tai kahden kysymyksen, käyttöön liittyy mittarin herkkyteen ja tarkkuuteen liittyviä haasteita (Salonen ym. 2014; Dowling ym. 2019). Erityisesti vaikeammista ongelmista kärsivien henkilöiden saattaa olla hankalaa myöntää, että heillä on ongelma (Rockloff ym. 2011). Tämä kuvastaa muillekin riippuvuuksille ominaista ongelman kieltämistä.

Tässä raportissa rahapelihaittoja tarkasteltiin myös rahapeliongelmamittareiden (SOGS ja PGSI) yksittäisten kysymysten avulla. Tulosten luotettavuutta kuitenkin heikentää se, että tämä ei ole näiden kysymysten alkuperäinen käyttötarkoitus. Tällä tavalla ei tavoiteta rahapelihaittojen sisällöllistä, ajallista ja vakavuuteen liittyvää moninaisuutta, kuten Langham ja kumppanit (2016) esittävät.

Tarkasteltaessa ongelmallisen pelaamisen yleisyyttä läheisten näkökulmasta kyseessä on vastaajan oma näkemys läheisensä pelaamisesta. Tarkastelun aikajännettä ei ole määritelty, joten vastaukset heijastelevat enemmänkin koko elämänmittaista aikajännettä. Näin ollen ongelman yleisyysluvut eivät ole vertailukelpoisia vastaajien itsestään 12 kuukauden aikajänteellä arvioimaan rahapeliongelman yleisyyteen (SOGS ja PGSI).

Rahapelaamiseen liittyviä asenteita on kartoitettu vuodesta 2011 alkaen (Attitudes Towards Gambling Scale, ATGS-8, Wardle ym. 2011). Huomionarvoista on, että ATGS-mittarin alkuperäinen versio sisältää 14 väittämää, mutta tässä tutkimuksessa käytettiin mittarista kehitettyä lyhyempää versiota (Orford ym. 2009; Wardle ym. 2011). Näin ollen ATGS-8-mittarin summapisteiden tulokset eivät ole suoraan vertailukelpoisia mittarin pidemmän version kaikkien kansainvälisten tulosten kanssa (vrt. Orford ym. 2009; Donaldson ym. 2016; Canale ym. 2016).

Tutkimuksessa käytettiin ongelmallista digipelaamista kartoittavan GAS-mittarin lyhyempää versiota (GAS-7; Lemmens ym. 2009). GAS-7:ää on käytetty aikaisemmassa suomalaisessa tutkimuksessa (Männikkö ym. 2015). GAS-mittaria on aikaisemmin käytetty lyhyemmällä arvioinnin aikajänteellä (3 kuukautta) ja nuoremmalla kohderyhmällä (Männikkö ym. 2015; Khazall ym. 2016). Kansainvälisessä mittarivertailussa GAS-7 on todettu reliabiliteetiltaan ja validiteetiltaan hyväksi mittariksi (King ym. 2020). GAS-7:n herkkyyttä tunnistaa digipeliongelmia on myös epäilty (Brunborg ym. 2015).

Rahapelien valikoima ja tarjonta muuttuvat jatkuvasti: uusia pelejä ja uudenlaisia pelityyppejä tulee markkinoille. Pelitarjonnan muuttumisen takia eri pelityyppien pelaamista on kartoitettu hieman eri tavalla eri vuosina. Ajallisen vertailukelpoisuuden mahdollistamiseksi joitain

---

pelityyppejä on yhdistetty tätä tilastoa varten (taulukko 9). Pelityyppien määrän tarkastelussa on niin ikään hyödynnetty edellä mainittua pelityyppilistää, jonka lisäksi mukaan on laskettu yksityinen rahapelaaminen ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen rahapelaaminen. Kyseessä ei siis ole yksittäisten rahapelien määrä. Pelikehittelyn seurauksena myös saman pelityypin ominaisuudet, ja näin ollen myös pelien haitallisuus, ovat saattaneet muuttua vuoden 2007 ja 2019 välillä.

Vuonna 2019 vastaajat saivat ilmoittaa oman rahapelikulutuksensa haluamansa pelaamistiheyden mukaan. Aikaisempina vuosina rahapelikulutusta oli tiedusteltu hieman eri tavalla, vain yhdellä pelaamistiheydellä, minkä vuoksi tässä raportissa rahapelikulutuksesta ei tehdä aikaverailuja. Keskeisin ero liittyy siihen, että vuonna 2019 vastaaja sai valita, kertooko viikoittaisen, kuukausittaisen vai vuosittaisen kulutuksensa. Luottamusväliä on esitetty ainoastaan rahapelikulutuksen kumuloitumista tarkasteltaessa. Vuodelta 2007 kalibroituja korottavia painoja ei ollut käytettävissä, joten luottamusvälejä ei pystytty laskemaan. Vuosien 2015 ja 2019 aineistoissa oli yhdet poikkeavat havainnot, ja nämä korvattiin saman tutkimuksen toiseksi suurimmalla arvolla. Vuoden 2015 rahapelikulutus laskettiin rahapelaamisen useus huomioiden. Rahapelikulutuksen kysymiseen väestötutkimuksessa liittyy useita epävarmuustekijöitä, esimerkiksi kulutuksen aliarvioimista, erityisesti paljon tai ongelmallisesti pelaavien keskuudessa (ks. Salonen, Kontto ym. 2018).

Vuosien 2007 ja 2011 aineistoissa aluetiedot on luokiteltu valmiiksi, mikä rajoittaa aluetarkastelua. Aluetarkastelut haluttiin tehdä tähän perusraporttiin vuosi 2007 huomioiden, joten tämän takia tilastossa ei ole pystytty käyttämään yksityiskohtaisempaa tai ajankohtaisempaa (esim. sairaanhoitopiirien mukaista) alueluokittelua. Analyyseissämme ei käytetty ikävakiointeja. Niiden käyttö olisi saattanut heikentää tai häivyttää koulutus-, alue- tai työllisyysasemaan liittyviä eroja.

Keskeisimmät kysymykset on pyritty pitämään jokseenkin samoina tiedonkeruusta toiseen. Kysymysten muotoiluun on kuitenkin tehty parannuksia ja niitä on ajanmukaistettu muun muassa rahapelitarjonnan ja havaittujen haasteiden mukaan. Pysyvien osien lisäksi lomakkeelle on myös lisätty vaihtuvia osia kulloisenkin tiedontarpeen pohjalta. Tämä takia puhelinhaastattelun kokonaisuus on vaihdellut eri vuosina.



## 9 Yhteenveto ja päätelmät

### 9.1 Rahapelaaminen on aiempaa satunnaisempaa

Rahapelaaminen on Suomessa edelleen yleistä: 78 prosenttia vastaajista oli pelannut rahapelejä kyselyä edeltävänä vuonna. Rahapelaajien osuus vastaajista kasvoi vuodesta 2007 vuoteen 2015, jonka jälkeen osuus on pysynyt ennallaan. Rahapelaaminen on muuttunut aikaisempaa satunnaisemmaksi: pelaaminen harvemmin kuin kuukausittain yleistyi, pelaaminen tätä useammin puolestaan väheni. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavat lottopelit ja/tai Jokeri, arpapelit ja raha-automaattipelit muualla kuin kasinolla olivat suomalaisten suosimat pelityypit kaikkina tutkittuina vuosina.

15–17-vuotiaiden rahapelaaminen väheni vuodesta 2007 vuoteen 2015. Vuosina 2010–2011 tehty rahapelaamisen ikärajan nosto 18 ikävuoteen on varmasti muutoksen taustalla. Tuloksemme vahvistivat, että ikärajavaltonta ei toteudu riittävän hyvin. Vuonna 2019 jopa 41 prosenttia 15–17-vuotiaista pelasi rahapelejä. Myös Poliisihallituksen tilaaman selvityksen perusteella ikärajojen valvonnassa on vakavia puutteita, ja niihin on puututtu: Poliisihallitus pyysi Veikkaukselta selvitystä ikärajavaltontaan toteutumisesta (Poliisihallitus 2020). Veikkaus on käynnistänyt korjaavia toimenpiteitä, joista se raportoi Poliisihallitukselle. Näitä ovat valvonnan tehostaminen, pelimyyjille annettavan koulutuksen tehostaminen ja tarvittaessa ikärajavaltontaan käytettävien pelinestolaitteiden lisääminen, suojaikärajan nosto 30 vuoteen vuoden 2020 kuluessa ja pakollinen tunnistautuminen hajasijoitetuissa automaattipeleissä.

Ehkäisevän päihdetyön toimintaohjelmassa on asetettu tavoitteeksi, että rahapeliongelmat vähenevät ja viikoittain rahapelejä pelanneiden 8. ja 9. luokan oppilaiden määrä vähenee vuoteen 2025 mennessä (Sosiaali- ja terveysministeriö 2015). Tässä tutkimuksessa rahapeliongelmia kokeneiden alaikäisten määrä oli niin pieni, ettei tuloksia voida luotettavasti esittää. THL:n vuoden 2019 Kouluterveyskyselyn perusteella viikoittain pelanneiden osuus oli pienentynyt 7,1 prosentista 4,6 prosenttiin vuoden 2017 jälkeen (Ikonen & Helakorpi 2019). Nuorten rahapelaaminen on vähentynyt myös Nuorten terveystapatutkimuksen ja ESPAD-tutkimuksen mukaan (Kinnunen ym. 2019; Raitasalo & Härkönen 2019).

Myös nuorten aikuisten eli 18–24-vuotiaiden pelaaminen on vähentynyt vuosien 2015 ja 2019 välillä. Tätä voi osaltaan selittää se, että ikärajan noston vaikutukset ilmenevät todennäköisesti viiveellä. Ne vastaajat, jotka ovat kasvaneet nostettujen rahapelaamisen ikärajojen ollessa voimassa, pelaavat mahdollisesti vähemmän myös täytettyään 18 vuotta. Tämä on myönteistä, sillä varhaisen altistumisen rahapeleille tiedetään nostavan rahapeliongelmien riskiä myöhemmin elämässä (Livazovic ym. 2019; Burge ym. 2005).

---

## 9.2 Arpojen raaputtaminen yleistyy jälleen 15–17-vuotiailla

15–17-vuotiaiden rahapelaajien osuus ei kuitenkaan jatkanut vähenemistä enää vuoden 2015 jälkeen. Tuloksemme viittaavat siihen, että tämä selittyy raaputusarpojen pelaamisen lisääntymisellä. Muiden pelityyppien pelaaminen on vähentynyt. Kun 16 prosenttia 15–17-vuotiaista oli pelannut arpapelejä vuonna 2015, niin vastaava osuus vuonna 2019 oli 31 prosenttia. Veikkauksen arpapeleillä tarkoitetaan sekä pahvisia raaputusarpoja että nettiarpoja. 15–17-vuotiaat pelasivat pääosin pahvisia raaputusarpoja.

Arpojen raaputtamisen yleistyminen on huomiota herättävää. Arvan raaputtaminen perustuu sattumaan: se antaa hetkellisen nopean nosteen tunteen ja herättää ajatuksen voitosta. Arpapeleissä tunnistetaan samat rahapelaamista kiihdyttävät ominaisuudet kuin rahapeliautomaateissa. Näitä ominaisuuksia ovat esimerkiksi pieni panos ja suuri voitto, pelin nopea tempo sekä psykologisesti palkitseva kokemus erityisesti läheltä piti -tilanteissa, joiden tiedetään kiihdyttävän rahapelaamista (Clark ym. 2009; Griffiths 2002). Tarkasteltaessa kaikkia Veikkauksen pahvi- ja internetarpoja pelanneita havaittiin, että internetarpoja pelanneilla rahapeliongelma ja riskitason pelaaminen olivat yleisempiä kuin pahviarpojen pelaajilla. On kuitenkin tavallista, että henkilö siirtyy pelaamaan samaa peliä myös toiseen jakelukanavaan (Häkansson 2020).

Arpojen suosiota nuorten keskuudessa selittävät mahdollisesti markkinoilla olevien arpojen nuoriin vetoavat teemat, joissa käytetään nuorten suosimaa kieltä ja kuvitusta. On myös mahdollista, että arpojen raaputtamista ei mielletä rahapelaamiseksi ja että niitä annetaan lahjaksi alaikäisille. Myönteistä on, että nuorimmassa ikäryhmässä raha-automaattipelaaminen on vähentynyt selvästi. Viimeisimmän ESPAD-tutkimuksen mukaan suomalaisnuoret pelaavat raha-automaattipelejä eniten Euroopassa (The ESPAD Group 2010).

Tulokset osoittivat myös, että kaiken kaikkiaan alaikäiset suosivat internetin puolella pelattuja rahapelejä eli sellaisia, joita voi pelata tunnistautumatta. Pakollisen tunnistautumisen laajentaminen kaikkien pelitarjontaan on myös keino puuttua alaikäisten rahapelaamiseen.

## 9.3 Pienituloisten rahapelaaminen on vähentynyt ja entistä satunnaisempaa

Rahapelaaminen ja rahapeliongelmat ovat osittain vähentyneet alhaisemmissa tuloluokissa. Myös iän perusteella eläkkeellä olevien rahapelaaminen on vähentynyt. Tämä on myönteistä, koska rahapelihaittojen seuraukset saattavat olla erityisen hankalia niillä henkilöillä, joiden lähtötilanne on keskimääräistä heikompi. Esimerkiksi eläkeläisen tilanne saattaa olla taloudellisesti haastavampi kuin työelämässä olevilla. Vuonna 2019 rahapeliongelma oli yleisintä henkilöillä, jotka olivat työttömiä tai lomautettuja ja ansaitsivat nettona 501–1000 euroa kuukaudessa. Tuloksemme vahvistivat myös, että psyykinen kuormittuneisuus oli yleisintä pienituloisilla, työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla, pitkäaikaissairailta sekä työttömillä.

---

Viime vuosina julkaistut useat kotimaiset tutkimukset ovat viitanneet siihen, että rahapelaamiseen liittyy sosiaalista eriarvoisuutta (esim. Castrén ym. 2017; Salonen, Kontto ym. 2017; Sulkunen ym. 2020; Latvala ym. 2017; 2019; Roukka & Salonen 2019). Tutkimusten tulokset ja rahapelaamiseen liittyvä eriarvoisuusteema laajemminkin ovat olleet näkyvästi esillä myös julkisessa keskustelussa. Tämä on saattanut kasvattaa pelaajien tietoisuutta asiasta ja osaltaan vaikuttaa rahapelaamiseen liittyviin mielipiteisiin, rahapelaamiseen osallistumiseen ja uudelleen rahapelikulttuurin muotoutumiseen.

Rahapelaamiseen liittyvän eriarvoisuuden vähentämiseksi ja haittojen vähentämisen tehostamiseksi rahapeliautomaattien sijoittelun keskittymistä sosioekonomisesti heikommille alueille tulee vähentää ja sijoittelupolitiikassa pitäisi huomioida haavoittuvassa asemassa olevat ryhmät (Heiskanen ym. 2020). Taustalla on tieto siitä, että alueelliset erot rahapeliautomaattitiheydessä ovat suurimpia verrattaessa sosioekonomisesti haavoittuvimpia alueita parhaiten menestyviin (Selin ym. 2018). Automaatteja on Suomessa sijoitettuna tiheimmin alueille, joilla sosioekonomista huono-osaisuutta on eniten. Kyseisessä tutkimuksessa alueellisen haavoittuvuuden indikaattoreina käytettiin työttömyysastetta, pienituloisten osuutta alueen väestöstä ja korkeakoulutettujen osuutta väestöstä. Rahapeliautomaattien sijoittelua tarkasteltaessa on hyvä huomioida, että tällä hetkellä Veikkaus Oy tekee sijoitteluratkaisut itsenäisesti.

## 9.4 Netissä pelaaminen on yleistynyt entisestään

Suomalaisten rahapelaaminen internetissä on ollut kasvussa jo pidemmän aikaa. Internetissä pelanneiden osuus kasvoi entisestään (13 prosenttiyksikköä) vuodesta 2015 vuoteen 2019. Internetpelaamisen lisääntyminen on ollut kansainvälinen trendi jo pidempään, tosin internetissä pelanneiden suomalaisten osuus (36 %) on kansainvälisessä vertailussakin korkea (vrt. Wood & Williams 2011; Hing ym. 2014). Esimerkiksi Norjassa internetpelaajien osuuden on kuitenkin havaittu (Pallesen ym. 2020) olevan vielä korkeampi (59 %). Internetpelaaminen on lisääntynyt myös valtakunnallisen auttavan palvelun Peluurin asiakkailta (Silvennoinen ym. 2019). Peluurin asiakkailta internetpelaamiseen liittyy myös suuria, jopa yli 10 000 euron velkoja.

Internetpelaaminen on haitallisempaa kuin kivijalassa pelaaminen, mutta haitallisinta on pelata monen kanavan kautta (Salonen ym. 2018; 2019; Hing ym. 2017; Gainsbury ym. 2019; Hing ym. 2018; Thimasarn-Anwar ym. 2017; Lopez-Gonzalez ym. 2018). Internetpelaamisen etuna ovat pakollisen tunnistautumisen kautta mahdollistuvat pelaamisen hallinnan keinot ja estot (Abbott ym. 2018). Suomessa sisäministeriö asetti Veikkauksen internetpeleihin pelirajoituksia joulukuussa 2017, ja vuoden 2018 maaliskuussa pelirajoitukset tulivat pakollisiksi kaikille.

Merkittävä osa suomalaisten rahapelaamisesta ei kuitenkaan tapahdu internetissä, vaan muualla, esimerkiksi kaupoissa, kioskeissa, ravintoloissa ja huoltoasemilla, joissa pelanneiden osuus oli 64 prosenttia vuonna 2019. Tästä näkökulmasta on myönteistä, että Veikkauksen pelien pakollinen tunnistautuminen tulee hajasijoitettuihin raha-automaattipeleihin. Myös arpa-jaislain uudistus on käynnistynyt: osana sitä arvioidaan pakollisen tunnistautumisen laajentamista muihin rahapeleihin ja ympäristöihin.

---

## 9.5 Ulkomaisten rahapeliin pelaajien osuus on kasvanut

Vastaajista kuusi prosenttia pelasi yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä internetissä joko ulkomaille tai Ahvenanmaalle. Internetin ulkomaisten rahapeliin pelaajien osuus kasvoi kolmesta prosentista viiteen prosenttiin vuosien 2015 ja 2019 välillä; samanaikaisesti Pafin rahapeliin pelaajien osuus internetissä puolestaan pieneni noin kolmesta prosentista noin kahteen prosenttiin. Suosituimmat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle pelatut pelityypit olivat raha-automaattipelit, vedonlyöntipelit ja pokeri. Huomionarviosta on, että lähes kaikki (98 %) muita kuin yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä internetissä pelanneet olivat pelanneet myös Veikkauksen rahapelejä. Tämä tarkoittaa sitä, että pelkästään yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä pelanneiden osuus jää väestötasolla pieneksi.

Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella olevissa peleissä liikkuu kuitenkin isoja rahoja, erityisesti kun kulutusta verrataan vain Veikkauksen pelejä pelanneiden kulutukseen. Veikkauksen osuus internetissä pelattujen rahapeliin kulutuksesta oli 84 prosenttia, ja muiden pelintarjoajien osuus oli 16 prosenttia. Tulokset vahvistivat myös sen, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneilla oli usein monia eri pelitilejä käytössään. Pelitilien suuri määrä oli yhteydessä rahapeliin ongelmaan. Runsas pelitilien määrä on tunnistettu myös Peliklinikan palveluiden asiakkailla, jotka ovat hakeneet apua rahapeliin ongelmaan (Heiskanen ym. 2019).

Yli puolet kaikista rahapelaajista ilmoitti pelaavansa ensisijaisesti voittaakseen rahaa, ja kolmannes pelasi jännityksen, mielihyvän tai hauskuuden takia. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä internetissä pelanneiden yleisin syy pelata oli kuitenkin jännitys, mielihyvä ja hauskuus (44 %). Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä internetissä pelanneiden kolme yleisintä syytä pelata juuri yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavia pelejä olivat hyvät voittokertoimet ja palautusprosentit, laajempi pelivalikoima sekä kiinnostavammat pelit. Myös ns. pakopelaajien eli jotain ikävää tunnetta tai tilannetta rahapelaamiseen pakenevien osuus oli korkeampi. Nämä tulokset heijastelevat todennäköisesti myös sitä, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavista suurempi osa oli nuoria ja miehiä.

## 9.6 Rahapeliin pelaaminen riskitasolla on vähentynyt

Vuoden 2019 tutkimuksen mukaan joka kymmenes suomalainen oli pelannut riskitasolla kuukauden 12 kuukauden aikana. Riskitason rahapelaaminen tarkoittaa pelaamista, joka aiheuttaa yksittäisiä haittoja, ja se edeltää usein varsinaisen rahapeliin ongelman kehittymistä. Edellisessä, vuonna 2015 tehdyssä tutkimuksessa riskitasolla pelaavien osuus oli 15 prosenttia. Riskitasolla pelaaminen on vähentynyt sekä miehillä että naisilla. Myös niiden vastaajien osuus pieneni, jotka olivat pelanneet enemmän tai suuremmilla summilla kuin olivat alun perin aikoneet. Samoin pieneni niiden vastaajien osuus, jotka olivat saaneet kritiikkiä rahankäytöstään tai pelaamisestaan. Rahapeliin pelaaminen ilman tunnistettuja ongelmia on puolestaan yleistynyt.

---

Pelaamisen muuttuminen satunnaisemmaksi saattaa kertoa siitä, että osa suomalaisista on ainakin jossain määrin sopeutunut rahapelaamisen runsaaseen tarjontaan ja tilanne on tasoittunut ajan myötä (ks. Abbott ym. 2018). Suomessa on keskusteltu myös siitä, että suomalaisen rahapelaamiseen liittyy niin sanottu positiivisen rahapelaamisen kulttuuri. Tämän taustalla on niin ikään ajatus normalisaatiosta, rahapelaamiselle altistumiseen liittyvästä sopeutumisesta. Rahapelihaittojen näkökulmasta tämäntyyppinen positiivisen pelaamisen kulttuuri on osa ongelman ydintä. Rahapelaamisen ja hyväntekeväisyyden (”pelaat kansanterveydelle”) nivoutuminen yhteen liittyy tähän ajatuskulkuun (Matilainen 2017).

Tulosten taustalla voivat olla myös viime vuosien vilkas julkinen keskustelu rahapelaamisesta, rahapelihaittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen liittyvä pitkäjänteinen työ sekä rahapelaamisen sääntelyyn liittyvät muutokset ja rajoitukset. Esimerkkinä sääntelymuutoksista mainittakoon sisäministeriön vuonna 2017 antama asetus, jonka myötä Veikkaus otti käyttöön muun muassa rahapelaamiseen liittyvät tappiorajat, rahasiirtorajat ja mahdollisuuden pelikiellon hakemiseen.

## 9.7 Rahapeliongelmat ovat yhtä yleisiä kuin ennenkin

Rahapeliongelman yleisyys on pysynyt ennallaan noin kolmessa prosentissa vuodesta 2007 vuoteen 2019. Vuonna 2019 noin 112 000 ihmisellä oli rahapeliongelma. Huomionarvoista on, että huomattava osa rahapelikulutuksesta tuli henkilöiltä, joilla oli rahapeliongelma. Tämä tukee valtakunnallisen auttavan palvelun, Peluurin, havaintoja siitä, että Suomessa on pelaajaryhmä, jonka tilanne on entistä haastavampi (vrt. Silvennoinen ym. 2019). Toisaalta vaikka rahapelikulutus oli epätasaisesti jakautunut, niin mikään rahapeliongelman vakavuuden ja kulutuksen perusteella määritellyistä ryhmistä ei ole yksi yhtenäinen pelaajaryhmä: kaikissa ryhmissä on rahapeliongelmia. Kun rahapelaaminen kiihtyy, niin pelaajaa ohjaa häviötilanteessa ajatus tappioiden tasaamisesta ja voittotilanteessa ajatus voiton kasvattamisesta (Campbell-Meiklejohn ym. 2008). Tällöin myös pelaamiseen käytettävä rahamäärä kasvaa.

Rahapelaamisen aiheuttamissa taloudellisissa haitoissa ei havaittu muutoksia vuosien 2015 ja 2019 välillä eikä vuosien 2007 ja 2019 välillä. Tunne-elämän haitoista vastaajien kokema syyllisyys pelaamisesta on lisääntynyt vuosien 2007 ja 2019 välillä. Tämä tutkimus ja siinä käytetyt mittarit eivät kuitenkaan kykene tavoittamaan Langhamin ja kumppaneiden (2016) määrittelemiä erilaisia haittoja, jotka voivat vaihdella lievästä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen (ks. luku 1.2.2).

Kansainvälisistä pitkittäistutkimuksista kuitenkin tiedämme, että ihmisten rahapeliongelmien vakavuus vaihtelee ajassa (mm. LaPlante ym. 2008; Kristiansen ym. 2017; Samuelsson ym. 2018). Eri aikoina kerätyissä tutkimuksissa henkilöt, joilla on peliongelma, eivät myöskään ole samoja ihmisiä. Sama henkilö saattaa olla yhdessä hetkessä ongelmapelaaja ja toisessa riskipelaaja, ja päinvastoin. Käytännössä ongelma koskee siis laajempaa väestöosuutta kuin mainitut kolme prosenttia. Poikkileikkaustutkimuksella, kuten tämä tutkimus, kyseinen ilmiö ei tule esiin. Kun mukaan lasketaan läheiset ja heille koituvat haitat, puhutaan huomattavasti suuremmasta ihmisjoukosta.

## 9.8 Rahapelaaminen vaihtelee alueittain

Rahapelaaminen oli yleisintä Kymenlaaksossa ja Etelä-Karjalassa. Näillä alueilla niin viikoittainen pelaaminen kuin vähintään neljän pelityyppin pelaaminen oli yleisintä. Toiseksi yleisintä rahapelaaminen oli Päijät- ja Kanta-Hämeessä. Internetissä pelattiin yleisimmin Pohjois-Pohjanmaalla, Kainuussa ja Lapissa. Vähintään riskitasolla pelanneita oli eniten Pirkanmaalla, missä oli myös eniten sellaisia henkilöitä, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista pelaamista.

Harvinaisinta pelaaminen oli Keski-Suomessa, missä oli myös vähiten sellaisia henkilöitä, joiden läheisellä oli ollut ongelmallista rahapelaamista. Vähintään neljää pelityyppiä pelanneita ja internetissä rahapelejä pelanneita oli vähiten Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla ja Etelä-Pohjanmaalla. Sekä viikoittain pelanneita että vähintään riskitasolla pelanneita oli vähiten Uudellamaalla. Rahapelihaittojen näkökulmasta tilanne muuttui myönteisempään suuntaa erityisesti Uudellamaalla ja Varsinais-Suomessa/Satakunnassa vuosien 2015 ja 2019 välillä.

Verrattuna muihin Pohjoismaihin, Suomessa rahapelaaminen on poikkeuksellisen yleistä. Kun Suomessa 78 prosenttia väestöstä oli pelannut rahapelejä edeltävien 12 kuukauden aikana, niin vastaava luku Norjassa oli 64 prosenttia (2019), Ruotsissa 58 prosenttia (2018) ja Tanskassa 63 prosenttia (2016) (Pallesen ym. 2020; Folkhälsomyndigheten 2020c; Pallesen 2017).

Rahapeliongelman yleisyyttä PGSI-mittarilla tarkasteltuna Suomi sijoittuu kuitenkin muiden Pohjoismaiden väliin. Vuonna 2019 vähintään riskitasolla pelanneita (PGSI  $\geq$  1) oli Suomessa 6,7 prosenttia, kun vastaava luku Norjassa oli 13,3 prosenttia. Norjassa rahapeliongelmat ovat yleistyneet vuodesta 2015 vuoteen 2019. Ruotsissa vähintään riskitasolla pelanneita oli puolestaan 4,2 prosenttia väestöstä ja Tanskassa 5,2 prosenttia. Erot olivat vastaavanlaiset myös rahapeliongelman (PGSI  $\geq$  8) yleisyyttä tarkasteltaessa (Pallesen ym. 2020; Folkhälsomyndigheten 2020d; Pallesen 2017). Vaikka edellä mainituissa tutkimuksissa on käytetty samaa mittaria ja pisteytystä, niin useat menetelmälliset erot vaikeuttavat eri maiden tulosten vertailukelpoisuutta.

## 9.9 Läheisen peliongelma koskettaa noin 790 000:ää henkilöä

Joka viidennellä vastaajalla (21 %) oli ollut ongelmallisesti pelaava läheinen; tämä osuus on kasvanut. Tulos on eriävä tämän tutkimuksen tuloksen kanssa, jonka mukaan peliongelman yleisyys on ennallaan ja riskitason rahapelaaminen on vähentynyt. Läheisten määrää tarkasteltiin ilman validoitua mittaria, ja lisäksi vastaukset heijastelevat koko elämänmittaista aikajännettä. Läheisten näkökulmasta selvitetty yleisyys ei siis ole suoraan vertailukelpoinen 12 kuukauden aikajänteellä arvioituun rahapeliongelmaan (esim. SOGS ja PGSI). Ongelman yleistymisen sijaan tulos saattaakin kertoa siitä, että aiheesta puhutaan aikaisempaa avoimemmin ja rohkeammin.

Tavallisimmat läheisten kokemat haitat liittyivät huoleen läheisen hyvinvoinnista ja terveydestä (10 %) ja oman tunne-elämän kuormittuneisuuteen, kuten stressiin, ahdistukseen, syyllisyyteen ja masennukseen (9 %). Tulokset ovat linjassa aikaisempien kotimaisten tutkimusten

kanssa (Raisamo & Salonen 2015; Salonen, Latvala ym. 2018; Salonen, Lind, Castrén, Lahdenkari ym. 2019). Läheiset joutuvat usein kohtaamaan pelaamisesta aiheutuvia seurauksia, jotka voivat olla hyvin monenlaisia lievistä huolesta vakaviin hyvinvointia, terveyttä ja taloudellista tilannetta vaarantaviin seurauksiin (Browne ym. 2017).

Pelaajan ja läheisten kokemat haitat ovat hyvin samantyyppisiä (Svensson ym. 2013; Salonen ym. 2016; Li ym. 2016). Toisaalta pelaajien ja läheisten raportoimissa haitoissa on myös havaittu eroavaisuuksia (Jeffrey ym. 2019). Puolisot raportoivat 5–6 kertaa pelaajia todennäköisemmin ihmissuhdeongelmia, kuten parisuhteeseen liittyviä jännitteitä (epäily, valehtelu, kauna), risti-riitoja (riitely, tappelu, uhkailu) ja parisuhteen päättymisen. Pelaajat taas raportoivat puolisoita todennäköisemmin terveyshaittoja, kuten itsemurhayrityksiä ja alkoholin käytön lisääntymistä.

Tyypillisesti ongelmapelaajan ongelmat koskettavat ainakin kuutta läheistä (Goodwin ym. 2017). Läheisten osallistuminen lähipiirissä tai perheessä ilmenevän rahapeliongelman hoitoon on tärkeää niin läheiselle kuin toipuvalle pelaajalle (Kourgiantakis ym. 2016). Läheisen mukanaolosta hoidossa nähdään olevan kaksi hyötyä: ensinnäkin läheisen ja perheen suhteiden parantaminen, lasten hyvinvoinnin takaaminen sekä läheisille aiheutuneiden haittojen vähentäminen ja toiseksi pelaajan tukeminen avun piiriin ja avun piirissä pysyminen (Copello ym. 2005; Kourgiantakis ym. 2013; Kourgiantakis ym. 2016).

## 9.10 Suhtautuminen rahapelaamiseen oli taas kielteisempää

Vuonna 2019 suomalaisten suhtautuminen rahapelaamiseen oli lievästi kielteisistä, kun vuonna 2015 se oli lievästi myönteistä. Suomalaisten asenteet rahapelaamista kohtaan ovat vaihdelleet vuodesta 2011 vuoteen 2019. Asenteet olivat myönteisimmät vuonna 2015, jolloin miesten ja 18–54-vuotiaiden suhtautuminen oli myönteisen puolella. Vuonna 2019 suhtautuminen rahapelaamiseen kääntyi kielteisemmäksi, lähes vuoden 2011 tasolle. Suomalaisten asenteet rahapelaamista kohtaan olivat keskimäärin silti edelleen hieman myönteisempiä kuin esimerkiksi norjalaisten. Norjassa rahapelaamiseen suhtauduttiin myönteisimmin vanhemmissa ikäluokissa (Pallesen ym. 2020). Kansainvälisessä vertailussa suomalaisten näkemykset ovat yleisemminkin olleet varsin myönteisiä (vrt. Orford ym. 2009, Donaldson ym. 2016; Canale ym. 2016).

Erityisesti nuorten aikuisten, 18–24-vuotiaiden, suhtautuminen rahapelaamiseen on muuttunut vuoden 2015 ja 2019 välillä. Toisaalta myös tämän ikäryhmän rahapelaaminen on vähentynyt. Näihin muutoksiin on varmasti vaikuttanut jo aikaisemmin mainittu rahapelaamisen ikärajamuutos. On myös mahdollista, että nuoret aikuiset suhtautuvat rahapelaamiseen aikaisempaa tietoisemmin, tunnistavat sen mahdolliset haitat ja näin käyttäytyvät myös itseään suojaavammin. Myös vapaa-ajanviettotavat saattavat olla muuttumassa siten, että rahapelaamisen rooli pienenee. On ilmeistä, että rahapelaamisen yhteiskunnallisen kontekstin viimeaikaiset muutokset ovat myös vaikuttaneet sekä asenteisiin että pelaamiseen.

Rahapelaamiseen liittyvät mielipiteet ja asenteet vaikuttavat rahapelaamiseen, ja päinvastoin. Tieto väestön asenteista ja mielipiteistä sekä niiden muutoksista luo pohjaa rahapelipoliittiselle keskustelulle. Mielipiteet ja asenteet heijastelevat yleisellä tasolla myös kulttuurin kykyä sietää

---

rahapelaamiseen liittyviä kielteisiä seurauksia. Tulostemme valossa vuosi 2015 näyttäytyy rahapelaamisen ja rahapelaamiseen suhtautumisen valossa eräänlaisena peliyhtiöiden kulta-aikana.

## 9.11 Enemmistö kannatti rahapeliautomaattien sijoittamista erillisiin pelisaleihin

Ehdotusta rahapeliautomaattien sijoittamisesta erillisiin pelisaleihin kannattaa nyt entistä useampi. Vuonna 2019 ehdotusta kannatti puolet vastaajista, kun vuonna 2015 kannattajia oli runsas kolmannes. Vuonna 2019 Pelikoneet kaupoista -kampanjassa ja kansalaisaloitteissa esitettiin, että hajasijoitetut raha-automaattipelit siirrettäisiin erillisiin pelisaleihin. Aloitteen taustalla oli joukko kokemusasiantuntijoita, joilla on omakohtainen kokemus ongelmapelaamisesta. Tulostemme valossa on yllättävää, ettei aloitteen läpimenoon vaadittavia kannatusääniä saavutettu. Kansalaisaloite sai kuitenkin aikaan runsasta yhteiskunnallista keskustelua rahapelihaittojen ehkäisystä ja suomalaisesta rahapelikulttuurista.

Veikkauksen rahapeliautomaatit, Helsingin kasino ja pelisalit suljettiin koronavirusepidemian takia maaliskuussa 2020. Myös koronaepidemia on antanut uutta potkua rahapelikeskusteluun, mutta myös vaikuttanut rahapelaamiseen. Sulkutoimet toimivat eräänlaisena koeasetelmana saatavuuden ja saavutettavuuden muutoksesta. Pelaajabarometrin mukaan rahapelaaminen pikemminkin vähenee kuin lisääntyy poikkeusoloissa (Kinnunen ym. 2020). Toisaalta yli 80 prosenttia vastaajista on sitä mieltä, että heidän rahapelaamisensa ei muuttunut poikkeusoloissa. EHYT ry:n mukaan rahapelaaminen väheni kevään 2020 aikana ilman että rahapelaaminen olisi siirtynyt internetiin (Kosonen 2020). Valtakunnallisen auttavan palvelun Peluurin yhteydenotot puolestaan lisääntyivät (Ylen uutinen 18.4.2020). Peluurin asiakkailta ilmeni huolta taloudesta ja mielenterveydestä, ja lisäksi vakavista rahapeliongelmissa kärsivien henkilöiden tilanne vaikutti pahentuneen entisestään. Pelipaikkojen sulkeminen oli monille peliongelmissa kärsiville helpotus.

Rahapeliin toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmä on ottanut kantaa raha-automaattipelien haittojen hallinnan tehostamisesta (Heiskanen ym. 2020). Ryhmän mukaan pelihaittoja voidaan vähentää tehokkaimmin, kun toimenpiteissä huomioidaan haittoihin erilaisissa pelaamisympäristöissä ja jakelukanavissa vaikuttavat tekijät kokonaisuutena. Mainittuja tekijöitä ovat pelien piirteet ja ominaisuudet, pelirajoitukset ja pelaamisen hallintakeinot, pelien saatavuus ja saavutettavuus sekä rahapeliin markkinointi. Jälleenmyyjien tiloissa olevien peliautomaattien siirtämistä nykyisiin tai niitä varten perustettaviin uusiin pelisaleihin ei kuitenkaan pidetty varteenotettavana vaihtoehtona. Sen sijaan torjuntakokonaisuutta voidaan tehostaa joko poistamalla hajasijoitetut automaatit kokonaan markkinoilta tai kehittämällä nykyistä mallia tehokkaammaksi. Ryhmä esitti myös, että raha-automaattipelien markkinoinnista pitäisi luopua kokonaan ja Veikkausta tulisi velvoittaa tiedottamaan pelaajille automaattipelien erityisestä haitallisuudesta.



---

## 9.12 Kaksi kolmesta kannatti pakollista tunnistautumista rahapeliautomaateilla

Pakolliseen tunnistautumiseen rahapeliautomaateilla suhtauduttiin myönteisesti: 66 prosenttia vastaajista kannatti ja 15 prosenttia vastusti pakollista tunnistautumista rahapeliautomaateilla pelattaessa. Pakollisen tunnistautumisen kannatus oli vahvinta nuorilla aikuisilla sekä opiskelijoilla, koululaisilla ja vanhuuseläkeläisillä. Vastaavasti kannatus oli heikointa 15–17-vuotiailla, työttömällä, työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairailta.

Saatavuuden rajoitusten ohessa pakollinen tunnistautuminen on tunnistettu keinoksi tehostaa rahapelihaittojen ehkäisyä ja vähentämistä (Heiskanen 2020). Pakollinen tunnistautuminen itsessään ei kuitenkaan ole pelaamisen hallinnan keino. Arpajaislaissa on säädetty, että pakollinen tunnistautuminen tulee hajasijoitettuihin Veikkauksen raha-peliautomaattipeleihin esimerkiksi kaupoissa, kioskeissa, ravintoloissa ja huoltoasemilla 1.1.2022 mennessä. Veikkauksen ilmoittanut, että se aikoo omaehtoisesti aikaistaa sitä vuodella. Edellä mainitut tulokset kuvaavat siis tilannetta ennen kyseisen muutoksen toimeenpanoa.

Arpajaislain uudistus on käynnissä vuosina 2020 ja 2021. Osana uudistusta arvioidaan pakollisen tunnistautumisen laajentamista muihin rahapeleihin ja ympäristöihin. Taustalla on tieto siitä, että pelisaleissa pelanneilla on muita enemmän rahapeliongelmia ja riskitason rahapelaamista (esim. Salonen ym. 2018; 2019). Tämän tutkimuksen tulokset vahvistivat sen, että myös raha-automaattipelien pelaamiseen pelisaleissa liittyy samanlaisia ongelmia. Pakollisen tunnistautumisen laajentaminen on myös keino puuttua alaikäisten pelaamiseen aikaisempaa tehokkaammin. Veikkauksen on myös itse elokuussa 2020 esittänyt tiedotteessaan pakollisen tunnistautumisen aikataulun aikaistamista.

Rahapelien toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmä on ehdottanut, että pakollinen tunnistautuminen toteutetaan pelitapahtumakohtaisesti, sisäänpääsyn yhteydessä tapahtuvan tunnistautumisen sijaan (Heiskanen ym. 2020). Helsingin kasinolla tunnistautuminen on ollut pakollista sisäänpääsyn yhteydessä tähänkin saakka. Pakollisen tunnistautumisen toteutuessa laajamittaisesti voidaan ottaa kattavasti käyttöön kaikkea yksinoikeusjärjestelmässä tapahtuvaa pelaamista koskevia pelaamisen hallinta- ja rajoituskeinoja.

## 9.13 Kolmannes koki Veikkauksen mainonnan liialliseksi

Vuonna 2019 vastaajista 61 prosenttia oli tyytyväisiä rahapeliyhtiö Veikkauksen mainontaan Suomessa. Vastaavasti kolmannes (32 %) vastaajista koki Veikkauksen mainonnan liian runsaaksi. Liian vähäiseksi Veikkauksen mainonnan koki vain prosentti vastaajista. Rahapelikyselyn mukaan suhtautuminen rahapelimainontaan muuttui kielteisemmäksi vuosien 2016 ja 2017 välillä (Salonen, Latvala, Castrén, Selin ym. 2019; Salonen, Lind, Castrén, Lahdenkari ym. 2019). Saman tutkimuksen mukaan 27 prosenttia vastaajista piti kotimaista rahapelien mainontaa liiallisena vuonna 2017.

Mainonta vaikuttaa erityisen voimakkaasti alaikäisiin ja henkilöihin, joilla on ollut ongelmia rahapelaamisen hallinnan kanssa. Rahapelien mainonta voi kiihdyttää jo olemassa olevaa

---

rahapeliongelmaa, heikentää rahapelaamisen hallintaa sekä kasvattaa retkahdusriskiä niillä pelaajilla, jotka ovat päättäneet lopettaa rahapelaamisen (Binde 2009). Rahapeliongelmaan Peliklinikan palveluista hoitoa hakeneet suhtautuivat markkinointiin kriittisesti vuosina 2016 ja 2017 (Salonen ym. 2019b). Peliklinikan asiakkaat myös kokivat suuressa määrin, että rahapelien mainonta sai heidät pelaamaan lisää.

Arpajaislaki (1047/2001) ohjaa rahapelien markkinointia Suomessa: erilaisilla rajoituksilla halutaan ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja. Veikkauksella on lupa markkinoida rahapelejä Manner-Suomessa. Kesällä 2019 Veikkaus julkaisi mainoksen, jossa terapeutti näyttävä hahmo kommentoi rahapelaamista myönteisessä sävyssä. Tämä aiheutti julkisuudessa markkinointikohun, jonka seurauksena lokakuussa 2019 Veikkaus ilmoitti vähentävänsä markkinointiaan. Myös arpajaislain muutokset ovat tiukentaneet markkinoinnin sääntelyä.

## 9.14 Yksinoikeusjärjestelmällä on vahva tuki

Vaikka yksinoikeusjärjestelmän kannatus näyttää heikenneen, suomalaisen rahapelien yksinoikeusjärjestelmän kannatus on edelleen vankka: vuonna 2019 vastaajista 72 prosenttia piti yksinoikeusjärjestelmää hyvänä tapana rajoittaa rahapeleistä koituvia haittoja; joka viides (21 %) oli päinvastaista mieltä. Yksinoikeusjärjestelmän kannatus oli vahvimmillaan vuonna 2015 (77 %), jonka jälkeen kannatus on laskenut vuoden 2007 tasolle (71 %). Kuten aikaisemmin mainittu, Veikkauksella on yksinoikeus rahapelien toimeenpanoon Manner-Suomessa. Tammi-kuussa 2017 entiset kolme peliyhteisöä (Veikkaus, Raha-automaattiyhdistys, Fintoto) yhdistettiin yhdeksi Veikkaus Oy:ksi. Yhdistymisen keskeinen tavoite oli vahvistaa järjestelmää rahapelihaittojen ehkäisyssä. Toisaalta yhdistymiseen liittyi myös uhkakuvia haittojen lisääntymisestä (esim. Selin ym. 2017).

Epäilyt mahdollisten haittojen lisääntymisestä perustuivat siihen, että erityisen haittariskin sisältävien internetin rahapelien (nopearytmiset onnenpelit, netin raha-automaatti- ja kasinopelit, vedonlyöntipelit) saatavuus lisääntyi, kun esimerkiksi aiemmin vain RAY:n asiakkaiden pelattavissa olleet rahapelit tulivat myös vanhan Veikkauksen ja Fintoton asiakkaiden pelattaviksi. Pelitilien yhdistäminen mahdollisti erityisen haittariskin sisältävien rahapelien vapaamman markkinoinnin Veikkauksen verkkokaupassa. Osana muutosta Veikkauksen verkkokauppa määriteltiin erityiseksi pelipisteeksi, jossa on mahdollista markkinoida erityisiä pelihaittariskejä sisältäviä pelejä (ml. raha-automaattipelit ja vedonlyönti).

Suomalaisten rahapelaaminen on kuitenkin muuttunut entistä satunnaisemmaksi ja riskitason rahapelaaminen on vähentynyt. Toisaalta ulkomaille suuntautuva pelaaminen on lisääntynyt hieman. Tulostemme valossa voidaan siis sanoa, että rahapeliyhteisöjen yhdistymiseen liitetty uhkakuvat eivät ole ainakaan toistaiseksi toteutuneet. Tämä havainto on yhdenmukainen vuosien 2016 ja 2017 Rahapelikyselyn tulosten kanssa (Salonen, Lind, Castrén, Heiskanen ym. 2019) ja Veikkauksen omien tiedotteiden kanssa (esim. Veikkaus 2020).

---

## 9.15 Manner-Suomen ulkopuolisen pelaamisen estojen vastustajia on kannattajia enemmän

Arpajaislaista huolimatta yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisilla peliyhtiöillä on suomenkielisiä verkkosivuja, joita myös markkinoidaan suomen kielellä. Ulkomaisten peliyhtiöiden toimintaan puuttuminen on Manner-Suomessa ollut esillä yhtenä keinona tehostaa rahapelihaittojen ehkäisyä (Rydman & Tukia 2019; Heiskanen ym. 2020). Taustalla on myös tieto siitä, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen rahapelaamiseen liittyy ongelmallista pelaamista (Heiskanen ym. 2019).

Tulostemme mukaan useampi vastaaja vastusti (36 %) kuin kannatti (29 %) Manner-Suomen ulkopuolisen rahapelaamisen rajoittamista. Manner-Suomen ulkopuolisten rahapelien internetpelaaminen koskee jokseenkin pientä ryhmää (6 %). Tästä näkökulmasta on hieman yllättävää, että estoja vastusti runsas kolmannes vastaajista.

Myös yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen tarjonnan saatavuutta tulisi jatkossa pyrkiä vähentämään, koska tältä osin pelitarjonta on rahapelien toimeenpanoon kohdennettavien sääntelytoimien ulottumattomissa (Heiskanen ym. 2020). Tällä hetkellä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelien kuluttajansuojaa, riittävien rahapelaamisen hallinnan välineiden sekä tehokkaiden pakollisten pelirajoitusten tarjoamista pelaajille tai pelituotteiden kontrollia ei voida varmistaa, kun pelaaminen on kotimaisen sääntelyn ulkopuolella. Sisäministeriön esiselvityksen mukaan teknisten estotoimien käyttöönotolle ei ole oikeudellisia esteitä Manner-Suomen ulkopuolelle suuntautuvassa rahapelaamisessa (Rydman & Tukia 2019). Toisaalta estojen toimivuuteen liittyy haasteita.

## 9.16 Digitaalisen pelaamisen yleisyys ei ole muuttunut

Lähes puolet vastaajista oli pelannut digipelejä 12 haastattelua edeltäneen kuukauden aikana. Tulos on alhaisempi kuin kahdessa aikaisemmassa suomalaistutkimuksessa. Ero selittynee sillä, että digipelaamisen määritelmä ei ole vielä vakiintunut, minkä lisäksi näiden tutkimusten kohderyhmä, käytetyt mittarit ja arvioinnin aikajänne erosivat toisistaan. Pelaajabarometrin kohderyhmänä oli 10–75-vuotiaat, minkä lisäksi rahapelaaminen laskettiin digipelaamiseksi, jolloin digipelaajia oli 69–79 prosenttia vastaajista (Kinnunen ym. 2018; Kinnunen ym. 2020). Männikön ja kumppaneiden (2015) tutkimus taas tehtiin 13–24-vuotiaille, ja digipelaamista ainakin joskus tiedusteltiin kolmen kuukauden ajalta; tällöin digipelaajien osuus oli 93 prosenttia vastaajista (Männikkö ym. 2015).

Tässä tutkimuksessa digipelaajien osuus ei ole muuttunut vuosien 2011 ja 2019 välillä. Pelaajabarometrin mukaan suomalaisten digitaalinen pelaaminen on hieman noussut vuodesta 2018 vuoteen 2020 (Kinnunen ym. 2018; Kinnunen ym. 2020). Vastaavia havaintoja digipelaamisen kasvusta on tehty myös Norjassa (Pallesen ym. 2020). Digipelaaminen on edelleen pääosin nuorten suosiossa, mutta toisaalta se on yleistynyt myös vanhemmissa ikäluokissa. Miehet käyttävät yli kaksi kertaa enemmän aikaa ja lähes neljä kertaa enemmän rahaa digipelaamiseen kuin naiset (Kinnunen ym. 2020).

Digipelaamiseen liittyy yllätyslaatikoiden kautta ostettavia ominaisuuksia. Vastaajista noin joka kymmenes ja digipelejä pelanneista noin joka viides oli ostanut lisäominaisuuksia. Osuus ei ole kovin suuri, mutta erityisesti niitä olivat ostaneet miehet ja nuoret. Vaikka myöskään Pelaajabarometrin mukaan yllätyslaatikoiden ostaminen ei ole Suomessa vielä kovin yleistä, seitsemän prosenttia Pelaajabarometrin vastaajista oli ainakin joskus maksanut yllätyslaatikosta (Kinnunen ym. 2020). Huomioinarvoista on, että sekä miehet että nuoret aikuiset ovat yli-edustettuina myös rahapeliongelman näkökulmasta (vrt. Hing ym. 2015; Männikkö ym. 2015). Henkilöillä, jotka olivat ostaneet digipelien lisäosia, oli rahapeliongelma yleisemmin kuin muilla vastaajilla. Yllätyslaatikoiden yhteyttä rahapeliongelmaan onkin syytä tutkia tarkemmin: tois-taiseksi on epäselvää, houkuttelevatko yllätyslaatikot ongelmapelaajia vai lisäävätkö yllätyslaati-kot rahapeliongelman riskiä (Delfabbro & King 2020).

Yllätyslaatikoiden toimintamekanismi perustuu sattumaan, mikä yllyttää pelaajaa ostamaan matalalla kynnyksellä (Kärki 2020). Verkkoyhteisöt, joissa digipelejä pelataan, voivat osaltaan kiihdyttää ostamista (Sirola ym. 2020). Vastaavanlainen sattuman pelaamista kiihdyttävä vaikutus liittyy myös rahapeleihin (Drummond & Sauer 2018). Digipelit ja rahapelit ovat lähentyneet toisiaan, mikä houkuttaa digipelaajia rahapelaamisen pariin (Zendle ym. 2019; Rockloff ym. 2020). Alankomaat on vastikään määritellyt yllätyslaatikot rahapelämiseksi (Kasspelautoritet 2020); tämä muutos perustuu parin vuoden takaiseen selvitykseen (Kasspelautoritet 2018).

15–17-vuotiailla digipelaaminen on yleisempää kuin rahapelaaminen, muissa ikäryhmissä tilanne on päinvastainen. Tämä saattaa liittyä siihen, että digipelaamisesta siirrytään rahapelaamisen pariin, tai siihen, että digipelejä pelaavat ihmiset ovat kiinnostuneita myös rahapelaamisesta (Delfabbro & King 2020). Kirjallisuudessa on esitetty myös niin sanottu maturaatioefekti, jonka mukaan iän myötä siirrytään rahapelaamisen pariin ilman aikaisempaa digipelikokemusta.

## 9.17 Digipeliongelmat painottuvat nuorempiin ikäryhmiin

Viisi prosenttia vastaajista oli kokenut oman digipelaamisensa ongelmalliseksi vähintään joskus. Kun digipelaamista tarkasteltiin GAS-mittarilla, ongelmallinen digipelaaminen oli huomattavasti harvinaisempaa (1,3 %). Ero saattaa liittyä siihen, että vastaajien mielessä ongelmallisen digipelaamisen määritelmä on väljempi kuin GAS-7-mittarilla. Verrattaessa rahapeliongelman yleisyyttä SOGS-mittarilla ja vastaajan kokemana vastaavia eroja ei juurikaan ollut.

GAS-mittarin tulos on alhaisempi kuin aikaisemmissa tutkimuksissa (esim. Männikkö ym. 2015; Khazall ym. 2016). Erot saattavat johtua siitä, että muissa tutkimuksissa kohderyhmä on ollut nuorempi. Männikön ja kumppaneiden (2015) mukaan 13–24-vuotiaiden keskuudessa ongelmallisesti digipelejä pelaavia on joka kymmenes (9 %). GAS:n herkkyyteen saattaa liittyä haasteita, kun sitä käytetään aikuisväestössä (Brunborg ym. 2015).

Digipelaaminen mielletään helposti harmittomaksi ajanvietteeksi, vaikka siihen liittyy haittoja (Männikkö ym. 2017). Yksittäisiä haittoja kartoitettaessa korostuivat pelaamiseen käytetyn ajan lisääntyminen, pako arjen muista osa-alueista digipelaamisen pariin ja pelaamisen jatkuva ajattelu. Nämä merkit antavat viitteitä ongelmallisesta pelaamisesta tai sen kehittymisestä

---

(World Health Organization 2018). Digipelaaminen tunnustetaan nyt rahapelaamisen lailla toiminnaksi, joka voi aiheuttaa riippuvuutta. Digipelaamisella on yhteys myös rahapelaamiseen ja mahdollisen rahapeliongelman kehittymiseen (Delfabbro & King 2020; Derevensky & Griffiths 2019).

Tuloksemme osoittivat, että myös ongelmallista digipelaamista kuvaava terminologia ja sen määritelmät vaihtelevat. Tämä heikentää eri tutkimusten tulosten vertailukelpoisuutta. Vastaa- vat haasteet on tunnustettu myös kansainvälisesti. Osoituksena haasteista on myös se, että kansainvälisissä tutkimuksissa digipeliongelman yleisyys vaihtelee 0,2 prosentista 58 prosenttiin (Darvesh ym. 2020).

## 9.18 Alkoholin riskikäyttö on vähentynyt

Lähes joka viides (18 %) vastaaja oli alkoholin riskikäyttäjä. Tässä tutkimuksessa käytettiin AUDIT-C-mittaria ja ajanmukaisia raja-arvoja (Alkoholiongelman hoito: Käypä hoito -suositus 2018). Miesten (24 %) alkoholin riskikäyttö oli naisia (13 %) yleisempää, kuten myös Juomatapatutkimuksessa (Mäkelä ym. 2018; Lintonen ym. 2019). Juomatapatutkimuksessa osuudet olivat hieman alhaisemmat, mikä johtunee siitä, että siinä käytettiin mittarin pidempää versiota ja sen mukaisia raja-arvoja (Mäkelä ym. 2018). Tutkimuksessamme työttömistä vastaajista joka neljäs käytti alkoholia riskitasolla.

Alkoholin riskikäyttö on vähentynyt vuosien 2011 ja 2019 välillä. Tulos on linjassa Juomatapatutkimuksen tulosten kanssa (Mäkelä ym. 2018). Juomatapatutkimus myös osoitti, että suomalaisten juomatavoissa on tapahtunut suotuisaa kehitystä: molempien sukupuolten viikoittainen alkoholin käyttö on vähentynyt, täysraittiiden määrä on kasvanut ja eläkeikäisten alkoholinkulutuksen pitkään jatkunut kasvutrendi on taittunut (Mäkelä ym. 2018). Kun Juomatapatutkimuksessa riskikäyttöä tarkasteltiin sekä AUDIT- että AUDIT-C-mittareilla, seulontarajat ylittyivät yleisimmin nuoremmissa ikäluokissa, eronneilla ja naimattomilla (Lintonen ym. 2019).

15–17-vuotiaiden alkoholin riskikäyttö on vähentynyt vuodesta 2011 vuoteen 2019. Nuorten alkoholinkäyttö on vähentynyt myös muiden suomalaistutkimusten mukaan (Mäkelä ym. 2018; Kinnunen ym. 2019; Ikonen & Helakorpi 2019). Eurooppalaisen ESPAD-tutkimuksen mukaan suomalaisnuoret käyttävät muita eurooppalaisnuoria harvemmin päihteitä (The ESPAD Group 2020).

## 9.19 Psykkinen kuormittuneisuus on lisääntynyt naisilla

Vuonna 2019 neljä prosenttia vastaajista koki psyykkistä kuormittuneisuutta. Osuus on alhainen, jos sitä vertaa vuoden 2018 FinSote-tutkimuksen tuloksiin, joiden mukaan joka kymmenes 20–75-vuotias suomalainen koki psyykkistä kuormittuneisuutta (Parikka ym. 2019). Psykkisen kuormittuneisuus oli yleisempää naisilla ja 15–24-vuotiailla kuin miehillä ja vanhemmilla

---

ikäryhmillä. Tulos on pääosin linjassa aikaisempien suomalaisten tutkimusten kanssa (Nyman ym. 2016; Koponen ym. 2019; Parikka ym. 2019).

Miesten psyykinen kuormittuneisuus väheni vuosien 2011 ja 2019 välillä, naisten puolestaan yleistyi. Vuoden 2017 FinTerveys-tutkimuksen mukaan miesten psyykinen kuormittuneisuus ei muuttunut vuosien 2011 ja 2017 välillä, mutta naisilla se yleistyi (Koponen ym. 2019). Vuoden 2017 FinTerveys-tutkimuksen mukaan suomalaisten mielenterveyteen liittyvä oireilu on yleistynyt (Koponen ym. 2018). Kuormittuneisuusoireilu oli yleistä erityisesti työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla, pitkäaikaissairailta, työttömillä ja pienituloisilla.

## 9.20 Peliongelmat, alkoholin riskikäyttö ja psyykinen kuormittuneisuus liittyvät toisiinsa

Ongelmallinen digipelaaminen, alkoholin riskikäyttö ja psyykinen kuormittuneisuus olivat yhteydessä sekä rahapeliongelmaan että rahapelaamiseen vähintään riskitasolla. Myös aikaisempien tutkimusten mukaan mielenterveys- ja päihdeongelmat sekä kohonnut itsemurhariski liittyvät rahapeliongelmaan (Sundqvist ym. 2019; Ford & Håkansson 2019; Karlsson & Håkansson 2018; Subramaniam ym. 2015; Lintonen ym. 2018). Alkoholin ongelmakäytön ja mielenterveysoireilun laaja yhteys rahapeliongelmiin on havaittu myös ruotsalaisissa väestötutkimuksissa (Folkhalsomyndigheten 2020a ja 2020b).

Rahapeliongelmaa, riskitason rahapelaamista, digipeliongelmaa, alkoholin riskikäyttöä ja psyykkistä kuormittuneisuutta yhdisti myös se, että ne ovat kaikki yleisimpiä nuorilla aikuisilla, erityisesti 18–24-vuotiailla. Tosin psyykinen kuormittuneisuus oli yleistä myös 15–17-vuotiailla. 15–17-vuotiailla digipelaaminen oli yleisempää kuin rahapelaaminen, muissa ikäryhmissä tilanne oli päinvastainen. Eri mittareilla kerättyjen tietojen vertailukelpoisuutta heikentää se, että MHI-5-mittarin aikajänteenä oli neljä viikkoa, kun muissa käytettiin 12 kuukautta. Nuoret aikuiset ovat erityisen haavoittuvia monenlaiselle riskikäyttäytymiselle (Sanci ym. 2018) ja siitä mahdollisesti koituville haitoille. Ehkäisevässä työssä on tärkeää huomioida erityyppinen riskikäyttäytyminen ja niiden mahdollinen yhteisvaikutus tai toinen toista kiihdyttävä vaikutus.

Rahapeliriippuvuudesta kärsiville on tyypillistä, että heillä esiintyy paljon erilaisia pelaamisen motiiveja. Pelaamisen joko tiedostettuna tai tiedostamattomana motiivina voi olla hetkelisen mielihyvän tai helpotuksen haku haastavassa arjen tilanteessa, joka tunnetaan ns. pakopelaamisena. Sitä selittää keinottomuus ongelmien ratkaisussa. Pelaamisen motiivit saattavat toimia välittävänä tekijöinä rahapeliongelmiin, päihderiippuvuuksien, mielenterveyshäiriöiden sekä muiden terveysongelmien välillä. Lisäksi on mahdollista, että nämä epäsuorat yhteydet ovat erilaisia miehillä ja naisilla, sillä esimerkiksi masennus ja ahdistuneisuus ovat yleisempiä peliriippuvuudesta kärsivillä naisilla, kun taas alkoholi- ja huumeriippuvuuksien samanaikaisuus on yleisempää miehillä (Desai & Potenza 2008).

Aikaisemman suomalaisen tutkimuksen mukaan alkoholin riskikäytöllä on iso rooli päih-teisiin ja riippuvuuksiin liittyvässä kokonaisuudessa, mikä saattaa johtua siitä, että alkoholin käyttö aloitetaan ennen muita (Lintonen ym. 2018). Ehkäisemällä kuhunkin päih-teeseen ja/tai riippuvuuteen liittyviä haittoja vaikutetaan hyödyllisesti myös muihin. Ehkäisevässä päihde-

---

työssä on omaksuttu näkemys eri päihteiden ja riippuvuuksien tarkastelusta kokonaisuutena: parhaillaan valmisteilla on myös päihde- ja riippuvuusstrategia.

## 9.21 Lopuksi

Rahapelaaminen on edelleen yleistä Suomessa. Vaikka rahapeliongelman yleisyys ei ole muuttunut, on riskitason rahapelaaminen vähentynyt. Rahapelaaminen on muuttunut aikaisempaa satunnaisemmaksi. Toisaalta huomattava osa rahapelaamiseen käytetystä rahasta tulee henkilöiltä, joilla on rahapeliongelma. Internetissä tapahtuva pelaaminen, mukaan lukien ulkomaille suuntautuva pelaaminen, on lisääntynyt. Merkittävä osa rahapelaamisesta tapahtuu kuitenkin edelleen muualla kuin internetissä. Ongelmallinen digipelaaminen, alkoholin riskikäyttö ja psyykkinen kuormittuneisuus olivat yhteydessä sekä rahapeliongelmaan että riskitasolla pelaamiseen. Vuosi 2015 erottui sekä aktiivisen rahapelaamisen, riskitason pelaamisen yleisyyden että rahapelaamiseen myönteisen suhtautumisen näkökulmasta. Vaikka yksinoikeusjärjestelmän kannatus näyttää vähentyneen, sen kannatus on edelleen vankka.

Peliyhteisöjen yhdistymisen jälkeen on tapahtunut runsaasti muutoksia (ks. kuvio 1), jotka ovat saattaneet vaikuttaa suomalaisten rahapelaamiseen ja siihen liittyviin asenteisiin ja mielipiteisiin, mutta myös suomalaiseen rahapelaamisen kulttuuriin. Myös viime vuosien julkinen keskustelu on ollut poikkeuksellisen aktiivista ja kriittistä. Muutoksia on odotettavissa myös tulevaisuudessa, mikä asettaa vaatimuksia rahapelihaittojen seurannalle ja arvioinnille. Tarvitaan entistä luotettavampaa ja monipuolisempaa sekä nopeasti tuotettavaa syntetisoivaa tietoa. Vuoden 2020 koronaepidemia on konkretisoinut sen, että tiedon tarve saattaa tulla nopeasti. Epidemian mahdollisista suorista ja epäsuorista seurauksista ja niiden pysyvyydestä tarvitaan tietoa myös pidemmällä aikavälillä.

Tampereen tulevan kasinon lähialueilla koetut pelihaitat ovat ajankohtainen tutkimusteema. Tuloksemme osoittivat, että lähtötilanne Pirkanmaalla ei ole paras mahdollinen. Riskitasolla pelaavien osuus (18 %) sekä niiden henkilöiden osuus, joilla oli ollut lähipiirissään ongelmallista rahapelaamista (25 %), ovat varsin suuria jo ennen kasinon avaamista. Kasinopelaaminen on pelaamisen muoto, joka sisältää korkean riippuvuusriskin. On todennäköistä, että ainakin alkuvaiheessa peliongelmat lisääntyvät uuden kasinon lähialueella (vrt. adaptaatio). Rahapelihaittojen seurantaan, ehkäisyyn ja tukipalvelujen kehittämiseen tuleekin panostaa kasinon vaikutusalueilla. Yhtenä esimerkkinä rahapelihaittoihin liittyvästä ajankohtaisesta ehkäisevästä työstä mainittakoon rahapelaamisen matalan riskin rajat (Abbott ym. 2018; Currie ym. 2018), jotka julkaistaan Kanadassa vuoden 2021 alussa.

Rahapeliongelmat, digipeliongelmat, alkoholin riskikäyttö ja psyykkinen kuormittuneisuus liittyvät toisiinsa. Niitä yhdistää myös se, että ne ovat kaikki yleisimpiä nuorilla aikuisilla. Pelaajan ja läheisten lisäksi laajemmin koko yhteiskuntaa koskettavat monet rahapelihaitat, kuten taloudelliset haitat (konkurssit, lainat), ihmissuhdehaitat (avioerot), terveyshaitat (sairauspoissaolot, lisääntynyt terveyspalvelujen käyttö) ja rikollinen toiminta (kavallukset, rikokset, väkivalta) ja jopa itsemurhat (Langham ym. 2016). Ajankohtaisina tutkimusteemoina mainittakoon erityisesti rahapelaamisen taloudellisten ja yhteiskunnallisten vaikutusten tutkimus (Abbott

---

ym. 2018; Latvala ym. 2020). Rahapelihaitat vaikuttavat merkittävästi myös pelaajan elämänlaatuun, ja muiden terveysongelmien lailla rahapelaajat ns. menettävät sairaudelle terveitä elinvuosiaan (YLD, years lived under disability) (Browne ym. 2017a; Browne ym. 2017b; Browne, Rawat, ym. 2020). Entistä parempi kokonaiskuva rahapelihaitoista edellyttää uudenlaisia tarkastelunäkökulmia, tutkimusmenetelmien monipuolista hyödyntämistä, sekä erilaisten riskitekijöiden ja rahapelaamiseen liittyvän liitännäissairastavuuden huomioimista (kts. Browne, Rawat, ym. 2020).



# Lähteet

- Abbott, M. W., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D. C., Johnson, M. R., Manitowabi, D., Quilty, L. C., Spangberg, J., Volberg, R. A., Walker, D. M. & Williams, R. J., (2018). Conceptual framework of harmful gambling. Gambling Research Exchange Ontario.
- Aho, P., & Turja, T. (2007). Suomalaisen rahapelaamisen 2007. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus Oy.
- Alkoholiongelmien hoito: Käypä hoito -suositus (2018). Suomalaisen Lääkäriseuran Duodecim ja Suomen Kardiologisen Seuran asettama työryhmä. Helsinki: Suomalainen Lääkäriseura Duodecim, 2018 (viitattu 13.11.2020). URL: [www.kaypahoito.fi](http://www.kaypahoito.fi)
- American Psychiatric Association. (2000). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-IV-TR. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC: Publisher.
- Arpajaislaki 1047/2001: URL: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers: An empirical study of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 647–660.
- Berwick, D. M., Murphy, J. M., Goldman, P. A., Ware Jr, J. E., Barsky, A. J., & Weinstein, M. C. (1991). Performance of a five-item mental health screening test. *Medical care*, 169–176.
- Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13(1), 81–97.
- Binde, P. (2009). Exploring the impact of gambling advertising: An interview study of problem gamblers. *International journal of mental health and addiction*, 7(4), 541.
- Browne, M., Rawat, V., Newall, P. et al. (2020) A framework for indirect elicitation of the public health impact of gambling problems. *BMC Public Health* 20, 1717. DOI: [rdcu.be/ca75j](https://doi.org/10.1186/s12916-020-1717-1)
- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H., Goodwin, B., Bryden, G. & Best, T. (2016). Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. Victorian Responsible Gambling Foundation. Melbourne 2016. URL: [https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/data/assets/pdf\\_file/0007/28465/Browne\\_assessing\\_gambling-related\\_harm\\_in\\_Vic\\_Apr\\_2016-REPLACEMENT2.pdf](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., Bellringer, M., Greer, N., Kollandai-Matchett, K., Langham, E., Rockloff, M., Palmer Du Preez, K. & Abbott, M. (2017a). Measuring the burden of gambling harm in New Zealand. Central Queensland University and Auckland University of Technology.
- Browne, M., Greer, N., Rawat, V., & Rockloff, M. (2017b). A population-level metric for gambling-related harm. *International Gambling Studies*, 17(2), 163–175.
- Browne, M., Goodwin, B. C. & Rockloff, M. J. (2017). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A Tool for Assessment of Harms from Gambling. *Journal of Gambling Studies*.
- Browne, M. & Rockloff, M. J. (2018). Prevalence of gambling-related harm provides evidence for the prevention paradox. *Journal of Behavioural Addictions* 2018, 7(2), 410–422.
- Browne, M., Volberg, R., Rockloff, M., & Salonen, A. H. (2020). The prevention paradox applies to some but not all gambling harms: Results from a Finnish population-representative survey. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Brunborg, G. S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2015). Core and peripheral criteria of video game addiction in the game addiction scale for adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 280–285.
- Burge, A. N., Pietrzak, R. H., Molina, C. A., & Petry, N. M. (2004). Age of gambling initiation and severity of gambling and health problems among older adult problem gamblers. *Psychiatric services*, 55(12), 1437–1439.
- Bush, K., Kivlahan, D. R., McDonell, M. B., Fihn, S. D., & Bradley, K. A. (1998). The AUDIT alcohol consumption questions (AUDIT-C): an effective brief screening test for problem drinking. *Archives of internal medicine*, 158(16), 1789–1795.
- Campbell-Meiklejohn, D. K., Woolrich, M. W., Passingham, R. E., & Rogers, R. D. (2008). Knowing when to stop: the brain mechanisms of chasing losses. *Biological psychiatry*, 63(3), 293–300.
- Canale, N., Vieno, A. & Griffiths, M.D. (2016). The extent and distribution of gambling-related harms and the prevention paradox in a British population survey. *Journal of behavioral addictions*, 5(2), 204–212.
- Canale, N., Vieno, A., Pastore, M., Ghisi, M., & Griffiths, M. D. (2016). Validation of the 8-item attitudes towards gambling scale (ATGS-8) in a British population survey. *Addictive Behaviors*, 54(1), 70–74.

- Castrén, S., Salonen, A. H., Lahti, T. & Alho, H. (2015). Rahapeliongelmaisten hoito on vielä hajanaista. *Suomen Lääkärilehti*, 70(10), 650–655.
- Castrén, S., Alho, H. & Salonen, A. H. (2016). Rahapeliongelma sosiaali- ja terveydenhuollossa – ammattilaisten näkemyksiä. *Analysit-osio. Yhteiskuntapolitiikka*, 81(4), 418–428.
- Castrén, S., Kesänen, M. & Järvinen-Tassopoulos, J. (2018). Katsaus tuki-, neuvonta- ja hoitopalveluihin. Teoksessa Järvinen-Tassopoulos, J. (toim.) *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos*, 95–111. Helsinki.
- Castrén, S., Kontto, J., Alho, H., & Salonen, A. H. (2018). The relationship between gambling expenditure, socio-demographics, health-related correlates and gambling behaviour—a cross-sectional population-based survey in Finland. *Addiction*, 113(1), 91–106.
- Castrén, S., Perhoniemi, R., Kontto, J., Alho, H. & Salonen, A. H. (2018). Association between gambling involvement by game type and gambling harms: Finnish population study. *International Gambling Studies*, 18(1), 124–142.
- Castrén, S., Lind, K., Järvinen-Tassopoulos, J., Alho, H., & Salonen, A. H. (2019). How to Support Prison Workers' Perceived Readiness to Identify and Respond to Possible Gambling Problems: a Pilot Study from Two Finnish Prisons. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–16.
- Clark, L., Lawrence, A. J., Astley-Jones, F., & Gray, N. (2009). Gambling near-misses enhance motivation to gamble and recruit win-related brain circuitry. *Neuron*, 61(3), 481–490.
- Copello, A. G., Copello, A. G., Velleman, R. D., & Templeton, L. J. (2005). Family interventions in the treatment of alcohol and drug problems. *Drug and Alcohol Review*, 24(4), 369–385.
- Currie, S. R., Casey, D. M., & Hodgins, D. C. (2010). Improving the psychometric properties of the Problem Gambling Severity Index. Ottawa: Canadian Consortium for Gambling Research.
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E. & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews*, 9, 1–10.
- Delfabbro, P., & King, D. L. (2020). Gaming-gambling convergence: Evaluating evidence for the 'gateway' hypothesis. *International Gambling Studies*. Advance online publication.
- Derevensky, J. L., & Griffiths, M. D. (2019). Convergence between gambling and gaming: does the gambling and gaming industry have a responsibility in protecting the consumer? *Gaming Law Review*, 23(9), 633–639.
- Desai, R. A., & Potenza, M. N. (2008). Gender differences in the associations between past-year gambling problems and psychiatric disorders. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 43(3), 173–183.
- Donaldson, P., Rockloff, M. J., Browne, M., Sorenson, C. M., Langham, E., & Li, E. (2016). Attitudes towards gambling and gambling reform in Australia. *Journal of gambling studies*, 32(1), 243–259.
- Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Dias, S., Rodda, S. N., Manning, V., Youssef, G. J., Lubman, D. I. & Volberg, R. A. (2019). The diagnostic accuracy of brief screening instruments for problem gambling: A systematic review and meta-analysis. *Clinical psychology review*, 74, 101784. DOI: [org/10.1016/j.cpr.2019.101784](https://doi.org/10.1016/j.cpr.2019.101784).
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2(8), 530–532.
- Economist (2017). The world's biggest gamblers. <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>.
- Edgren, R., Castrén, S., Alho, H., & Salonen, A. H. (2017). Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk? *Computers in Human Behavior*, 72, 46–56.
- Egerer, M., Alanko, A., Hellman, M., Järvinen-Tassopoulos, J., Koivula, P. & Lerkkanen, T. (2018). Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa. Haastattelututkimus rahapelipoliittisista mielipiteistä. Raportti. Helsinki: Valtiotieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto, Helsingin yliopiston Riippuvuussien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG).
- Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). The Canadian problem gambling index (pp. 1–59). Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Folkhalsomyndigheten. (2020a). Psykisk hälsa och spel. URL: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem/psykisk-halsa-och-spel/>
- Folkhalsomyndigheten. (2020b). Alkohol och spel. URL: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spel-prevention/om-spelproblem/alkohol-och-spel/>
- Folkhalsomyndigheten. (2020c). Spelandet i Sverige. URL: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spel-prevention/statistik/spelande/>
- Folkhalsomyndigheten. (2020d). Statistik över spelproblem i Sverige. URL: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/statistik/spelproblem/>
- Ford, M., & Håkansson, A. (2020) Problem gambling, associations with comorbid health conditions, substance use, and behavioural addictions: Opportunities for pathways to treatment. *PLoS ONE* 15(1): e0227644.

- Gainsbury, S. M., Angus, D. J., & Blaszczynski, A. (2019). Isolating the impact of specific gambling activities and modes on problem gambling and psychological distress in internet gamblers. *BMC public health*, 19(1), 1372.
- Gainsbury, S., & Blaszczynski, A. (2012). Harm minimisation in gambling. In R. Pates & D. Riley (Eds). *Harm reduction in substance use and high-risk behaviour: International Policy and Practice*. Oxford: Wiley-Blackwell. 263-278
- Goodie, A. S. (2015). Associations between gambling games and gambling problems: Whole games compared with temporal, skill characteristics, and other structural characteristics. *Current Addiction Reports*, 2(3), 249–253.
- Goodwin, B. C., Browne, M., Rockloff, M., & Rose, J. (2017). A typical problem gambler affects six others. *International Gambling Studies*, 17(2), 276–289.
- Goudriaan, A. E., Slutske, W. S., Krull, J. L., & Sher, K. J. (2009). Longitudinal patterns of gambling activities and associated risk factors in college students. *Addiction*, 104(7), 1219–1232.
- Griffiths, M. D. (2002). Are lottery scratchcards a 'hard' form of gambling? *eGambling-The Electronic Journal of Gambling Issues (EJGI)*, (7).
- Guttentag, D., Harrigan, K., & Smith, S. (2012). Gambling by Ontario casino employees: gambling behaviours, problem gambling and impacts of the employment. *International Gambling Studies*, 12(1), 5–22.
- Harris, A., Parke, A., & Griffiths, M. D. (2018). The case for using personally relevant and emotional stimulating gambling messages as a gambling harm-minimisation strategy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(2), 266–275.
- Heiskanen, M., Silvennoinen, I., Nuutinen, S., Hallamaa, T., Saarelainen, J. & Björkenheim, C. (2019). ”Tunnissa meni 1500€”: Ulkomaille pelaaminen rahapeliנגelmiin apua hakeneiden joukossa. Helsinki: Peliklinikka.
- Heiskanen, M., Hellman, M., Jaakkola, T., Kinnunen, J., Levitski, A., Lerkkanen, T., Marionneau, V., Okanen, A., Pajula, M. & Salonen, A (2020). Rahapeli-automaattien ja automaattipelin haittojen hallinta. Rahapeliנגen toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmän päätelmät haittojen hallinnan tehostamistarpeista ja ryhmän ohjauksessa tehty selvitys. Sosiaali- ja terveysministeriön raportteja ja muistioita 2020:25. Sosiaali- ja terveysministeriö.
- Hing, N., Nisbet, S., Brooks, L., & Rolfe, M. (2009). Testing the link between accessibility and gambling problems: Gambling and problem gambling amongst gaming venue staff. Department of Justice.
- Hing, N., Russell, A. M., & Browne, M. (2017). Risk factors for gambling problems on online electronic gaming machines, race betting and sports betting. *Frontiers in Psychology*, 8, 779.
- Hing, N., Li, E., Vitartas, P., & Russell, A. M. (2018). On the spur of the moment: Intrinsic predictors of impulse sports betting. *Journal of Gambling Studies*, 34, 413–428.
- Hillbrecht, M., Baxter, D., Abbott, M., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D. C., ... & Walker, D. (2020). The Conceptual Framework of Harmful Gambling: A revised framework for understanding gambling harm. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Håkansson, A. (2020). Changes in Gambling Behavior during the COVID-19 Pandemic—A Web Survey Study in Sweden. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 4013.
- Ikonen, R., & Helakorpi, S. (2019). Lasten ja nuorten hyvinvointi: Kouluterveyskysely 2019.
- Ilkas, H., & Turja, T. (2003). *Rahapelitutkimus 2003*. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriö/Taloustutkimus.
- Jeffrey, L., Browne, M., Rawat, V., Langham, E., Li, E., & Rockloff, M. (2019). Til debt do us part: Comparing gambling harms between gamblers and their spouses. *Journal of Gambling Studies*. Advance online publication. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09826-3>
- Karlsson, A., & Håkansson, A. (2018). Gambling disorder, increased mortality, suicidality, and associated comorbidity: A longitudinal nationwide register study. *Journal of behavioral addictions*, 7(4), 1091–1099.
- Kasspelautoritet (2018). Loot boxes & Netherlands Gaming Authority's findings. URL: <https://dutchgamingassociation.nl/news/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings/>
- Kasspelautoritet (2020). Imposition of an order subject to a penalty on Electronic Arts for FIFA video game. URL: <https://kansspelautoriteit.nl/nieuws/2020-oktober/imposition-an-order/>
- Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., & Gmel, G. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among French and German speaking adults. *BMC psychiatry*, 16(1), 132.
- King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N., & Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 215–220.
- King, D. L., Chamberlain, S. R., Carragher, N., Billieux, J., Stein, D., Mueller, K., ... & Demetrovics, Z. (2020). Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic review. *Clinical Psychology Review*, 77, 101831.

- Kinnunen, J., Lilja, P., & Mäyrä, F. (2018). Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. TRIM Research Reports 28, Tampereen yliopisto.
- Kinnunen, J. M., Pere, L., Raisamo, S., Katainen, A., Myöhänen, A., Lahti, L., ... & Rimpelä, A. (2019). Nuorten terveystapatutkimus 2019: Nuorten tupakatuotteiden ja päihteiden käyttö sekä rahapelaaaminen. Sosiaali- ja terveysministeriön raportteja ja muistioita 2019:56.
- Kinnunen, J., Taskinen, K., & Mäyrä, F. (2020). Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. TRIM Research Reports 29, Tampereen yliopisto.
- Kontto, J., Tolonen, H., & Salonen, A. H. (2020). What are we missing? The profile of non-respondents in the Finnish Gambling 2015 survey. *Scandinavian Journal of Public Health*, 48(1), 80–87.
- Koponen, P., Borodulin, K., Lundqvist, A., Sääksjärvi, K., & Koskinen, S. (2018). Terveys, toimintakyky ja hyvinvointi Suomessa: FinTerveys 2017-tutkimus. Raportti 4/2018, 236 sivua. Helsinki: Terveysten ja hyvinvoinnin laitos.
- Kosonen, A. (2020). Poikkeustilan aiheuttamat muutokset rahapelaaamisessa. Tutkimusraportti. Helsinki: EHYT Ry ja Taloustutkimus. URL: [https://ehyt.fi/wp-content/uploads/2020/08/Taloustutkimus\\_Muutokset-rahapelaaamisessa\\_Raportti\\_04\\_2020\\_s.pdf](https://ehyt.fi/wp-content/uploads/2020/08/Taloustutkimus_Muutokset-rahapelaaamisessa_Raportti_04_2020_s.pdf)
- Kourgiantakis, T., Saint-Jacques, M. C., & Tremblay, J. (2013). Problem gambling and families: a systematic review. *Journal of Social Work Practice in the Addictions*, 13(4), 353–372.
- Kourgiantakis, T., Stark, S., Lobo, D. S. S., & Tepperman, L. (2016). Parent problem gambling: A systematic review of prevention programs for children. *Journal of Gambling Issues*, 33, 8–29.
- Kraus, L., & Nociar, A. (2016). ESPAD report 2015: results from the European school survey project on alcohol and other drugs. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction. EMCDDA Joint Publications, Publications Office of the European Union, Luxembourg.
- Kristiansen, S., Reith, G., & Trabjerg, C. M. (2017). ‘The notorious gambling class’: patterns of gambling among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 20(3), 366–381.
- Kärki, A. (2020) Arpaajisten ja uhkapelin määrittelymen soveltamisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot box -mekanismeihin. *Lakimies* 3–4/2020, s. 348–372.
- 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.
- LaPlante, D. A., & Shaffer, H. J. (2007). Understanding the influence of gambling opportunities: Expanding exposure models to include adaptation. *American Journal of Orthopsychiatry*, 77(4), 616–623.
- LaPlante, D. A., Schumann, A., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Population trends in Internet sports gambling. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2399–2414.
- Latvala, T., Konu, A., & Lintonen, T. (2020). Rahapelaaminen kansanterveydellisenä huolenaiheena: Rahapelirikollisuuden arvioitua kustannukset yhteiskunnalle. *Yhteiskuntapolitiikka*, 85(5-6), 507–518.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77–95.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of Psychiatry*, 144(9).
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1993). Revising the south oaks gambling screen in different settings. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 213–223.
- 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.
- Lintonen, T., Nevalainen, J., & Latvala, T. (2018). Miten alkoholin riskikäyttö, muiden päihteiden ja tupakatuotteiden käyttö sekä rahapelaaminen liittyvät toisiinsa? Teoksessa Mäkelä, P., Härkönen, J., Lintonen, T., Tigerstedt, C., & Warpenius, K. Näin Suomi juo: suomalaisen muuttuvat alkoholinkäyttötavat. Helsinki.
- Lintonen, T., Niemelä, S., & Mäkelä, P. (2019). Alkoholinkäytön hälytysrajan ylittäviä käyttäjiä on Suomessa vähintään viisi prosenttia väestöstä. *Duodecim* (135), 1459–66.
- Livazović, G., & Bojčić, K. (2019). Problem gambling in adolescents: what are the psychological, social and financial consequences? *BMC psychiatry*, 19(1), 308.
- Livingstone, C., Rintoul, A., de Lacy-Vawdon, C., Borland, R., Dietze, P., Jenkinson, R., ... & Winter, R. (2019). Identifying effective policy interventions to prevent gambling-related harm.
- Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2018b). Internet-based structural characteristics of sports betting and problem gambling severity: Is there a relationship? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–14. DOI: 10.1007/s11469-018-9876-x.
- Matilainen, R. (2017). Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland. Publications of the Faculty of Social Science.
- MTV Uutiset (06.10.2020). Koronasulku paljasti rahapeliautomaattien voiman – nyt ne riivaavat jälleen: “Pelaajilla on tapahtunut retkahduksia”. URL: <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/koronasulku-paljasti-rahapeliautomaattien-voiman-nyt-ne-riivaavat-jalleen-pelaajilla-on-tapahtunut-retkahduksia/7944806>

- Mäkelä, P., Härkönen, J., Lintonen, T., Tigerstedt, C., & Warpenius, K. (2018). Näin Suomi juo: suomalaisten muuttuvat alkoholin käyttötavat.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288.
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M., & Kääriäinen, M. (2020). Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology*, 25(1), 67–81.
- Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K., & Kääriäinen, M. (2017). Problematic gaming behaviour in Finnish adolescents and young adults: relation to game genres, gaming motives and self-awareness of problematic use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(2), 324–338.
- Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019). Are loot boxes gambling? Random reward mechanisms in video games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3).
- Nyman, M., Yliruka, J., & Mäkelä, J. (2016). Terveyden ja hyvinvoinnin tila ja terveyden edistäminen Etelä-Suomessa. Etelä-Suomen aluehallintovirasto. Aluehallintovirastojen julkaisuja 3/2016.
- Orford, J., Griffiths, M., Wardle, H., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Negative public attitudes towards gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *International Gambling Studies*, 9(1), 39–54.
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Torsheim, T., Erevik, E., Molde, H. & Morken, A. M. (2020). Omfang av penge-og dataspillproblemer i Norge 2019. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Pallesen, S. (2017). Prevalence of the gambling problems in Nordic countries. SNUS, Odense. 30.5.2017. URL: <http://www.snsus.org/archive/2017/>
- Parikka, S., Koskela, T., Marjeta, N., Ikonen, J., Suvisaari, J., & Viertiö, S. (2019). Aikuisväestön koettu hyvinvointi 13 kunnassa: FinSote 2018 -tutkimuksen tuloksia. Tutkimuksesta tiiviisti 20, 2019. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Pirilä, M. (2019). Korkean volyymin pelaajat: henkilö-määräänsä suhteutettuna suurimman osan suomalaisten rahapeliutuotoista tuottavat ryhmät.
- Poliisihallitus (2020). Tiedote 10.07.2020. Rahapeliön ikärajavälontaa tehostetaan. URL: [https://www.poliisi.fi/poliisihallitus/tiedotteet/1/0/rahapeliön\\_ikärajavälontaa\\_tehostetaan\\_91604?language=fi](https://www.poliisi.fi/poliisihallitus/tiedotteet/1/0/rahapeliön_ikärajavälontaa_tehostetaan_91604?language=fi)
- Prentice, C., & Zeng, Z. (2018). From gambling exposure to adaptation: Implications for casino sustainability. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 41, 31–36.
- Raisamo, S. U., Mäkelä, P., Salonen, A. H., & Lintonen, T. P. (2014). The extent and distribution of gambling harm in Finland as assessed by the Problem Gambling Severity Index. *The European Journal of Public Health*, 25(4), 716–722.
- Raitasalo, K., & Härkönen, J. (2019). Nuorten päihitteiden käyttö ja rahapelaaminen: ESPAD-tutkimus 2019. Tilastoraportti 40/2019. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Rockloff, M., Ehrich, J., Themessl-Huber, M., & Evans, L. G. (2011). Validation of a One Item Screen for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 27, 701–707.
- Rockloff, M., Russell, A. M., Greer, N., Lolé, L., Hing, N., & Browne, M. (2020). Loot boxes: Are they grooming youth for gambling. NSW Responsible Gambling Fund.
- Roukka, T., & Salonen, A. H. (2019). The Winners and the Losers: Tax Incidence of Gambling in Finland. *Journal of Gambling Studies*, 1–22.
- Rydman E., & Tukia J. (2019). Rahapelilainsäädäntöä koskeva esiselvitys. Sisäministeriön julkaisuja 2019: 25. Sisäministeriö.
- Salonen, A. H., Raisamo, S., & Alho, H. (2013). Suomalaisten rahapeliongelmien väestötutkimusten haasteet kansainvälisessä vertailussa. *Analyysit. Yhteiskuntapolitiikka*, 78(6), 650–660.
- Salonen, A. H., Castrén, S., Alho, H., & Lahti, T. (2014). Concerned significant others of people with gambling problems in Finland: a cross-sectional population study. *BMC public health*, 14(1), 398.
- Salonen, A. H., Castrén, S., Raisamo, S., Orford, J., Alho, H., & Lahti, T. (2014). Attitudes towards gambling in Finland: a cross-sectional population study. *BMC Public Health*, 14(1), 982.
- Salonen, A. H., Castrén, S., Raisamo, S., Alho, H., & Lahti, T. (2014). Rahapeliiriippuvuuden tunnistamiseen kehitetyt mittarit. *Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti*, 51(2).
- Salonen, A., & Raisamo, S. (2015). Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. Raportti 16/2015. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen, A. H., Alho, H., & Castrén, S. (2016). The extent and type of gambling harms for concerned significant others: a cross-sectional population study in Finland. *Scand J Public H.* 1–6. First published on October 19.
- Salonen, A. H., Alho, H., & Castrén, S. (2017). Attitudes towards gambling, gambling participation, and gambling-related harm: cross-sectional Finnish population studies in 2011 and 2015. *BMC Public Health*, 17(1), 122.

- Salonen, A. H., Kontto, J., Alho, H., & Castrén, S. (2017). Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? *Analyysit. Yhteiskuntapolitiikka* 82; 5, 549–559.
- Salonen, A., Latvala, T., Castrén, S., Selin, J. & Hellman, M. (2017). Rahapelikysely 2016: Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa.
- Salonen, A. H., Kontto, J., Perhoniemi, R., Alho, H., & Castrén, S. (2018). Gambling expenditure by game type among weekly gamblers in Finland. *BMC Public Health* 2018, 18, 697.
- Salonen, A., Lind, K., Castrén, S., Lahdenkari, M., Kontto, J., Selin, J., Hellman, M. & Järvinen-Tassopoulos, J. (2019). Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa: Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. Raportti 4/2019. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen, A., Lind, K., Castrén, S., Heiskanen, M., Lahdenkari, M., & Alho, H. (2019). Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet: Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. Raportti 5/2019. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen, A., Hagfors, H., Lind, K., & Kontto, J. (2020). [Rahapelaaminen ja peliongelmat – Suomalaisten rahapelaaminen 2019](#). Tilastoraportti 08/2020. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Samuelsson, E., Sundqvist, K., & Binde, P. (2018). Configurations of gambling change and harm: qualitative findings from the Swedish longitudinal gambling study (Swelogs). *Addiction Research & Theory*, 26(6), 514–524.
- Sanci, L., Webb, M., & Hocking, J. (2018). Risk-taking behaviour in adolescents. *Australian journal of general practice*, 47(12), 829.
- Saunders, J. B. (2017). Substance use and addictive disorders in DSM-5 and ICD 10 and the draft ICD 11. *Current opinion in psychiatry*, 30(4), 227–237.
- Selin, J., Simonen, J., Alho, H., Castrén, S., Järvinen-Tassopoulos, J., Karlsson, T., Nikkinen, J., Salonen, A., & Warpenius, K. (2017). Sääntelyyn perustuvat rahapelihaittojen ehkäisytöimet ja niiden soveltuvuus Suomen rahapelijärjestelmään. Sosiaali- ja terveysministeriön raportteja ja muistioita 43/2017. Helsinki.
- Selin, J., Hellman, C. M. E., & Lerkkanen, T. M. M. (2019). National market protectionist gambling policies in the European Union: The Finnish gambling monopoly merger as a case in point. *Journal of Gambling Issues* (41), 147–167.
- Seppä, K. (2010). Potilaan haastattelemisen: kolmen kysymyksen AUDIT-C. Suomen Lääkäriseura. Helsinki.
- Shaffer, H. J., & Korn, D. A. (2002). Gambling and related mental disorders: A public health analysis. *Annual review of public health*, 23(1), 171–212.
- Shannon, K., Anjou, F., & Blaszczynski, A. (2017). Mapping the proportional distribution of gambling-related harms in a clinical and community sample. *International Gambling Studies*, 17(3), 366–385.
- Shao, R., Read, J., Behrens, T. E. J., & Rogers, R. D. (2013). Shifts in reinforcement signalling while playing slot-machines as a function of prior experience and impulsivity. *Translational Psychiatry*, 3(1), e213–e213.
- Silvennoinen, I., Sjöholm, M. & Vuorento, H. (2018). Peluurin vuosiraportti 2017. Helsinki: Peluuri.
- Silvennoinen, I., Sjöholm, M., & Vuorento, H. (2019). Peluurin vuosiraportti 2018. Helsinki: Peluuri.
- Sirola, A., Savela, N., Savolainen, I., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2020). The Role of Virtual Communities in Gambling and Gaming Behaviors: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*.
- Sosiaali- ja terveysministeriö (2015). [Ehkäisevän päihdetyön toimintaohjelma](#). Alkoholi-, huume- ja rahapelihaittojen sekä tupakoinnin vähentäminen. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 19/2015.
- Stevens, M., & Young, M. (2010). Who plays what? Participation profiles in chance versus skill-based gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 89–103.
- Stone, C. A., Romild, U., Abbott, M., Yeung, K., Billi, R., & Volberg, R. (2015). Effects of different screening and scoring thresholds on PGSI gambling risk segments. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(1), 82–102.
- Subramaniam, M., Wang, P., Soh, P., Vaingankar, J. A., Chong, S. A., Browning, C. J., & Thomas, S. A. (2015). Prevalence and determinants of gambling disorder among older adults: a systematic review. *Addictive Behaviors*, 41, 199–209.
- Sulkunen, P., Babor, T. F., Ornberg, J. C., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., Room, R., & Rossow, I. (2018). Setting limits: Gambling, science and public policy. Oxford University Press.
- Sundqvist, K., & Rosendahl, I. (2019). Problem Gambling and Psychiatric Comorbidity—Risk and Temporal Sequencing Among Women and Men: Results from the Swelogs Case-Control Study. *Journal of gambling studies*, 35(3), 757–771.
- 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(1), 1087.

- Thimasarn-Anwar, T., Squire, H., Trowland, H. & Martin, G. (2017). Gambling report: Results from the 2016 Health and Lifestyles Survey. Wellington: Health Promotion Agency Research and Evaluation Unit. Sivu 102.
- Thomas, S., Pitt, H., Bestman, A., Randle, M., McCarthy, S., & Daube, M. (2018). The determinants of gambling normalisation: Causes, consequences and public health responses. Victoria: Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Turja, T., Halme, J., Mervola, M., Järvinen-Tassopoulos, J., & Ronkainen, J. E. (2012). Suomalaisten rahapelaaminen 2011. Tilastoraportti 14/2012. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Veikkaus Oy (2019). Vuosi- ja vastuullisuusraportti. URL: [https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2019/veikkaus\\_vuosi--ja-vastuullisuusraportti\\_2019.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2019/veikkaus_vuosi--ja-vastuullisuusraportti_2019.pdf)
- Veikkaus tiedote 12.3.2020. Veikkaukselta valtiolle 1 212 miljoonaa euroa vuonna 2019 – pelihaitat ennaltaan. URL: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2020/03-maaliskuu/vuosi-raportti-2019>
- Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R., Jotangia, D., Griffiths, M., Hussey, D., & Dobbie, F. (2011). British gambling prevalence survey 2010. London: National Centre for Social Research.
- Williams, R. J. & Volberg, R. A. (2010). Best practices in the population assessment of problem gambling. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. (2012). The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams, R. J., Pekow, P. S., Volberg, R. A., Stanek, E. J., Zorn, M., & Houpt, A. (2017). Impacts of gambling in Massachusetts: Results of a baseline online panel survey (BOPS). Amherst, MA: School of Public Health and Health Sciences, University of Massachusetts Amherst.
- Williams, R. J., Pekow, P., Volberg, R. A., Stanek, E. J., Zorn, M., & Houpt, A. (2017). Impacts of gambling in Massachusetts: Results of a baseline online panel survey (BOPS). SEIGMA: Social and Economic Impacts of Gambling in Massachusetts, University of Massachusetts, School of Public Health and Health Sciences.
- Williams, R. J., Volberg, R. A., Stevens, R. M., Williams, L. A., & Arthur, J. N. (2017). The definition, dimensionalization, and assessment of gambling participation. Canadian Consortium for Gambling Research.
- Wood, R. T., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2014). Rating the suitability of responsible gambling features for specific game types: A resource for optimizing responsible gambling strategy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 94–112.
- Wood, R. T., & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy: theory, research and practice*, 80(1), 107–125.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 13(7), 1123–1141.
- World Health Organization. (2008). ICD-10 International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems. WHO Libr. Cat. Data, 2.
- World Health Organization. (2018). International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision).
- Yleisradio Oy (18.4.2020). Suljetut peliautomaatit ovat helpotus monelle ongelmapelaajalle – verkossa pelaaminen on kuitenkin kasvussa, jopa nettipokeri saattaa tehdä uuden nousun [verkkodokumentti]. URL: <https://yle.fi/uutiset/3-11312180>
- Zendle, D., Meyer, R., & Over, H. (2019). Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. *Royal Society Open Science*, 6(6), 190049.

# Taulukot

**Taulukko 1. Haastattelujen otos ja vastausprosentit vuosina 2007–2019**

	2007	2011	2015	2019
Brutto-otos	20 000	16 000	7 400	7 800
Ylipeitto	..	1	103	105
<b>Lopullinen otos</b>	..	15 999	7 297	7 695
Saadut haastattelut	5 008	4 484	4 515	3 994
Kato	..	11 515	2 782	3 701
Vastausprosentti	25,0	28,0	61,9	51,9
	2007	2011	2015	2019
Brutto-otos	20 000	16 000	7 400	7 800

**Taulukko 2. Otos, vastanneet ja vastausosuudet eri väestöryhmissä vuonna 2019 (%)**

	7 695	3 994	51,9
<b>Kaikki yhteensä</b>			
Nainen	3 870	1 964	50,7
Mies	3 825	2 030	53,1
<b>Ikäryhmä</b>			
15–24 vuotta	1 135	441	38,9
25–34 vuotta	1 279	562	43,9
35–44 vuotta	1 229	584	47,5
45–54 vuotta	1 245	684	54,9
55–64 vuotta	1 435	805	56,1
65–74 vuotta	1 372	918	66,9
<b>Sukupuoli ja ikä</b>			
Miehet 15–24-vuotiaat	584	231	39,6
Naiset 15–24-vuotiaat	551	210	38,1
Miehet 25–34-vuotiaat	652	305	46,8
Naiset 25–34-vuotiaat	627	257	41,0
Miehet 35–44-vuotiaat	640	318	49,7
Naiset 35–44-vuotiaat	589	266	45,2
Miehet 45–54-vuotiaat	608	343	56,4
Naiset 45–54-vuotiaat	637	341	53,5
Miehet 55–64-vuotiaat	665	389	58,5
Naiset 55–64-vuotiaat	770	416	54,0
Miehet 65–74-vuotiaat	676	444	65,7
Naiset 65–74-vuotiaat	696	474	68,1
<b>Siviilisääty</b>			
Naimaton	3 372	1 450	43,0
Avioliitossa / rek. parisuhteessa	3 207	1 938	60,4



Eronnut	939	502	53,5
Leski	176	103	58,5
<b>Maakunta</b>			
Uusimaa	2 195	1 101	50,2
Varsinais-Suomi	675	362	53,6
Satakunta	320	176	55,0
Kanta-Häme	240	114	47,5
Pirkanmaa	750	399	53,2
Päijät-Häme	295	164	55,6
Kymenlaakso	249	106	42,6
Etelä-Karjala	179	100	55,9
Etelä-Savo	210	89	42,4
Pohjois-Savo	357	190	53,2
Pohjois-Karjala	235	133	56,6
Keski-Suomi	399	196	49,1
Etelä-Pohjanmaa	273	145	53,1
Pohjanmaa	244	141	57,8
Keski-Pohjanmaa	100	65	65,0
Pohjois-Pohjanmaa	615	321	52,2
Kainuu	106	54	50,9
Lappi	253	138	54,5
<b>Suuralue</b>			
Helsinki-Uusimaa	2 210	1 116	50,5
Etelä-Suomi	1 632	840	51,5
Länsi-Suomi	1 976	1 047	53,0
Pohjois- ja Itä-Suomi	1 877	991	52,8
<b>Kaupunki-maaseutu-luokitus</b>			
Sisempi kaupunkialue	2 530	1 260	49,8
Ulompi kaupunkialue	2 046	991	48,4
Kaupungin kehysalue	885	485	54,8
Maaseudun paikalliskeskus	420	219	52,1
<b>Kaupungin läheinen</b>			
maaseutu	550	303	55,1
Ydinmaaseutu	844	503	59,6
Harvaan asuttu maaseutu	402	233	58,0
<b>Koulutus</b>			
Korkeintaan perusaste tai tuntematon	1 781	773	43,4
Keskiaste	3 381	1 654	48,9
Alin korkea-aste	763	495	64,9
Alempi korkea-aste	912	539	59,1
Ylempi korkea-aste tai tutkija	858	533	62,1

### Taulukko 3. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2019

	Painottamaton aineisto		Painotettu aineisto	
	n	%	n	%
<b>Kaikki</b>	3 994	100,0	3 994	100,0
<b>Sukupuoli</b>				
Nainen	1 964	49,2	1 995	50,0
Mies	2 030	50,8	1 994	50,0
<b>Ikäryhmä</b>				
15–17 vuotta	144	3,6	176	4,4
18–24 vuotta	297	7,4	395	9,9
25–34 vuotta	562	14,1	647	16,2
35–44 vuotta	584	14,6	623	15,6
45–54 vuotta	684	17,1	679	17,0
55–64 vuotta	805	20,2	743	18,6
65–74 vuotta	918	23,0	731	18,3
<b>Alue</b>				
Uusimaa	1 101	27,6	1 159	29,0
Varsinais-Suomi, Satakunta	538	13,5	512	12,8
Päijät-Häme, Kanta-Häme	278	7,0	276	6,9
Pirkanmaa	399	10,0	387	9,7
Keski-Suomi	196	4,9	208	5,2
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	206	5,2	220	5,5
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	412	10,3	417	10,4
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	351	8,8	319	8,0
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	513	12,8	496	12,4

**Taulukko 4. Muuttujaluettelo, käytetyt mittarit/mitta-asteikot, kunkin osion kohderyhmä ja mittausten ajallinen vertailukelpoisuus**

Muuttujaryhmät	Tarkempi kuvaus	Osiot	Mittari/ asteikko	Kohde- ryhmä	Vertailukelpoisuus
Rahapelaaminen, rahapeliongelma	Pelaa/ei pelaa	1		Kaikki	2003, 2007, 2011, 2015, 2019
	Eri rahapelityyppien pelaaminen, 12 kk	19	SOGS: Kyllä/ei	Pelaajat	2003, 2007, 2011, 2015, 2019
	Pelaamisen useus	1–19	Luokiteltu	Pelaajat	2003, 2007, 2011, 2015, 2019
	Pelikulut	2	Jatkuva	Pelaajat	2003, 2007, 2011, 2015, 2019
	Etusiakkuus	2	Luokiteltu	Pelaajat	2019
	Pelinrajoitustyökälyt	1	Luokiteltu	Pelaajat	2019
	Kokemus pelityyppien haitallisuudesta	2	Luokiteltu	Pelaajat	2019
	Pelaamisen kanava ja pelitilit	3	Luokiteltu	Pelaajat	2011, 2015, 2019
Pelaamisen motivaatiotekijät ja toimintaympäristö	Suhde rahapelaamiseen, 12 kk	31	SOGS & PGSI	Pelaajat	2007, 2011, 2015, 2019
	Pelaamisen syy ja peliympäristöt	3	Luokiteltu	Pelaajat	2019
Läheisnäkökulma	Läheisen rahapeliongelma	7	Luokiteltu	Kaikki	2007, 2011, 2015, 2019
	Läheisen rahapeliongelman haitat	1	Luokiteltu	CSO	2015, 2019
Mielipiteet ja asenteet	Rahapelaamiseen liittyvät asenteet	8	ATGS-8	Kaikki	2011, 2015, 2019
	Rahapelien tarjonta, mainonta	4	Luokiteltu	Kaikki	2015, 2019
	Rahapeli ongelmien vakavuus ja yleisyys	1	Luokiteltu	Kaikki	2003, 2007, 2011, 2015, 2019
	Yksinoikeusjärjestelmä	3	Luokiteltu	Kaikki	2011, 2015, 2019
Hyvinvoinnin haasteet	Digitaalinen pelaaminen (ilman rahapanoksia)	1	Luokiteltu	Kaikki	2011, 2015, 2019
	Digipeliongelma	7	GAS-7	Digipelaajat	2019
	Digitaalisen pelaamisen useus, aika, ongelmallisuus sekä maksullisten lisäominaisuuksien käyttö	4	Luokiteltu	Digipelaajat	2015 (osa), 2019 (laajemmin)
Tautatiedot	Ikä, sukupuoli, siviilisääty, kunta	4	Luokiteltu	Kaikki	2011, 2015, 2019
	Työtilanne, tulot	2	Luokiteltu	Kaikki	2011, 2015, 2019
	Koulutus	1	Luokiteltu	Kaikki	2011, 2015, 2019
	Psyykinen kuormittuneisuus	5	MHI-5	Kaikki	2011, 2015, 2019
	Alkoholin riskikäyttö	3	AUDIT-C	Kaikki	2011, 2015, 2019
	Kokemus omasta terveydentilasta	1	Luokiteltu	Kaikki	2011, 2015, 2019

SOGS, South Oaks Gambling Screen; PGSI, Problem Gambling Severity Index; ATGS-8, Attitudes Towards Gambling Scale; GAS-7, Gaming Addiction Scale; MHI-5, Mental Health Inventory; AUDIT-C, Alcohol Use Disorders Identification Test; CSO, vastaajan läheisellä rahapeliongelma; Kaikki, kaikki vastaajat; Pelurit, pelannut rahapelejä edeltävän 12 kuukauden aikana; Digipelaaja, pelannut edeltävän 12 kuukauden aikana video- tai tietokone- ja mobiilipelejä. Huom.! Eri aineistojen ajallista vertailukelpoisuutta saattaa heikentää kysymysten muotoiluun tehdyt muutokset.

**Taulukko 5. Pelannut rahapelejä (mitä tahansa peliä) 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	73,2	77,9	80,0	78,4	<,001	,064
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	67,2	72,9	75,1	74,5	<,001	,670
Mies	79,4	83,0	85,0	82,2	,020	,017
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	65,8	47,2	37,4	40,9	<,001	,492
18–24 vuotta	69,2	74,9	80,9	72,2	,336	,002
25–34 vuotta	75,7	83,9	83,7	83,6	<,001	,985
35–44 vuotta	78,8	80,8	83,0	84,8	,005	,387
45–54 vuotta	76,6	83,1	83,6	81,7	,018	,358
55–64 vuotta	71,7	79,4	82,9	79,1	,001	,054
65–74 vuotta	67,3	69,2	76,0	76,7	<,001	,727
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500€	64,4	64,8	63,6	55,3	,010	,019
501–1 000 €	70,5	72,8	77,0	69,2	,664	,009
1 001–1 500 €	78,1	78,9	79,1	80,5	,281	,551
1 501–2 000 €	81,1	82,7	85,2	83,6	,184	,328
2 001–2 500 €	84,8	84,6	87,2	83,1	,550	,037
> 2 500 €	72,2	82,5	83,5	83,0	<,001	,768
Ei tietoa	64,3	70,4	69,1	69,2	,156	,968
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	77,7	82,9	84,1	83,3	<,001	,443
Työtön tai lomautettu	69,6	79,3	82,8	75,7	,234	,087
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	67,9	72,2	76,9	76,8	<,001	,946
Opiskelija tai koululainen	64,1	66,1	63,8	60,3	,212	,246
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	71,6	82,1	83,2	75,2	,491	,122
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	66,7	68,8	77,2	71,8	,464	,406
Muu	80,0	76,5	82,9	69,4	,491	,180
<b>Alue</b>						
Uusimaa	71,7	80,4	78,3	75,9	,024	,162
Varsinais-Suomi, Satakunta	72,5	76,7	81,3	75,8	,224	,026
Päijät-Häme, Kanta-Häme	78,6	79,3	80,8	83,3	,150	,426
Pirkanmaa	71,2	78,4	78,4	79,6	,006	,667
Keski-Suomi	75,5	73,2	78,6	75,0	,908	,366
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	72,8	77,4	89,9	85,5	<,001	,136
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	76,7	77,9	77,8	80,6	,196	,308
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	71,8	75,5	82,5	78,1	,073	,142
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	72,7	77,4	79,7	79,8	,008	,960
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	80,1	78,8	..	,235
Taajaan asutut	..	..	79,9	77,4	..	,264
Maaseutumaiset	..	..	79,7	77,0	..	,271

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 6. Pelannut vähintään kerran viikossa 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	40,6	35,6	34,0	29,2	<,001	<,001
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	31,3	25,3	25,9	20,3	<,001	,007
Mies	50,1	46,0	42,1	38,0	<,001	<,001
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	30,6	19,3	5,5	4,0	<,001	,500
18–24 vuotta	33,8	21,8	22,3	12,7	<,001	<,001
25–34 vuotta	34,6	27,7	24,5	15,9	<,001	<,001
35–44 vuotta	38,9	32,2	29,1	27,0	<,001	,348
45–54 vuotta	47,6	43,1	36,3	32,7	<,001	,155
55–64 vuotta	44,7	44,7	47,0	39,2	,030	,002
65–74 vuotta	44,2	43,9	45,6	44,2	,988	,593
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	31,7	19,0	14,9	8,8	<,001	,011
501–1 000 €	41,5	33,1	31,2	23,6	<,001	,013
1 001–1 500 €	42,6	40,9	38,3	33,0	<,001	,052
1 501–2 000 €	45,0	39,0	39,3	34,3	<,001	,022
2 001–2 500 €	48,3	39,6	36,8	28,6	<,001	,002
> 2 500 €	44,2	39,4	33,9	32,3	<,001	,450
Ei tietoa	35,4	28,6	33,7	26,6	,010	,076
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	42,7	37,0	34,1	28,9	<,001	<,001
Työtön tai lomautettu	40,4	39,4	39,5	26,4	,011	,009
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	44,6	44,3	45,8	44,0	,836	,477
Opiskelija tai koululainen	29,0	18,4	12,8	9,5	<,001	,097
Työkyyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaaisesti sairas	42,1	49,4	47,0	36,6	,338	,105
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	25,3	9,9	12,9	..	..	..
Muu	..	60,0	50,0	21,2	..	,898
<b>Alue</b>						
Uusimaa	36,5	32,4	29,1	22,8	<,001	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	45,4	35,7	33,2	25,6	<,001	,006
Päijät-Häme, Kanta-Häme	47,6	41,3	38,6	35,1	,003	,390
Pirkanmaa	38,5	34,4	29,4	30,3	,016	,780
Keski-Suomi	47,1	34,6	32,5	30,8	<,001	,700
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	45,6	38,7	45,2	41,8	,402	,461
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	41,7	39,9	37,6	36,0	,082	,607
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	36,6	33,1	33,5	29,1	,047	,210
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	38,0	36,8	39,3	31,5	,030	,008
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	33,0	28,8	..	<,001
Taajaan asutut	..	..	36,3	31,0	..	,037
Maaseutumaiset	..	..	36,1	29,3	..	,015

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 7. Pelannut 1–3 kertaa kuukaudessa 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	58,7	56,4	56,6	47,3	<,001	<,001
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	48,6	44,4	44,4	36,9	<,001	<,001
Mies	68,9	68,3	68,9	57,7	<,001	<,001
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	51,5	27,3	17,6	7,4	<,001	,004
18–24 vuotta	55,6	50,5	52,1	32,7	<,001	<,001
25–34 vuotta	58,1	55,6	54,1	37,9	<,001	<,001
35–44 vuotta	61,5	55,7	54,5	48,6	<,001	,033
45–54 vuotta	62,6	61,7	60,3	54,2	,002	,019
55–64 vuotta	57,7	63,2	64,2	55,5	,386	<,001
65–74 vuotta	57,6	54,6	61,2	57,5	,951	,147
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	49,0	37,4	36,6	17,8	<,001	<,001
501–1 000 €	58,1	52,5	53,2	37,3	<,001	<,001
1 001–1 500 €	62,9	61,0	57,4	49,1	<,001	<,001
1 501–2 000 €	65,6	60,9	62,5	55,5	<,001	,006
2 001–2 500 €	71,6	62,1	62,4	49,7	<,001	<,001
> 2 500 €	59,1	60,6	59,5	52,2	<,001	,003
Ei tietoa	49,6	48,9	50,9	42,3	<,001	,042
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	62,6	60,1	59,6	50,2	<,001	<,001
Työtön tai lomautettu	54,0	57,6	61,7	46,0	,014	,011
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	57,6	57,7	61,7	57,7	<,001	,091
Opiskelija tai koululainen	48,4	40,9	35,4	20,1	<,001	<,001
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	57,1	67,3	62,8	49,5	,044	,105
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	42,4	30,4	31,0	16,7	<,001	,089
Muu	70,0	67,6	52,5	34,8	,153	,333
<b>Alue</b>						
Uusimaa	56,6	56,6	53,2	40,7	<,001	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	57,5	55,6	55,7	42,2	<,001	<,001
Päijät-Häme, Kanta-Häme	66,3	60,8	61,6	55,4	<,001	,042
Pirkanmaa	57,1	54,7	51,9	49,9	<,001	,597
Keski-Suomi	60,3	55,7	52,1	48,1	,008	,607
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	61,8	60,1	66,3	60,3	<,001	,249
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	61,1	55,0	58,1	54,0	<,001	,046
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	56,4	53,7	57,1	46,4	<,001	,020
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	57,8	56,7	62,3	50,4	<,001	<,001
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	56,2	47,3	..	<,001
Taajaan asutut	..	..	57,0	47,5	..	<,001
Maaseutumaiset	..	..	58,7	46,7	..	<,001

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 8. Pelannut harvemmin kuin kuukausittain 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	14,4	21,5	23,3	31,1	<,001	<,001
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	18,5	28,5	30,7	37,6	<,001	<,001
Mies	10,2	14,5	16,0	24,5	<,001	<,001
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	13,8	19,9	19,8	33,5	<,001	,003
18–24 vuotta	13,7	24,4	28,8	39,6	<,001	<,001
25–34 vuotta	17,7	28,3	29,6	45,7	<,001	<,001
35–44 vuotta	17,1	24,8	28,4	36,1	<,001	,003
45–54 vuotta	13,7	21,4	23,3	27,7	<,001	,054
55–64 vuotta	13,8	16,1	18,7	23,8	<,001	,012
65–74 vuotta	9,4	14,5	14,8	19,3	<,001	,023
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	15,4	27,4	27,0	37,5	<,001	<,001
501–1 000 €	12,4	20,3	23,8	31,9	<,001	<,001
1 001–1 500 €	15,1	17,9	21,6	31,5	<,001	<,001
1 501–2 000 €	15,3	21,7	22,7	28,0	<,001	,006
2 001–2 500 €	12,9	22,2	24,7	33,5	<,001	<,001
> 2 500 €	12,7	22,0	24,1	30,8	<,001	,003
Ei tietoa	14,5	21,3	18,2	26,6	<,001	,042
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	14,9	22,8	24,5	33,1	<,001	<,001
Työtön tai lomautettu	15,5	21,3	21,1	29,5	,014	,011
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	10,2	14,3	15,2	19,1	<,001	,091
Opiskelija tai koululainen	15,5	25,2	28,4	40,2	<,001	<,001
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	14,6	14,8	20,3	25,7	,044	,105
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	24,2	38,4	46,0	55,1	<,001	,089
Muu	..	8,8	30,0	34,8	..	,333
<b>Alue</b>						
Uusimaa	15,0	23,6	25,1	35,1	<,001	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	14,9	21,2	25,6	33,6	<,001	<,001
Päijät-Häme, Kanta-Häme	12,3	18,5	19,2	27,9	<,001	,042
Pirkanmaa	13,6	23,7	26,4	30,0	<,001	,511
Keski-Suomi	15,2	17,4	26,5	26,9	<,001	,607
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	11,0	17,3	23,6	25,1	<,001	,249
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	15,3	23,0	19,7	26,6	<,001	,046
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	15,4	20,9	25,4	31,7	<,001	,020
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	14,7	20,7	17,4	29,4	<,001	<,001
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	23,9	31,5	..	<,001
Taajaan asutut	..	..	22,9	29,9	..	,003
Maaseutumaiset	..	..	21,1	30,2	..	<,001

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 9. Pelannut seuraavia yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelityyppejä, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
Viikoittaisia lottopelejä ja/tai Jokeria	63,4	68,2	69,1	63,6	,881	<,001
Päivittäisiä arvontapelejä	16,7	17,7	23,8	22,7	<,001	,228
Arpapelejä	35,3	34,3	42,9	47,2	<,001	<,001
Vedonlyöntiä, vakio- tai moniveikkausta	20,5	13,1	14,9	13,4	<,001	,058
Rahapelejä Helsingin kasinolla	2,5	2,4	1,5	1,7	,007	,473
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	36,3	33,0	29,8	30,6	<,001	,434
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpelä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack)	8,5	6,1	6,4	3,4	<,001	<,001
Hevospelejä	7,4	5,5	5,3	4,8	<,001	,244
Nettipokeria nettikasinolla	..	2,0	1,2	1,1	..	,482

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen. Näitä kotimaisia pelejä tarjosivat vuonna 2016 Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys ja vuodesta 2017 Veikkaus Oy.



**Taulukko 10. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelityyppien pelaaminen sukupuolen ja ikäryhmän mukaan vuonna 2019**

	n	Kaikki	Nainen	Mies	p	15–17 vuotta	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–44 vuotta	45–54 vuotta	55–64 vuotta	65–74 vuotta	P
Viikoittaisia lottopelejä ja/ tai Jokeria	2605	63,6	58,6	68,5	<,001	..	36,7	62,3	72,2	74,8	70,0	69,8	..
Päivittäisiä arvontapelejä	934	22,7	19,0	26,3	<,001	..	14,6	21,2	26,2	26,7	25,2	24,2	..
Arpapelejä	1859	47,2	50,8	43,6	<,001	31,3	48,1	59,0	55,0	47,2	42,0	38,9	<,001
Vedonlyöntiä, vakio- tai moniveikkausta	518	13,4	3,8	23,1	<,001	3,4	17,0	19,0	20,2	13,3	11,2	5,7	<,001
Rahapelejä Helsingin kasinolla	57	1,7	0,7	2,7	<,001	0,0	4,5	5,1	1,1	0,9	0,3	0,3	<,001
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	1184	30,6	21,4	39,8	<,001	11,4	45,8	47,8	34,2	29,6	22,2	18,3	<,001
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack)	119	3,4	1,2	5,6	<,001	..	9,6	7,1	4,5	2,2	0,9	..	..
Hevospelejä	194	4,8	3,7	5,9	,002	..	2,5	6,3	5,3	5,4	5,5	4,0	..
Nettipokeria nettikasinolla	39	1,1	0,4	1,8	<,001	..	2,5	2,5	0,6	1,2	0,4	0,3	..

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen. Näitä kotimaisia pelejä tarjosivat vuonna 2016 Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys ja vuodesta 2017 Veikkaus Oy.

**Taulukko 11. Rahapelaaminen eri pelintarjoajien mukaan 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
Vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä	73,2	77,6	79,4	77,9	<,001	,080
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	8,2	6,1	4,5	4,2	<,001	,553
Vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavaa peliä (sis. Paf tai muu operaattori, ei yksityinen eikä Pafin pelejä laivalla)	4,4	4,1	5,1	6,2	<,001	,032
Vähintään yhtä Pafin rahapeliä	2,3	2,5	2,8	1,8	,162	,003
Vähintään yhtä ulkomaisen tarjoajan peliä	2,9	2,4	3,3	5,4	<,001	<,001
Pafin pelejä laivalla	..	..	11,0	11,0	..	,964
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack)	8,5	6,1	6,4	3,4	<,001	<,001
Hevospelejä	7,4	5,5	5,3	4,8	<,001	,244
Nettipokeria nettikasinolla	..	2,0	1,2	1,1	..	,482

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö –testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen. Näitä kotimaisia pelejä tarjosivat vuonna 2016 Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys ja vuodesta 2017 Veikkaus Oy.

**Taulukko 12. Pelannut vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavaa peliä (sis. Paf tai muu operaattori, ei yksityinen eikä Pafin pelejä laivalla) 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	4,4	4,1	5,1	6,2	<,001	,032
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	1,3	1,0	2,0	2,2	,044	,782
Mies	7,4	7,2	8,3	10,3	,002	,024
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	4,6	..	..	2,8	,376	..
18–24 vuotta	12,4	8,5	10,3	16,7	,075	,004
25–34 vuotta	9,8	9,7	10,4	14,6	,009	,021
35–44 vuotta	3,3	4,6	7,5	7,4	<,001	,924
45–54 vuotta	2,1	2,4	3,4	3,2	,194	,852
55–64 vuotta	1,0	0,9	2,0	1,9	,163	,839
65–74 vuotta	..	..	0,7	..	..	..
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	6,1	4,3	5,4	6,9	,645	,393
501–1 000 €	2,6	3,2	4,4	6,8	<,001	,114
1 001–1 500 €	4,0	3,4	3,4	2,8	,219	,529
1 501–2 000 €	6,0	5,0	4,7	7,5	,206	,010
2 001–2 500 €	6,2	5,4	5,6	6,6	,809	,428
> 2 500 €	7,8	4,5	7,9	7,5	,847	,745
Ei tietoa	2,0	2,3	3,1	1,2	,434	,142
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	5,3	5,0	6,7	7,6	,002	,240
Työtön tai lomautettu	6,8	5,6	6,9	8,6	,571	,543
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	..	0,8	0,6	..	..	..
Opiskelija tai koululainen	6,8	5,3	5,2	9,1	,185	,017
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	..	..	..	..	..	..
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	..	..	..	6,4	..	..
Muu	..	..	..	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	6,1	4,4	6,1	6,5	,727	,675
Varsinais-Suomi, Satakunta	4,3	5,2	3,4	6,1	,192	,040
Päijät-Häme, Kanta-Häme	4,2	6,1	5,3	7,2	,112	,339
Pirkanmaa	3,6	4,7	5,2	7,5	,016	,174
Keski-Suomi	2,5	3,5	6,4	8,2	,010	,475
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	4,4	4,0	2,3	6,8	,244	,016
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	4,5	1,9	5,0	6,0	,311	,508
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	3,4	..	2,7	3,1	,877	,750
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	3,0	4,5	7,1	5,2	,077	,208
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	5,7	7,0	..	,041
Taajaan asutut	..	..	5,0	6,1	..	,395
Maaseutumaiset	..	..	2,7	2,0	..	,457

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 13. Pelatuimmat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliset pelit, osuus 15–74-vuotiaista yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle internetissä pelanneista vuonna 2019 sukupuolittain (%)**

	1. pelatuin	2. pelatuin	3. pelatuin
Kaikki	Raha-automaattipelit (50,3 %)	Vedonlyöntipelit (49,0 %)	Pokeri (27,3 %)
Naiset	Raha-automaattipelit (61,3 %)	Arvonta- tai lottopelit (24,1 %)	Pokeri (12,7 %)
Miehet	Raha-automaattipelit (51,4 %)	Vedonlyöntipelit (54,7 %)	Pokeri (29,6 %)

**Taulukko 14. Viisi yleisintä 15–17-vuotiaiden pelaamaa rahapelityyppiä vuosina 2007–2019**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
Arpapelit	31,6	19,9	15,9	31,3	,937	<,001
Pafin pelit laivalla	..	..	19,2	13,1	..	,114
Vedonlyönti, vakio- tai moniveikkaus	18,9	7,5	9,9	3,4	<,001	,014
Rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla	58,2	37,9	18,7	11,4	<,001	,053
Yksityinen vedonlyönti, korttipeli	17,3	16,1	8,2	8,5	,012	,924

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 15. Pelannut vähintään neljää eri pelityyppiä 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	18,9	16,0	21,6	20,7	,039	,329
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	10,1	7,9	12,6	12,7	,010	,975
Mies	27,7	24,1	30,5	28,7	,510	,196
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	12,8	7,5	7,1	4,5	,005	,296
18–24 vuotta	29,4	22,2	31,7	25,3	,174	,033
25–34 vuotta	29,5	25,5	35,4	33,8	,097	,536
35–44 vuotta	19,8	16,4	27,0	27,4	,001	,860
45–54 vuotta	17,3	16,8	17,9	22,4	,019	,034
55–64 vuotta	12,4	9,9	16,8	14,3	,277	,164
65–74 vuotta	9,9	8,2	8,4	9,7	,888	,397
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	16,7	14,6	18,0	12,2	,081	,027
501–1 000 €	14,2	12,5	19,1	16,0	,443	,229
1 001–1 500 €	20,5	15,3	18,3	14,8	,007	,103
1 501–2 000 €	26,2	19,4	24,7	23,8	,254	,646
2 001–2 500 €	25,6	18,0	27,0	25,1	,891	,441
> 2 500 €	24,3	18,7	22,0	24,5	,973	,217
Ei tietoa	11,2	9,8	14,4	14,5	,156	,978
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	23,0	19,1	25,9	25,9	,023	,985
Työtön tai lomautettu	21,1	18,7	26,1	17,9	,477	,064
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	10,2	8,4	9,5	10,3	,952	,615
Opiskelija tai koululainen	17,3	14,2	19,9	15,9	,554	,106
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	10,0	15,4	19,5	14,9	,188	,347
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	9,2	9,8	14,9	15,4	,207	,921
Muu	60,0	23,5	22,0	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	20,0	15,6	20,4	20,6	,714	,896
Varsinais-Suomi, Satakunta	17,9	14,3	21,8	21,7	,122	,967
Päijät-Häme, Kanta-Häme	23,9	23,1	19,8	19,6	,201	,940
Pirkanmaa	17,9	16,5	23,1	19,4	,585	,201
Keski-Suomi	18,1	14,2	22,1	23,6	,176	,720
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	19,2	16,1	22,1	24,1	,188	,605
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	16,3	16,2	23,4	21,6	,047	,506
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	15,8	11,3	18,9	16,3	,858	,382
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	19,5	17,7	23,5	21,0	,559	,326
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	22,5	21,2	..	,229
Taajaan asutut	..	..	20,5	21,5	..	,670
Maaseutumaiset	..	..	18,6	17,0	..	,501

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 16. Pelattujen pelien määrä 12 viime kuukauden aikana yleisimmin pelattuja pelityyppejä pelanneilla, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	Vuosi	1 pelityyppi	2 pelityyppiä	3 pelityyppiä	≥ 4 pelityyppiä
Viikoittaisia lottopelejä ja/tai Jokeria	2007	28,6	24,4	19,0	28,0
	2011	31,1	27,8	19,2	22,0
	2015	24,8	27,2	18,5	29,5
	2019	21,3	27,6	20,7	30,5
	p (2007 vs. 2019)		<,001	,010	,130
p (2015 vs. 2019)		,002	,743	,042	,454
Päivittäisiä arvontapelejä	2007	1,5	11,3	20,0	67,3
	2011	1,4	15,6	26,4	56,6
	2015	0,8	14,5	27,1	57,5
	2019	1,5	12,1	28,0	58,4
	p (2007 vs. 2019)		,919	,631	<,001
p (2015 vs. 2019)		,143	,105	,678	,706
Arpapelejä	2007	2,8	27,0	27,2	43,0
	2011	6,4	30,8	27,0	35,8
	2015	7,8	29,3	22,0	40,9
	2019	12,4	28,0	23,3	36,3
	p (2007 vs. 2019)		<,001	,538	,010
p (2015 vs. 2019)		<,001	,348	,349	,004
Vedonlyöntiä, vakio- tai moniveikkausta	2007	2,0	7,5	17,5	73,0
	2011	1,4	12,0	17,6	69,0
	2015	1,8	8,2	15,6	74,4
	2019	1,3	8,6	17,5	72,6
	p (2007 vs. 2019)		,381	,513	,997
p (2015 vs. 2019)		,500	,812	,387	,486
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	2007	7,4	19,3	27,1	46,2
	2011	7,1	20,2	28,9	43,8
	2015	5,0	13,4	23,4	58,2
	2019	3,8	14,1	24,3	57,8
	p (2007 vs. 2019)		<,001	<,001	,094
p (2015 vs. 2019)		,164	,651	,593	,810
Hevospelejä	2007	..	8,5	16,1	73,5
	2011	2,7	9,5	17,7	70,0
	2015	2,9	9,1	16,6	71,4
	2019	5,2	8,4	15,2	71,2
	p (2007 vs. 2019)		..	,958	,789
p (2015 vs. 2019)		,216	,774	,690	,970

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen. Näitä rahapelejä tarjosivat vuoden 2016 loppuun asti Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys ja vuodesta 2017 Veikkaus Oy.

**Taulukko 17. Pelannut internetissä 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	9,2	19,5	23,6	36,3	<,001	<,001
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	5,9	13,4	17,1	27,2	<,001	<,001
Mies	12,4	25,6	30,1	46,0	<,001	<,001
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	3,1	5,0	4,4	4,0	,631	,843
18–24 vuotta	12,6	20,8	25,0	37,5	<,001	<,001
25–34 vuotta	16,1	32,4	37,5	46,8	<,001	<,001
35–44 vuotta	11,2	25,7	32,0	49,7	<,001	<,001
45–54 vuotta	10,5	22,2	25,0	42,7	<,001	<,001
55–64 vuotta	4,9	12,1	18,5	34,1	<,001	<,001
65–74 vuotta	2,5	5,4	10,1	20,5	<,001	<,001
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	7,8	12,7	16,5	17,6	<,001	,705
501–1 000 €	5,6	17,3	17,3	22,7	<,001	,044
1 001–1 500 €	9,6	15,1	18,6	26,1	<,001	<,001
1 501–2 000 €	13,3	24,1	26,7	39,4	<,001	<,001
2 001–2 500 €	19,0	26,8	29,9	46,8	<,001	<,001
> 2 500 €	14,7	23,2	30,0	47,6	<,001	<,001
Ei tietoa	4,2	11,5	14,8	24,7	<,001	,004
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	12,3	24,8	29,0	44,9	<,001	<,001
Työtön tai lomautettu	6,8	23,2	25,7	28,8	<,001	,504
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	3,2	8,2	11,5	23,1	<,001	<,001
Opiskelija tai koululainen	7,7	15,4	16,9	23,8	<,001	,007
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	2,7	13,0	22,1	29,7	<,001	,177
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	10,1	12,5	22,8	36,4	<,001	,047
Muu	..	14,7	22,0	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	17,5	20,4	23,6	37,2	<,001	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	12,3	19,5	21,5	34,0	<,001	<,001
Päijät-Häme, Kanta-Häme	9,4	22,8	24,1	36,6	<,001	,001
Pirkanmaa	11,5	19,9	21,2	34,4	<,001	<,001
Keski-Suomi	15,2	19,6	23,8	38,9	<,001	,001
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	12,0	27,4	21,7	39,5	<,001	<,001
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	8,2	19,7	24,5	37,5	<,001	<,001
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	10,1	16,7	20,7	30,1	<,001	,005
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	14,3	25,3	29,2	40,5	<,001	<,001
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	24,8	37,6	..	<,001
Taajaan asutut	..	..	21,2	36,8	..	<,001
Maaseutumaiset	..	..	20,8	30,5	..	<,001

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 18. Rahapelaamisen kanava sukupuolen ja ikäryhmän mukaan, osuus vastaajista (%) vuosina 2007–2019**

	Vain internetissä	Internetissä ja kivijalassa	Vain kivijalassa	Ei lainkaan/ EOS	P
<b>Kaikki</b>	14,0	22,3	41,8	22,0	
<b>Sukupuoli</b>					<,001
Nainen	11,0	15,7	47,3	26,0	
Mies	17,0	28,8	36,3	18,0	
<b>Ikä</b>					..
15–17 vuotta	..	..	36,9	60,8	
18–24 vuotta	8,9	27,8	34,7	28,4	
25–34 vuotta	11,8	34,8	36,8	16,5	
35–44 vuotta	18,2	30,7	35,2	16,1	
45–54 vuotta	18,0	24,7	39,0	18,3	
55–64 vuotta	16,8	17,2	45,1	20,9	
65–74 vuotta	11,7	8,6	56,1	23,5	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitetäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 19. Rahapelaamisen tapa internetissä, osuus vastaajista vuonna 2019 sukupuolen ja ikäryhmän mukaan (%)**

	Vain tietokoneella	Tietokoneella ja mobiilisti	Vain mobiilisti	Vain kivijalassa	Ei lainkaan/ EOS	P
<b>Kaikki</b>	12,0	13,2	10,5	41,8	22,6	
<b>Sukupuoli</b>						<,001
Nainen	9,1	10,4	6,7	47,2	26,6	
Mies	14,9	16,1	14,3	36,3	18,6	
<b>Ikä</b>						<,001
15–17 vuotta	..	..	..	36,7	60,5	
18–24 vuotta	7,1	16,8	12,4	34,8	28,9	
25–34 vuotta	10,2	22,4	13,4	36,7	17,3	
35–44 vuotta	12,5	21,5	14,3	35,1	16,7	
45–54 vuotta	15,6	14,1	12,1	39,0	19,3	
55–64 vuotta	14,7	8,6	10,5	45,1	21,1	
65–74 vuotta	12,6	2,6	4,5	56,2	24,1	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitetäväksi tai se on salassapitosäännön alainen



**Taulukko 20. Pelaamisympäristöt (SOGS = 0 pistettä), osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)**

	Kaikki	Nainen	Mies	p	15–17 vuotta	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–44 vuotta	45–54 vuotta	55–64 vuotta	65–74 vuotta	P
Kotona	54,8	49,3	59,7	<,001	45,8	58,6	62,7	63,6	58,7	52,1	36,7	<,001
Omalla työpaikalla	8,5	6,5	10,3	<,001	..	8,0	9,6	14,6	12,8	6,5	0,9	..
Kioskilla	36,1	31,8	39,9	<,001	16,7	34,3	32,5	33,9	35,9	37,6	43,5	<,001
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	55,1	56,7	53,5	,072	31,9	62,8	58,2	54,4	53,7	54,4	53,7	<,001
Kahvilassa	5,4	2,9	7,7	<,001	6,9	5,6	5,7	5,9	5,6	3,7	5,9	,653
Huoltoasemalla	23,0	15,2	30,0	<,001	19,4	38,5	28,8	22,3	22,9	18,0	16,0	<,001
Ravintolassa tai muussa anniskelu- paikassa	10,1	5,2	14,5	<,001	..	33,3	18,3	10,6	6,8	2,9	1,6	..
Veikkauksen pelialissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas	6,4	2,8	9,7	<,001	..	21,3	7,9	5,1	5,0	3,7	3,2	<,001
Muu pelaamisympäristö	5,6	4,6	6,6	0,13	20,8	9,1	8,9	5,3	5,2	3,4	1,8	<,001
Pafin pelit laivalla	14,0	11,6	16,2	<,001	31,9	24,9	21,1	17,0	13,2	8,0	3,6	<,001
Helsingin kasinolla	2,1	0,9	3,2	<,001	..	6,3	6,1	1,3	1,1	..	..	..

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 21. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 sukupuolittain (%)**

	n	Kaikki	n	Naiset	n	Miehet	p
Pelasit jännityksen, mielihyvän tai hauskuuden takia	971	31,7	410	28,5	561	34,5	<,001
Pelasit voittaaksesi rahaa	1 639	51,0	813	54,1	826	48,1	<,001
Pelasit kehittääksesi taitojasi, kilpaillaksesi tai haastaaksesi itsesi tai koska se sai sinut tuntemaan, että olet hyvä tai taitava	13	0,4	..	..	..	..	..
Pelasit seurustellaksesi muiden kanssa	94	3,1	43	3,1	51	3,2	,911
Pelasit tukeaksesi hyvää tarkoitusta	79	2,4	36	2,3	43	2,4	,971
Pelasit paetaksesi, rentoutuaksesi tai lievittääksesi stressiä	35	1,1	13	,8	22	1,3	,153
Jokin muu syy*	303	10,0	148	10,5	155	9,6	,351
Puuttuva / EOS	12	0,3	6	,3	6	,4	,893

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitetäväksi tai se on salassapitosäännön alainen.

\*Avoimissa vastauksissa muiksi syiksi mainittiin mm. lahjaksi saatu arpa, tapa tai tottumus, kolikoista eroon pääseminen, ajankulu ja hetken mielijohde.

**Taulukko 22. Syyt pelata yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista ja ulkomaille 12 viime kuukauden aikana internetissä pelanneista vuonna 2019 (%)**

	n	Kyllä (% rahapelejä pelanneista)	n	Kyllä (% yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia internetpelejä pelanneista)
Kokeilunhalu	188	6,5	33	17,0
Hyvät voittokertoimet ja palautusprosentit	108	3,8	84	43,5
Kiinnostavia pelejä	84	3,0	35	18,5
Laajempi pelivalikoima	86	3,1	64	33,8
Helppo aloittaa pelaaminen	73	2,5	20	10,4
Suuret voitot	67	2,3	39	20,4
Ilmaiskierrokset	43	1,5	24	12,2
Kaveri kertoi tai suositteli	41	1,6	17	9,3
Bonukset	32	1,1	25	13,2
Voitot tulevat nopeasti tilille	28	1,0	19	10,0
Enemmän pelaajia	23	0,7	19	9,9
Nopeampitempoiset pelit	20	0,7	13	7,2
Jäsenedut	12	0,4	9	4,7
Mainokset	13	0,4	7	3,7
Veikkauksen pelinestot tai pelaamisen turvarajat, vastuullisempi pelitapa	10	0,3	9	4,4
Veikkauksen ulkopuolisten pelien pelinestot tai pelaamisen turvarajat, vastuullisempi pelitapa	..	..	..	..
Muu*	199	6,9	18	9,6

.. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen. \*Avoimissa vastauksissa muiksi syiksi mainittiin mm. ajankulu, jännitys tai se, ettei Veikkauksen pelejä ollut tarjolla (esimerkiksi laivalla).

**Taulukko 23. Rahapelaajien yhden viikon aikana rahapelaamiseen tavallisesti käyttämä rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2015 ja 2019**

	2015			2019		
	n	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli	n	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli
12 viime kuukauden aikana pelanneet	3215	11,30	9,74–12,85	3122	10,33	7,85–12,80
Rahapelaamisen useus						
Päivittäin tai useita kertoja viikossa	417	40,80	28,86–52,75	291	61,37	34,92–87,81
Kerran viikossa	1186	10,24	9,43–11,05	943	10,47	9,13–11,81
1–3 kertaa kuukaudessa	959	5,46	5,10–5,82	713	6,10	4,53–7,66
Harvemmin	689	4,56	3,97–5,15	1175	1,17	0,80–1,55

Frekvenssit ovat painottamattomasta aineistosta.

**Taulukko 24. Tavallisesti yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät (€) 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista rahapelaajista vuonna 2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	0,10– 1,99 €	2,00– 3,99 €	4,00– 5,99 €	6,00– 10,99 €	11,00– 20,99 €	≥ 21,0 €	Ei tietoa	P
<b>Kaikki</b>	40,9	13,3	10,3	12,2	8,3	7,3	7,6	
<b>Sukupuoli</b>								<,001
Nainen	50,0	13,1	8,4	10,3	4,6	2,6	11,0	
Mies	32,8	13,5	12,1	14,0	11,6	11,4	4,6	
<b>Ikä</b>								<,001
15–17 vuotta	33,3	..	..	..	..	..	..	
18–24 vuotta	50,3	8,4	9,1	4,2	4,2	8,0	15,7	
25–34 vuotta	55,6	11,3	7,0	7,9	5,4	5,4	7,4	
35–44 vuotta	45,3	12,3	10,2	12,1	7,2	6,3	6,6	
45–54 vuotta	39,2	15,3	10,5	14,1	8,8	7,2	4,9	
55–64 vuotta	33,6	14,8	11,4	17,0	9,7	8,7	4,8	
65–74 vuotta	28,3	16,5	13,9	14,8	13,0	9,1	4,4	
<b>Nettotulot</b>								<,001
≤ 500 €	48,0	5,6	3,4	4,0	4,5	4,0	30,5	
501–1 000 €	45,6	12,2	9,9	10,6	6,5	5,7	9,5	
1 001–1 500 €	40,1	14,2	11,0	12,8	8,7	5,7	7,3	
1 501–2 000 €	40,4	12,5	10,7	13,4	9,7	8,4	4,8	
2 001–2 500 €	39,0	16,4	11,4	12,8	8,8	6,3	5,3	
> 2 500 €	39,2	13,6	11,0	13,0	7,9	9,2	6,0	
Ei tietoa	45,0	13,5	8,8	11,1	8,8	4,7	8,2	
<b>Työssäkäynti</b>								..
Käy työssä	43,1	13,2	10,4	12,2	7,8	7,5	5,8	
Työtön tai lomautettu	44,3	10,4	11,3	11,3	9,4	6,6	6,6	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	28,0	16,8	13,7	16,0	13,1	8,2	4,2	
Opiskelija tai koululainen	48,9	8,9	5,4	5,0	2,9	2,9	26,1	
Työkvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	44,7	9,2	7,9	17,1	7,9	10,5	..	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	65,5	10,9	..	..	..	..	16,4	
Muu	46,7	..	6,7	20,0	0,0	6,7	20,0	
<b>Alue</b>								,003
Uusimaa	46,3	12,2	9,2	10,1	6,5	7,1	8,6	
Varsinais-Suomi, Satakunta	44,1	11,3	10,6	11,3	7,7	8,0	7,0	
Päijät-Häme, Kanta-Häme	38,1	12,6	11,3	14,7	10,4	6,5	6,5	
Pirkanmaa	41,6	14,8	8,4	10,3	7,7	8,4	8,7	
Keski-Suomi	31,4	11,5	11,5	14,1	8,3	12,8	10,3	
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	34,8	13,9	13,9	14,4	10,2	9,6	3,2	
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	35,7	16,4	10,1	11,0	13,1	6,8	6,8	
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	40,6	12,4	10,8	14,3	8,0	5,2	8,8	
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	38,1	15,9	11,1	15,7	7,6	4,8	6,8	
<b>Kuntaryhmä</b>								,169
Kaupunkimaiset	41,5	13,5	10,3	12,3	7,6	7,0	7,8	
Taajaan asutut	39,5	10,9	11,7	11,5	10,3	9,5	6,7	
Maaseutumaiset	39,7	16,0	8,8	12,6	9,5	5,9	7,5	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 25. Veikkaus-asiakkuuden taso, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	Etuasiakas	Hopea-asiakas	Kulta-asiakas	EOS/ Kieltäytyy	Ei tietoa
<b>Kaikki</b>	49,1	3,2	4,8	6,0	37,0
<b>Sukupuoli</b>					
Nainen	44,7	2,1	3,3	5,1	44,9
Mies	53,1	4,2	6,1	6,8	29,8
<b>Ikä</b>					
15–17 vuotta	..	..	..	..	..
18–24 vuotta	49,1	1,8	0,0	6,0	43,2
25–34 vuotta	55,6	2,2	4,3	5,2	32,7
35–44 vuotta	50,2	4,2	6,4	7,4	31,8
45–54 vuotta	51,5	2,9	6,7	5,9	33,0
55–64 vuotta	47,1	3,9	6,8	6,8	35,4
65–74 vuotta	47,8	3,7	2,9	4,8	40,8

.. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 26. Rahapeliongelma 12 viime kuukauden aikana (SOGS ≥ 3), osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	3,2	2,7	3,3	3,0	,600	,443
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	1,7	1,2	2,4	2,1	,432	,461
Mies	4,8	4,3	4,3	4,0	,238	,674
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	10,7	3,7	..	..	..	..
18–24 vuotta	5,4	3,8	6,0	5,3	,933	,646
25–34 vuotta	4,3	4,1	3,7	4,8	,604	,319
35–44 vuotta	3,4	2,0	3,5	2,7	,483	,430
45–54 vuotta	2,1	2,7	2,2	2,4	,765	,877
55–64 vuotta	0,8	2,1	3,5	2,3	,016	,152
65–74 vuotta	2,3	1,4	2,2	2,3	,984	,882
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	6,7	2,4	2,3	3,4	,047	,330
501–1 000 €	3,2	3,2	4,4	3,9	,563	,741
1 001–1 500 €	3,6	2,9	5,2	3,0	,534	,048
1 501–2 000 €	2,8	2,4	4,7	3,5	,433	,174
2 001–2 500 €	1,9	2,9	1,7	2,2	,788	,470
> 2 500 €	3,5	3,0	1,5	2,9	,631	,044
Ei tietoa	1,6	2,5	2,7	2,4	,397	,805
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	2,9	2,9	3,4	2,8	,834	,246
Työtön tai lomautettu	5,6	3,5	6,1	6,4	,760	,906
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	2,1	1,5	2,1	2,4	,732	,661
Opiskelija tai koululainen	5,7	2,7	2,8	3,2	,061	,676
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	..	..	..	..	..	..
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	..	..	..	..	..	..
Muu	..	..	..	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	3,4	3,0	3,1	2,8	,467	,703
Varsinais-Suomi, Satakunta	2,6	2,3	4,3	2,9	,750	,232
Päijät-Häme, Kanta-Häme	4,2	3,0	2,5	2,9	,396	,769
Pirkanmaa	1,8	3,1	1,9	3,4	,163	,185
Keski-Suomi	2,5	3,6	2,6	6,7	,038	,035
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	5,2	5,2	4,7	2,7	,174	,274
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	4,5	1,9	3,1	2,4	,097	,520
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	2,3	1,2	4,1	3,4	,417	,657
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	2,6	2,0	3,9	2,0	,530	,072
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	3,2	3,4	..	,718
Taajaan asutut	..	..	3,4	1,9	..	,071
Maaseutumaiset	..	..	3,8	2,4	..	,186

SOGS, South Oaks Gambling Screen; ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 27. Rahapeliongelmien yleisyys vuosina 2007–2019 (SOGS-dikotomiat, %)**

	Vuosi	SOGS ≥ 1	SOGS ≥ 2	SOGS ≥ 3	SOGS ≥ 4	SOGS ≥ 5
<b>Kaikki</b>	2007	18,6	6,3	3,2	1,7	1,1
	2011	16,1	5,2	2,7	1,5	1,0
	2015	18,3	6,8	3,3	2,0	1,3
	2019	13,7	5,7	3,0	1,9	1,4
	p (2007 vs. 2019)	<,001	,231	,600	,353	,196
	p (2015 vs. 2019)	<,001	,023	,443	,717	,710
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	2007	12,2	3,7	1,7	0,9	0,7
	2011	10,3	2,4	1,2	0,8	0,6
	2015	14,1	5,5	2,4	1,7	1,0
	2019	10,3	4,2	2,1	1,3	0,9
	p (2007 vs. 2019)	,056	,434	,432	,200	,559
	p (2015 vs. 2019)	<,001	0,47	,460	,230	,703
Mies	2007	25,1	8,9	4,8	2,4	1,3
	2011	21,8	8,0	4,3	2,3	1,4
	2015	22,6	8,3	4,3	2,4	1,6
	2019	17,1	7,2	4,0	2,6	1,9
	p (2007 vs. 2019)	<,001	,038	,238	,732	,196
	p (2015 vs. 2019)	<,001	,181	,674	,602	,523

SOGS, South Oaks Gambling Screen; ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 28. Pelannut vähintään riskitasolla 12 viime kuukauden aikana (SOGS  $\geq$  1 pistettä), osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	18,6	16,1	18,3	13,7	<,001	<,001
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	12,2	10,3	14,1	10,3	,056	<,001
Mies	25,1	21,8	22,6	17,1	<,001	<,001
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	32,7	17,4	12,1	3,4	<,001	,002
18–24 vuotta	32,8	26,5	30,9	20,5	<,001	<,001
25–34 vuotta	22,8	20,9	24,0	21,8	,645	,323
35–44 vuotta	18,2	12,8	16,0	12,7	,005	,083
45–54 vuotta	15,9	14,5	15,9	11,9	,030	,029
55–64 vuotta	12,0	13,1	17,1	10,9	,508	<,001
65–74 vuotta	10,3	9,9	11,5	10,8	,768	,684
<b>Nettotulot</b>						
$\leq$ 500 €	26,2	18,7	19,2	11,3	<,001	,003
501–1 000 €	17,6	18,1	21,4	15,9	,498	,039
1 001–1 500 €	19,3	17,7	18,6	11,9	<,001	<,001
1 501–2 000 €	18,9	15,6	19,8	16,6	,206	,066
2 001–2 500 €	19,5	15,7	17,3	12,0	,006	,007
> 2 500 €	18,3	13,6	16,4	13,5	,064	,090
Ei tietoa	13,9	13,6	13,4	12,5	,563	,743
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	19,1	15,9	19,2	14,9	<,001	<,001
Työtön tai lomautettu	24,8	16,7	27,5	15,7	,051	,008
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	10,6	11,5	11,7	11,1	,749	,676
Opiskelija tai koululainen	26,9	20,9	19,9	11,9	<,001	<,001
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	15,3	24,8	22,8	11,9	,402	,029
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	14,3	10,7	11,0	11,5	,609	,892
Muu	..	..	..	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	19,4	15,9	18,4	11,1	<,001	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	16,4	15,1	18,7	14,3	,339	,048
Päijät-Häme, Kanta-Häme	21,4	20,4	16,0	12,3	,004	,202
Pirkanmaa	18,6	13,7	15,1	18,4	,935	,203
Keski-Suomi	17,2	16,6	20,9	16,8	,929	,271
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	21,7	12,5	20,2	16,8	,161	,338
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	21,9	17,4	17,4	12,7	<,001	,050
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	12,4	13,8	20,2	13,5	,694	,019
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	17,1	18,0	19,2	14,7	,304	,052
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	18,2	14,0	..	<,001
Taajaan asutut	..	..	18,8	14,0	..	,017
Maaseutumaiset	..	..	18,4	11,1	..	<,001

SOGS, South Oaks Gambling Screen; ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen



**Taulukko 29. Pelannut ilman ongelmia 12 viime kuukauden aikana (SOGS = 0 pistettä, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%))**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	54,8	61,9	61,7	64,7	<,001	,004
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	55,1	62,6	61,1	64,3	<,001	,032
Mies	54,6	61,1	62,3	65,1	<,001	,057
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	33,2	29,6	25,3	37,5	,382	,013
18–24 vuotta	36,8	48,4	50,0	48,2	<,001	,597
25–34 vuotta	53,0	62,9	59,6	61,8	,001	,403
35–44 vuotta	60,9	68,0	66,9	72,1	<,001	,039
45–54 vuotta	60,9	68,6	67,8	70,0	<,001	,379
55–64 vuotta	59,8	66,3	65,9	68,4	<,001	,286
65–74 vuotta	57,2	59,2	65,5	65,9	,001	,566
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	38,5	45,9	44,4	44,1	,122	,936
501–1 000 €	53,2	54,7	55,7	53,3	,991	,477
1 001–1 500 €	59,0	61,2	60,6	68,7	<,001	,003
1 501–2 000 €	62,2	67,0	65,5	67,0	,039	,477
2 001–2 500 €	65,4	69,1	69,8	71,1	,120	,620
> 2 500 €	53,9	69,0	67,1	69,5	<,001	,266
Ei tietoa	53,9	69,0	67,1	69,5	,123	,855
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	58,7	67,0	65,0	68,5	<,001	,009
Työtön tai lomautettu	46,0	62,6	55,6	60,0	,015	,391
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	57,4	60,7	65,2	65,7	,001	,840
Opiskelija tai koululainen	37,3	45,2	44,1	48,4	<,001	,171
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	57,5	56,8	60,4	63,4	,306	,636
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	52,5	58,0	65,3	60,3	,304	,484
Muu	52,5	58,0	65,3	60,3	,773	,321
<b>Alue</b>						
Uusimaa	52,6	64,5	59,9	64,7	<,001	,014
Varsinais-Suomi, Satakunta	56,1	61,4	62,8	61,5	,076	,669
Päijät-Häme, Kanta-Häme	57,3	59,1	64,9	71,4	<,001	,091
Pirkanmaa	52,6	64,7	63,3	61,4	,013	,578
Keski-Suomi	58,8	56,3	57,7	58,2	,893	,919
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	51,7	64,9	69,5	68,6	<,001	,839
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	55,4	60,4	60,4	67,9	<,001	,020
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	59,4	60,7	62,1	64,6	,185	,506
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	55,5	59,4	60,6	65,1	,002	,130
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	61,9	64,8	..	,020
Taajaan asutut	..	..	61,1	63,4	..	,370
Maaseutumaiset	..	..	61,4	65,9	..	,114

SOGS, South Oaks Gambling Screen; ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 30. Rahapeliuongelmien yleisyys vuosina 2011–2019 (PGSI, %)**

	Vuosi	Ei pelaa	PGSI = 0	PGSI = 1–2	PGSI = 3–4	PGSI = 5–7	PGSI ≥ 8
<b>Kaikki</b>	2011	22,1	65,3	9,6	1,8	0,6	0,6
	2015	20,0	68,1	8,7	1,8	1,0	0,5
	2019	21,8	68,5	6,7	1,5	0,9	0,7
<b>Sukupuoli</b>							
Nainen	2011	27,1	65,7	5,9	0,7	..	0,3
	2015	24,9	67,5	6,1	0,7	0,5	0,3
	2019	25,5	67,9	4,8	1,0	0,6	..
Mies	2011	17,0	64,8	13,4	2,9	0,9	0,9
	2015	15,0	68,8	11,1	2,8	1,5	0,8
	2019	18,0	69,2	8,6	2,0	1,2	1,2

PGSI, Problem Gambling Severity Index; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassa-pitosäännön alainen

**Taulukko 31. Rahapelihaitat (SOGS ja PGSI) 12 viime kuukauden aikana vuonna 2019 (%)**

	n	Kyllä tai vähintään joskus (%)
Oletko (12 viime kuukauden aikana) pelannut enemmän kuin mitä olet alun perin aikonut? <sup>1</sup>	382	9,9
Kun pelaat, kuinka usein palaat jonain toisena päivänä pelaamaan yrittääksesi voittaa häviämäsi rahat takaisin <sup>1,2</sup>	252	6,4
Oletko (12 viime kuukauden aikana) tuntenut syyllisyyttä rahapelejä pelatessasi? <sup>1</sup>	90	2,4
Kun edelleen ajattelet viimeksi kulunutta 12 kuukautta, kuinka usein sinun on pitänyt pelata rahapelejä aikaisempaa suuremmilla summilla saadaksesi pelaamisesta saman jännityksen tunteen <sup>2</sup>	118	3,1
Kuinka usein 12 viime kuukauden aikana sinusta on tuntunut, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma <sup>1,2</sup>	82	2,2
Kun ajattelet viimeksi kulunutta 12 kuukautta, kuinka usein olet pelannut rahapelejä suuremmilla summilla kuin sinulla oikeastaan olisi varaa hävitä <sup>2</sup>	90	2,2
Oletko (12 viime kuukauden aikana) tuntenut, että haluat lopettaa rahapeliä pelaamisen, mutta et ole uskonut, että pystyt lopettamiseen? <sup>1</sup>	114	3,0
Kuinka usein (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana) olet tuntenut syyllisyyttä tavastasi pelata rahapelejä, tai siitä, mitä tapahtuu, kun pelaat <sup>2</sup>	67	1,8
Kuinka usein viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana sinua on arvosteltu rahapelaamisestasi, tai sinulle on sanottu, että rahapelaaminen on sinulle ongelma, riippumatta siitä, mitä mieltä itse olet asiasta <sup>1,2</sup>	89	2,3
Oletko (12 viime kuukauden aikana) kiistellyt läheistesi kanssa rahankäytöstäsi? <sup>1</sup>	38	0,9
Ovatko nämä kiistat rahasta koskaan koskeneet rahapeliä pelaamisestasi?	56	1,5
Kuinka usein viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana rahapelaaminen on aiheuttanut sinulle terveysongelmia, mukaan lukien stressiä tai ahdistusta <sup>2</sup>	28	0,7
Oletko kertaakaan 12 viime kuukauden aikana väittänyt muille voittaneesi rahapelissä, vaikka olet todellisuudessa hävinnyt? <sup>1</sup>	29	0,7
Oletko 12 viime kuukauden aikana piilottanut pelitositteita, pelirahaa, velkakirjoja tai muuta rahapelaamisestasi liittyvää puolisoltsi, lapsiltasi tai muilta läheisiltäsi? <sup>1</sup>	33	0,9
Kuinka usein (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana) rahapelaamisestasi on aiheuttanut taloudellisia ongelmia sinulle tai kotitaloudellesi <sup>2</sup>	20	0,5
Oletko (12 viime kuukauden aikana) ollut poissa töistä tai opiskelusta tai käyttänyt työ- tai opiskeluaikaasi pelataksesi rahapelejä? <sup>1</sup>	13	0,3
Oletko 12 viime kuukauden aikana lainannut rahaa joltain henkilöltä, etkä ole pelaamisestasi maksanut hänelle takaisin? <sup>1</sup>	10	0,3
Kuinka usein (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana) olet lainannut rahaa tai myynyt jotakin saadaksesi rahaa pelaamista varten? <sup>2</sup>	15	0,4
Ystäviltä tai kavereilta <sup>1</sup>	6	0,1
Kotitalousvaroista <sup>1</sup>	6	0,2
Pankista tai muusta luottolaitoksesta <sup>1</sup>	6	0,1
Niin sanotuilla pikavipeillä	6	0,1
Muilta sukulaisiltanne tai appivanhemmilta <sup>1</sup>	..	..
Yksityisiltä rahanlainaajilta <sup>1</sup>	..	..
Hankkinut rahaa luottokortilla <sup>1</sup>	5	0,1
Puolisoltasi <sup>1</sup>	..	..
Myynti omaa tai perheen omaisuutta <sup>1</sup>	..	..
Myynti osakkeita tai muita arvopapereita <sup>1</sup>	..	..
Kirjoittanut katteettomia shekkejä <sup>1</sup>	..	..
Panttilainaamosta	..	..

<sup>1</sup>SOGS, South Oaks Gambling Screen; <sup>2</sup>PGSI, Problem Gambling Severity Index; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen; frekvenssit painottamattomasta aineistosta

**Taulukko 32. Kokemus oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta, osuudet vastaajista vuosina 2011–2019 (%)**

	2011	2015	2019	p (2011 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	2,1	3,0	3,1	,009	,909
<b>Sukupuoli</b>					
Nainen	0,8	1,5	2,1	,001	,171
Mies	3,5	4,4	4,0	,371	,483
<b>Ikä</b>					
15–17 vuotta	..	..	..	..	..
18–24 vuotta	3,0	5,6	4,3	,311	,362
25–34 vuotta	2,6	2,6	5,3	,014	,011
35–44 vuotta	1,4	3,2	2,9	,072	,739
45–54 vuotta	2,2	3,1	2,6	,550	,571
55–64 vuotta	2,1	3,0	2,4	,654	,448
65–74 vuotta	1,4	1,9	2,3	,243	,605
<b>Nettotulot</b>					
≤ 500 €	..	2,3	2,8	..	,651
501–1 000 €	3,2	3,6	3,4	,855	,882
1 001–1 500 €	2,2	3,7	2,8	,489	,376
1 501–2 000 €	2,4	4,1	4,2	,025	,904
2 001–2 500 €	..	2,4	2,4	,097	,956
> 2 500 €	2,6	1,6	2,7	,960	,117
Ei tietoa	1,9	2,7	3,2	,258	,751
<b>Työssäkäynti</b>					
Käy työssä	2,0	3,1	3,0	,045	,792
Työtön tai lomautettu	2,5	6,5	5,7	,133	,752
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	1,9	1,6	2,8	,250	,108
Opiskelija tai koululainen	2,0	2,4	2,2	,817	,791
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	6,2	6,8	5,9	,939	,796
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	..	..	..	..	..
Muu	..	..	..	..	..
<b>Alue</b>					
Uusimaa	2,5	3,0	2,4	,910	,410
Varsinais-Suomi, Satakunta	1,5	3,6	4,3	,008	,555
Päijät-Häme, Kanta-Häme	1,5	2,5	2,9	,244	,789
Pirkanmaa	2,5	2,1	3,6	,384	,198
Keski-Suomi	2,4	2,1	4,8	,153	,122
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	5,2	5,0	5,0	,906	,992
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	1,6	1,9	2,2	,577	,752
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	1,2	3,5	2,8	,150	,593
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	1,4	3,7	1,8	,637	,060
<b>Kuntaryhmä</b>					
Kaupunkimaiset	..	3,0	3,4	..	,387
Taajaan asutut	..	3,6	2,6	..	,322
Maaseutumaiset	..	2,3	1,4	..	,243

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 33. Rahapelihaittojen kokeminen haittakategorioittain (SOGS ja PGSI), osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019 (%)**

	2011	2015	2019	p 2011 vs. 2019	p 2015 vs. 2019
<b>Taloudelliset haitat</b>					
Lainannut rahaa tai myynyt omaisuutta pelaamisen rahoittamiseksi <sup>1,2</sup>	0,7	0,5	0,9	,023	,251
Pelannut suuremmilla summilla kuin oli aikonut <sup>2</sup>	2,8	2,9	2,2	,084	,026
Kokenut, että pelaaminen on aiheuttanut taloudellisia ongelmia <sup>2</sup>	0,7	0,7	0,9	,429	,383
<b>Tunnetason haitat</b>					
Tuntenut syyllisyyttä pelaamisesta <sup>1,2</sup>	4,9	6,9	6,7	<,001	,651
<b>Ihmissuhdehaitat</b>					
Kokenut kritiikkiä rahankäytöstään tai rahapelaamisestaan <sup>1,2</sup>	8,7	7,1	3,4	<,001	<,001
Rahapelaaminen on aiheuttanut riitoja <sup>1</sup>	1,1	1,3	1,0	,605	,103
<b>Terveys Haitat</b>					
Rahapelaaminen on aiheuttanut terveysongelmia <sup>2</sup>	1,1	1,2	1,5	,101	,300
<b>Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat</b>					
Rahapelaaminen on aiheuttanut poissaoloja töistä tai koulusta <sup>1</sup>	0,6	0,6	0,5	,392	,389
<b>Muut haitat ja käyttäytymisen oireet</b>					
Pelannut enemmän kuin oli aikonut <sup>1</sup>	11,0	13,6	9,9	,107	<,001
Lainannut rahaa pelaamiseen maksamatta takaisin <sup>1</sup>	0,3	0,6	0,3	,983	,048
Väittänyt voittaneensa vaikka on todellisuudessa hävinnyt <sup>1</sup>	2,4	1,0	0,7	<,001	,159

<sup>1</sup>SOGS, South Oaks Gambling Screen; <sup>2</sup>PGSI, Problem Gambling Severity Index; osa kysymyksistä on yhdistetty ja alkuperäisten kysymysten muotoilua on tästä syystä tiivistetty; tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

**Taulukko 34. Vastaajan kokemus eri pelityyppien haitallisuudesta, osuus pelaajista vuonna 2019 (%)**

	n	Kyllä, osuus kaikista pelaajista
Viikoittain arvottavat lottopelit	29	0,9
Nopeat päivittäiset nettiarvontapelit	..	..
Muut arvontapelit	12	0,4
Arpapelit nettisivuilla	14	0,5
Pahviset raaputusarvat	11	0,4
Hevospelit	..	..
Vedonlyönti tai vakioveikkaus	12	0,4
Rahapelit Helsingin kasinolla	..	..
Raha-automaattipelit internetissä	65	2,2
Rahapeliautomaatit pelipisteissä	15	0,5
Rahapeliautomaatit pelisaleissa	26	0,9
Pelinhoitajan hoitama Veikkauksen pöytäpeli	6	0,2
Nettipokeri Veikkauksen sivuilla	..	..
Yksityinen vedonlyönti, korttipeli panoksilla	..	..
Rahapelit laivoilla	6	0,2
Pafin rahapelit internetissä	..	..
Rahapelit ulkomaisen yhtiön nettisivuilla	14	0,5
Rahapelit ulkomailla pelipisteissä tai -saleissa	..	..
<b>Koki vähintään yhden pelityypin haitalliseksi</b>	<b>146</b>	<b>5,0</b>

Frekvenssit painottamattomasta aineistosta; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 35. Rahapeli ongelmien (SOGS) yleisyys pelaamiseen osallistumisen mukaan 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%)**

	Vähintään kerran viikossa pelanneiden osuus (%)	Pelattujen pelityyppien määrä, keskiarvo	SOGS ≥ 1 pistettä	SOGS ≥ 3 pistettä
<b>12 viime kuukauden aikana pelanneet</b>	37,2	2,7	17,5	3,9
<b>Rahapelaamisen useus</b>				
Päivittäin tai useita kertoja viikossa	-	4,1	39,9	16,4
Kerran viikossa	-	2,8	18,6	3,6
1–3 kertaa kuukaudessa	-	3,0	18,1	2,8
Harvemmin	-	2,0	11,1	1,9
<b>Rahapelityyppien määrä</b>				
5 tai useampia pelityyppejä	61,4	-	43,4	13,6
4 pelityyppiä	42,8	-	27,0	5,8
3 pelityyppiä	40,0	-	16,0	2,2
2 pelityyppiä	34,7	-	10,5	1,7
1 pelityyppi	24,5	-	8,9	1,8
<b>Pelaamisen kanava</b>				
Vain kivijalassa	30,0	2,1	12,7	2,3
Vain internetissä	46,0	2,4	15,4	3,4
Internetissä ja kivijalassa	45,3	3,9	27,7	7,1
<b>Veikkauksen asiakkuus</b>				
Etiasiakas	40,3	2,9	20,4	4,4
Hopea-asiakas	71,0	3,8	25,0	6,0
Kulta-asiakas	82,7	4,2	28,0	7,3
EOS / ei halua sanoa	41,9	3,0	15,5	4,3
Ei tietoa	23,6	1,9	11,8	2,3
<b>Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelitilien määrä</b>				
1 ulkopuolinen pelitili	44,1	4,4	37,0	16,1
2 ulkopuolista pelitiliä	56,7	5,3	63,6	25,0
≥ 3 ulkopuolista pelitiliä	61,8	5,4	52,6	25,0
0 ulkopuolista pelitiliä / ei tietoa	33,3	4,2	42,9	19,0
Pelannut vain Veikkauksen pelejä	35,9	2,5	14,8	2,4

SOGS, South Oaks Gambling Screen

**Taulukko 36. Rahapeliongelmien (SOGS) yleisyys Veikkauksen eri pelityyppistä pelanneilla 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%)**

	Vähintään kerran viikossa pelanneiden osuus (%)	Pelattujen pelityyppien määrä, keskiarvo	SOGS $\geq$ 1 pistettä	SOGS $\geq$ 3 pistettä
<b>12 viime kuukauden aikana pelanneet</b>	37,2	2,7	17,4	3,9
<b>Viikoittaisia lottopelisiä ja/tai Jokeria</b>	43,7	2,9	17,6	3,8
<b>Päivittäisiä arvontapelejä</b>	54,3	4,0	26,0	6,3
<b>Arpapelejä</b>	34,9	3,2	19,2	4,5
• Pahviset raaputusarvat	33,8	3,1	18,4	4,3
• Internetarvat	48,9	4,3	32,1	8,5
<b>Vedonlyöntiä, vakio- tai moniveikkausta</b>	55,9	4,6	31,1	8,0
<b>Rahapelejä Helsingin kasinolla</b>	45,5	5,6	40,9	19,4
<b>Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla</b>	43,7	3,9	29,4	7,5
• Pelipisteissä	44,1	3,9	29,2	7,6
• Pelisaleissa	61,7	4,5	53,6	19,1
• Nettisivuilla	53,7	4,6	44,2	14,4
<b>Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack)</b>	47,7	5,6	48,9	14,8
<b>Hevospelejä</b>	55,5	4,6	34,0	8,9
<b>Nettipokeria nettikasinolla</b>	57,1	6,5	44,2	14,0

SOGS, South Oaks Gambling Screen



**Taulukko 37. Rahapeliongelmien yleisyys eri pelintarjoajien pelejä pelanneilla 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2019 (%)**

	Vähintään kerran viikossa pelanneiden osuus (%)	Pelattujen pelityyppien määrä, keskiarvo	SOGS $\geq$ 1 pistettä	SOGS $\geq$ 3 pistettä
<b>12 viime kuukauden aikana pelanneet</b>	37,2	2,7	17,4	3,9
<b>Pelannut vain Veikkauksen rahapelejä</b>	36,2	2,5	14,9	2,4
<b>Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin</b>	37,5	4,6	28,4	7,1
<b>Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tarjottavia pelejä internetissä (sis. Paf tai muu operaattori, ei yksityinen)</b>	50,2	4,8	45,0	19,5
• Pafin rahapelejä internetissä	71,2	5,1	55,4	30,1
• Vähintään yhtä ulkomaisen tarjoajan peliä internetissä	51,4	4,9	50,7	21,4
<b>Pafin pelit laivalla</b>	36,0	4,4	29,5	6,8

SOGS, South Oaks Gambling Screen

**Taulukko 38. Vähintään yhdellä läheisellä ollut ongelmallista pelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	19,0	19,3	19,3	21,1	,028	,011
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	17,0	18,7	19,3	20,6	,004	,296
Mies	20,9	19,9	19,3	21,8	,497	,042
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	18,4	17,3	9,3	9,7	,016	,918
18–24 vuotta	26,1	20,4	23,3	27,9	,633	,144
25–34 vuotta	22,7	21,0	25,3	29,1	,009	,111
35–44 vuotta	20,8	20,9	22,0	23,9	,176	,406
45–54 vuotta	16,2	19,6	18,1	20,8	,030	,203
55–64 vuotta	16,1	18,7	17,8	19,2	,106	,451
65–74 vuotta	14,2	14,7	13,4	13,7	,785	,875
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	22,3	18,2	18,6	16,3	,038	,408
501–1 000 €	18,9	21,3	20,9	23,5	,079	,350
1 001–1 500 €	21,7	22,2	19,0	22,4	,737	,137
1 501–2 000 €	18,7	19,6	20,6	21,9	,101	,484
2 001–2 500 €	17,5	19,5	20,2	24,3	,041	,077
> 2 500 €	18,7	15,8	19,0	20,1	,635	,579
Ei tietoa	14,9	16,7	12,7	16,1	,632	,259
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	19,0	19,4	20,4	22,8	,002	,041
Työtön tai lomautettu	24,2	19,7	25,3	30,0	,260	,311
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	14,6	17,2	14,4	15,4	,653	,562
Opiskelija tai koululainen	21,5	18,3	15,6	18,1	,178	,286
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	20,3	30,2	24,3	31,4	,025	,218
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	19,4	15,2	25,7	29,5	,118	,577
Muu	..	26,5	29,3	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	20,4	21,7	18,8	22,2	,296	,037
Varsinais-Suomi, Satakunta	17,1	15,3	17,5	24,2	,004	,006
Päijät-Häme, Kanta-Häme	21,4	18,8	24,1	18,5	,385	,094
Pirkanmaa	17,9	19,3	19,7	25,1	,014	,064
Keski-Suomi	17,2	20,9	18,8	15,4	,610	,342
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	20,3	16,1	20,9	16,8	,326	,254
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	19,7	20,4	17,4	21,1	,605	,162
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	19,5	18,4	19,7	19,4	,993	,938
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	16,1	18,4	20,0	20,0	,113	,998
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	19,6	21,8	..	,031
Taajaan asutut	..	..	19,7	19,8	..	,983
Maaseutumaiset	..	..	17,3	19,4	..	,370

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 39. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista ja pelaajan suhde vastaajaan, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

Suhde vastaajaan	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
Isä	1,4	2,0	2,2	2,5	<,001	,385
Äiti	0,5	0,8	1,2	0,9	,053	,176
Veli tai sisko	2,0	2,7	2,9	3,2	<,001	,414
Isovanhempi/isovanhemmat	0,7	1,0	1,5	1,3	,021	,405
Puoliso	1,4	1,7	1,8	2,1	,013	,339
Oma lapsi/lapset	1,2	1,6	1,7	1,5	,256	,506
Itselle tärkeä ystävä	13,4	12,4	12,6	13,7	,652	,153
Vähintään yhdellä perheenjäsenellä	6,7	8,6	9,3	10,0	<,001	,317

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

**Taulukko 40. Vähintään yhdellä ystävällä ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	13,4	12,4	12,6	13,7	,652	,153
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	9,9	10,3	10,3	11,2	,175	,334
Mies	16,9	14,4	15,0	16,2	,547	,291
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	15,3	12,4	6,6	6,8	,010	,932
18–24 vuotta	18,5	14,1	17,9	20,5	,464	,321
25–34 vuotta	16,8	14,4	17,2	19,3	,239	,302
35–44 vuotta	16,3	15,5	14,2	16,1	,916	,346
45–54 vuotta	10,9	11,1	11,3	11,6	,655	,843
55–64 vuotta	10,4	10,9	11,0	11,4	,532	,791
65–74 vuotta	8,2	8,2	7,7	8,8	,709	,479
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	16,7	12,2	11,9	10,0	,008	,406
501–1 000 €	11,1	12,7	14,1	14,1	,159	,993
1 001–1 500 €	14,7	15,0	12,5	14,4	,881	,308
1 501–2 000 €	14,0	11,7	12,0	13,2	,619	,424
2 001–2 500 €	14,3	13,7	13,6	17,4	,297	,058
> 2 500 €	13,9	10,6	13,9	12,8	,654	,503
Ei tietoa	10,6	10,2	8,6	11,6	,631	,238
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	13,7	12,8	13,1	14,8	,255	,080
Työtön tai lomautettu	20,5	11,6	21,5	20,0	,915	,733
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	8,7	9,5	9,1	9,4	,650	,816
Opiskelija tai koululainen	15,7	12,9	10,6	12,5	,157	,339
Työkvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	13,8	18,5	16,8	17,8	,335	,830
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	10,2	9,8	7,9	14,1	,428	,183
Muu	..	23,5	24,4	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	14,9	13,9	11,6	14,3	,705	,045
Varsinais-Suomi, Satakunta	11,3	10,5	11,8	15,2	,063	,100
Päijät-Häme, Kanta-Häme	13,9	14,3	17,6	10,9	,266	,020
Pirkanmaa	11,2	11,2	12,5	15,3	,092	,246
Keski-Suomi	11,8	12,2	13,6	9,1	,373	,140
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	14,3	9,3	12,7	13,2	,712	,886
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	14,5	12,4	11,4	14,4	,960	,183
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	14,8	13,8	12,0	11,9	,297	,965
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	11,8	10,9	14,2	13,9	,331	,880
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	12,9	14,2	..	,153
Taajaan asutut	..	..	12,8	12,6	..	,889
Maaseutumaiset	..	..	11,2	12,7	..	,454

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 41. Vähintään yhdellä perheenjäsenellä ollut ongelmallista rahapelaamista, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	6,7	8,6	9,3	10,0	<,001	,317
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	8,2	10,3	11,7	11,9	<,001	,812
Mies	5,1	6,8	7,0	8,0	<,001	,199
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	4,6	6,8	3,8	4,0	,771	,949
18–24 vuotta	9,6	8,1	9,1	11,9	,275	,173
25–34 vuotta	7,2	8,5	11,5	13,8	<,001	,216
35–44 vuotta	5,9	7,2	11,4	9,8	,009	,335
45–54 vuotta	6,4	10,1	9,2	10,5	,006	,423
55–64 vuotta	6,2	9,6	9,0	10,6	,002	,271
65–74 vuotta	6,6	7,4	7,2	6,0	,690	,372
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	6,3	8,6	9,2	7,8	,410	,493
501–1 000 €	8,9	10,3	9,3	13,6	,019	,046
1 001–1 500 €	8,0	8,6	8,5	10,6	,106	,220
1 501–2 000 €	5,6	9,0	10,8	11,2	<,001	,742
2 001–2 500 €	5,2	7,9	10,0	10,1	,030	,926
> 2 500 €	6,5	6,7	9,2	8,6	,283	,673
Ei tietoa	5,3	8,4	5,5	6,8	,355	,520
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	6,4	8,1	10,1	10,3	<,001	,776
Työtön tai lomautettu	5,6	10,6	8,4	17,1	<,001	,009
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	6,3	8,9	7,1	7,4	,414	,833
Opiskelija tai koululainen	7,4	7,6	7,4	8,0	,716	,742
Työkvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	7,7	16,0	12,1	17,8	,005	,205
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	11,2	7,1	17,8	19,2	,137	,810
Muu	..	..	..	..	..	..
<b>Alue</b>						
Uusimaa	6,5	9,6	8,9	10,0	,002	,375
Varsinais-Suomi, Satakunta	6,7	6,5	8,4	12,3	,002	,034
Päijät-Häme, Kanta-Häme	8,4	6,7	11,9	9,1	,783	,259
Pirkanmaa	7,4	8,9	10,6	12,4	,019	,410
Keski-Suomi	6,9	10,2	8,5	7,7	,746	,743
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	7,4	6,5	10,0	6,4	,659	,147
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	6,3	10,1	8,1	10,1	,039	,296
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	5,7	7,1	10,1	9,7	,063	,864
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	5,6	9,2	9,3	8,7	,062	,734
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	9,5	10,2	..	,388
Taajaan asutut	..	..	9,5	9,7	..	,939
Maaseutumaiset	..	..	8,3	9,1	..	,608

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 42. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle, osuus kaikista vastaajista vuonna 2015 ja 2019 (%)**

Onko rahapeliongelma aiheuttanut	2015	2019	p
Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä	6,7	8,7	<,001
Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaanne, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat	1,4	1,5	,751
Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero?	2,0	2,0	,788
Muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyydet, eristäytyminen tai ystävyysuhteiden katkeaminen	3,7	3,9	,740
Kodin tai asunnon menetystä tai sen uhkaa	0,5	0,6	,783
Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeudet, pelilainat tai luottotietojen menetys	1,8	1,9	,900
Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	1,3	1,6	,340
Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	7,4	9,6	<,001
Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	0,5	0,8	,066
Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	0,3	0,3	,754
Muun rikoksen, esimerkiksi varkauden tai identiteettivarkauden, uhriksi joutumisen	0,4	0,4	,720
Työelämä- tai opiskeluhaittaa	..	0,4	..
Muita haittoja	1,3	1,7	,133
Vähintään yksi yllä mainituista haitoista	11,5	13,9	<,001

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä, .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 43. Vastajien asenteet rahapelaamista kohtaan (ATGS-8), osuudet vastajista vuosina 2011–2019 (%)**

	Vuosi	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä	EOS
<b>Ihmisillä pitäisi olla oikeus pelata rahapelejä milloin vain haluavat</b>	2019	21,2	40,0	8,7	21,2	8,4	0,5
	2015	29,7	36,6	6,5	19,0	7,8	0,3
	2011	20,6	31,8	6,3	23,9	16,3	1,1
<b>Rahapelien pelaamiseen on nykyisin liikaa mahdollisuuksia</b>	2019	39,9	31,0	12,0	12,3	3,9	0,9
	2015	32,8	28,9	12,3	16,8	7,9	1,2
	2011	39,5	32,1	9,3	12,2	5,0	1,9
<b>Rahapelaamiseen ei pitäisi kannustaa</b>	2019	69,8	21,6	4,4	2,8	1,0	0,5
	2015	60,7	25,5	6,6	5,1	1,8	0,6
	2011	71,0	20,2	3,8	2,7	1,6	0,7
<b>Useimmat ihmisistä, jotka pelaavat rahapelejä, pelaavat maltillisesti</b>	2019	16,2	33,3	17,8	21,5	7,4	3,7
	2015	21,3	36,4	14,3	18,8	6,8	2,3
	2011	25,4	36,7	7,1	18,7	7,5	4,6
<b>Rahapelien pelaaminen on vaaraksi perhe-elämälle</b>	2019	18,8	42,5	17,3	16,2	4,0	1,2
	2015	16,0	38,5	15,7	22,7	6,1	1,0
	2011	22,5	41,2	12,0	16,4	4,9	3,1
<b>Rahapelien pelaaminen on kaikkiaan hyväksi yhteiskunnalle</b>	2019	5,8	27,7	19,0	29,9	16,0	1,7
	2015	10,9	35,1	19,5	23,8	9,3	1,4
	2011	8,7	28,6	14,8	26,6	17,3	4,0
<b>Rahapelien pelaaminen piristää ihmisten elämää</b>	2019	5,5	39,5	19,3	21,4	13,0	1,3
	2015	9,0	44,5	15,5	19,1	10,9	1,0
	2011	9,0	41,9	12,3	19,5	14,3	3,0
<b>Olisi parempi, jos rahapelaaminen olisi kokonaan kielletty</b>	2019	4,3	9,0	7,4	35,2	43,6	0,6
	2015	3,6	6,5	6,5	29,0	53,9	0,6
	2011	5,1	8,9	5,8	32,5	46,4	1,4

ATGS-8, Attitudes Towards Gambling Scale; ATGS-tulkinta: > 24 pistettä = myönteinen asenne, 24 pistettä = neutraali asenne, < 24 pistettä = kielteinen asenne

**Taulukko 44. Vastaajien asenteet rahapelaamista kohtaan (ATGS-8), summapisteid<sup>n</sup> keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 nettotulojen ja työllisyystilanteen mukaan**

		2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	ka (kh)	22,7 (5,6)	24,3 (5,6)	22,5 (5,2)	,120	<,001
	md	23	25	23		
	Q1; Q3	19; 27	21; 28	19; 26		
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	ka (kh)	22,7 (5,5)	23,8 (5,3)	21,6 (4,7)	,008	<,001
	md	23	24	21		
	Q1; Q3	19; 27	21; 27	19; 25		
501–1 000 €	ka (kh)	22,5 (5,8)	24,0 (5,7)	21,7 (5,3)	,043	<,001
	md	23	24	22		
	Q1; Q3	18; 26	20; 28	18; 25		
1 001–1 500 €	ka (kh)	21,9 (5,4)	23,6 (5,4)	21,9 (5,1)	,874	<,001
	md	22	24	22		
	Q1; Q3	18; 26	20; 28	19; 25		
1 501–2 000 €	ka (kh)	22,7 (5,4)	24,2 (5,4)	22,5 (5,3)	,266	<,001
	md	23	24	23		
	Q1; Q3	19; 27	21; 28	19; 26		
2 001–2 500 €	ka (kh)	23,5 (5,4)	25,0 (5,4)	22,8 (5,2)	,029	<,001
	md	24	25	23		
	Q1; Q3	20; 28	21; 29	20; 27		
> 2 500 €	ka (kh)	23,5 (5,6)	25,4 (5,6)	23,6 (5,1)	,691	<,001
	md	24	26	24		
	Q1; Q3	20; 28	22; 29	20; 27		
Ei tietoa	ka (kh)	22,5 (5,6)	23,2 (5,9)	21,4 (5,7)	,020	<,001
	md	22	23	21		
	Q1; Q3	19; 26	20; 27	18; 25		
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	ka (kh)	23,2 (5,5)	24,8 (5,6)	23,0 (5,2)	,322	<,001
	md	23	25	23		
	Q1; Q3	19; 27	21; 29	20; 27		
Työtön tai lomautettu	ka (kh)	23,5 (5,6)	24,1 (5,4)	22,3 (4,9)	,049	<,001
	md	24	25	22		
	Q1; Q3	20; 28	21; 28	19; 26		
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	ka (kh)	21,3 (5,5)	23,2 (5,4)	21,8 (5,4)	,097	<,001
	md	22	23	22		
	Q1; Q3	18; 25	20; 27	18; 25		
Opiskelija tai koululainen	ka (kh)	23,0 (5,4)	24,2 (5,1)	21,8 (4,7)	<,001	<,001
	md	23	24	22		
	Q1; Q3	19; 27	21; 28	19; 25		
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	ka (kh)	21,2 (5,8)	23,6 (6,2)	21,5 (5,5)	,628	,008
	md	21	24	21		
	Q1; Q3	17; 25	19; 28	18; 25		
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	ka (kh)	21,8 (5,8)	23,3 (5,6)	22,5 (6,2)	,463	,371
	md	22	23	23		
	Q1; Q3	18; 26	19; 27	18; 28		
Muu	ka (kh)	23,4 (6,7)	25,3 (6,1)	22,1 (4,7)	,433	,048
	md	23	26	23		
	Q1; Q3	17; 30	22; 28	18; 24		

ATGS-8, Attitudes Towards Gambling Scale; ATGS-tulkinta: > 24 pistettä = myönteinen asenne, 24 pistettä = neutraali asenne, < 24 pistettä = kielteinen asenne; tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu t-testillä



**Taulukko 45. Vastaajien asenteet rahapelaamista kohtaan (ATGS-8), summapisteid<sup>n</sup> keskiarvot, keskihajonnat, mediaanit sekä ala- ja yläkvartiilit vuosina 2011–2019 alueittain ja kuntaryhmittäin**

		2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	ka (kh)	22,7 (5,6)	24,3 (5,6)	22,5 (5,2)	,120	<,001
	md	23	25	23		
	Q1; Q3	19; 27	21; 28	19; 26		
<b>Alue</b>						
Uusimaa	ka (kh)	23,3 (5,4)	24,9 (5,6)	22,7 (5,2)	,013	<,001
	md	24	25	23		
	Q1; Q3	19; 27	21; 29	19; 26		
Varsinais-Suomi, Satakunta	ka (kh)	22,6 (5,7)	24,1 (5,2)	22,1 (5,3)	,161	<,001
	md	23	24	22		
	Q1; Q3	19; 26	21; 28	19; 26		
Päijät-Häme, Kanta-Häme	ka (kh)	23,1 (5,7)	24,3 (5,9)	22,7 (5,3)	,366	<,001
	md	24	24	22		
	Q1; Q3	19; 28	20; 29	19; 26		
Pirkanmaa	ka (kh)	22,7 (5,7)	24,3 (5,5)	22,5 (5,3)	,638	<,001
	md	23	25	23		
	Q1; Q3	19; 27	21; 28	19; 26		
Keski-Suomi	ka (kh)	21,8 (5,5)	24,4 (5,6)	22,5 (5,6)	,214	<,001
	md	22	25	22		
	Q1; Q3	18; 25	21; 28	19; 26		
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	ka (kh)	23,3 (5,4)	24,8 (5,1)	23,0 (4,9)	,650	<,001
	md	23	25	23		
	Q1; Q3	20; 27	21; 29	20; 26		
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	ka (kh)	22,5 (5,4)	23,8 (5,5)	22,9 (5,2)	,308	,012
	md	23	24	23		
	Q1; Q3	19; 26	20; 28	19; 27		
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	ka (kh)	21,6 (6,0)	23,7 (5,8)	21,7 (5,3)	,778	<,001
	md	22	24	22		
	Q1; Q3	17; 26	20; 28	18; 25		
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	ka (kh)	22,6 (5,4)	23,9 (5,7)	22,6 (5,0)	,990	<,001
	md	23	24	23		
	Q1; Q3	19; 27	20; 28	20; 26		
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	ka (kh)	..	24,5 (5,5)	22,7 (5,2)	..	<,001
	md	..	25	23		
	Q1; Q3	..	21; 29	19; 26		
Taajaan asutut	ka (kh)	..	24,0 (5,3)	22,2 (5,4)	..	<,001
	md	..	24	22		
	Q1; Q3	..	21; 28	19; 26		
Maaseutumaiset	ka (kh)	..	23,5 (5,9)	22,1 (5,2)	..	<,001
	md	..	24	22		
	Q1; Q3	..	20; 28	19; 26		

ATGS-8; Attitudes Towards Gambling Scale; ATGS-tulkinta: > 24 pistettä = myönteinen asenne, 24 pistettä = neutraali asenne, < 24 pistettä = kielteinen asenne; tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu t-testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 46. Vastajien mielipide siitä, onko rahapeliengongelmapelaaminen vakava ongelma Suomessa, osuudet samaa mieltä olevista vastajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	62,7	69,4	44,8	67,6	<,001	<,001
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	66,0	73,5	51,1	71,3	<,001	<,001
Mies	59,4	65,4	38,6	63,9	,003	<,001
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	43,4	55,9	30,8	55,1	,024	<,001
18–24 vuotta	51,1	56,5	33,9	68,4	<,001	<,001
25–34 vuotta	54,1	61,3	39,4	62,4	,003	<,001
35–44 vuotta	61,1	67,9	40,8	59,9	,647	<,001
45–54 vuotta	66,5	72,3	44,8	66,1	,875	<,001
55–64 vuotta	71,9	77,3	53,5	74,4	,281	<,001
65–74 vuotta	73,4	82,5	55,0	75,9	,292	<,001
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	51,2	62,2	35,1	59,2	,026	<,001
501–1 000 €	69,2	72,0	48,6	73,1	,191	<,001
1 001–1 500 €	66,5	77,8	55,4	74,1	,003	<,001
1 501–2 000 €	61,0	70,1	48,7	68,9	<,001	<,001
2 001–2 500 €	58,8	66,4	41,7	68,5	,010	<,001
> 2 500 €	55,2	66,7	36,7	62,4	,043	<,001
Ei tietoa	65,0	65,6	44,3	70,3	,122	<,001
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	61,9	67,3	41,8	65,0	,027	<,001
Työtön tai lomautettu	69,6	70,7	50,4	71,2	,754	<,001
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	71,5	81,4	56,1	76,0	,046	<,001
Opiskelija tai koululainen	47,0	58,8	33,0	62,6	<,001	<,001
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	76,6	84,0	62,4	71,3	,292	,146
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	59,6	66,1	47,5	66,7	,334	,066
Muu	..	64,7	47,6	86,4	..	,003
<b>Alue</b>						
Uusimaa	54,4	67,6	40,0	67,2	<,001	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	62,3	67,4	44,6	67,0	,110	<,001
Päijät-Häme, Kanta-Häme	68,9	67,2	49,8	70,7	,651	<,001
Pirkanmaa	66,1	67,2	42,8	63,5	,448	<,001
Keski-Suomi	66,5	70,5	40,2	69,2	,554	<,001
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	63,5	69,4	50,2	69,1	,191	<,001
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	70,9	75,6	49,8	64,4	,041	<,001
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	67,8	70,6	49,9	73,4	,129	<,001
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	62,8	72,3	46,8	68,1	,075	<,001
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	42,8	67,1	..	<,001
Taajaan asutut	..	..	49,1	67,6	..	<,001
Maaseutumaiset	..	..	49,5	70,4	..	<,001

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 47. Vastajien mielipide siitä, onko yksinoikeusjärjestelmä hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja, osuus samaa mieltä olevista vastaajista vuosina 2007–2019 (%)**

	2007	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	71,1	75,4	77,4	71,7	,552	<,001
<b>Sukupuoli</b>						
Nainen	71,2	75,2	80,6	72,7	,310	<,001
Mies	70,9	75,6	74,1	70,7	,871	,013
<b>Ikä</b>						
15–17 vuotta	71,9	78,9	78,6	79,5	,088	,821
18–24 vuotta	70,3	77,2	75,7	72,7	,448	,301
25–34 vuotta	71,1	71,8	70,5	67,5	,169	,241
35–44 vuotta	73,3	76,4	74,4	70,3	,230	,096
45–54 vuotta	73,5	77,7	79,4	72,5	,667	,002
55–64 vuotta	70,9	74,7	80,7	70,0	,704	<,001
65–74 vuotta	66,1	73,8	82,0	75,1	<,001	<,001
<b>Nettotulot</b>						
≤ 500 €	70,6	78,0	78,7	76,6	,063	,484
501–1 000 €	71,2	70,0	72,4	72,0	,782	,887
1 001–1 500 €	75,1	75,3	80,0	75,1	,991	,039
1 501–2 000 €	74,8	77,6	78,2	72,5	,284	,003
2 001–2 500 €	74,4	75,5	78,9	72,2	,532	,005
> 2 500 €	70,0	78,7	77,9	68,8	,727	<,001
Ei tietoa	62,7	70,6	69,8	65,1	,491	,245
<b>Työssäkäynti</b>						
Käy työssä	71,5	76,2	76,2	70,1	,296	<,001
Työtön tai lomautettu	69,6	73,2	75,5	67,9	,750	,102
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	68,1	74,6	82,4	74,2	,008	<,001
Opiskelija tai koululainen	72,9	77,7	77,1	76,7	,173	,862
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	72,0	68,5	75,2	69,3	,607	,307
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	73,5	71,4	82,2	74,4	,894	,205
Muu	70,0	58,8	61,0	71,4	,935	,416
<b>Alue</b>						
Uusimaa	70,7	75,6	77,3	70,1	,756	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	71,9	72,1	76,8	72,3	,904	,085
Päijät-Häme, Kanta-Häme	65,0	74,8	79,9	67,4	,550	<,001
Pirkanmaa	72,3	75,1	76,5	73,1	,804	,255
Keski-Suomi	71,4	73,6	76,9	74,5	,480	,556
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	72,3	76,2	81,1	65,9	,125	<,001
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	70,7	76,3	76,8	75,1	,150	,551
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	74,7	76,1	79,8	74,7	,986	,111
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	71,2	78,1	74,7	72,6	,635	,427
<b>Kuntaryhmä</b>						
Kaupunkimaiset	..	..	77,0	71,5	..	<,001
Taajaan asutut	..	..	77,9	70,9	..	,003
Maaseutumaiset	..	..	78,4	73,5	..	,050

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 48. Vastaajien mielipide tunnistautumisenesta rahapeliautomaatteja pelattaessa, osuudet vastaajista vuonna 2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	Kannattaa (%)	Vastustaa (%)	Ei kumpikaan tai EOS (%)	P
<b>Kaikki</b>	66,2	14,9	18,9	
<b>Sukupuoli</b>				<,001
Nainen	67,7	10,6	21,7	
Mies	64,7	19,2	16,1	
<b>Ikä</b>				<,001
15–17 vuotta	60,8	13,6	25,6	
18–24 vuotta	75,5	8,3	16,2	
25–34 vuotta	64,3	15,6	20,1	
35–44 vuotta	63,2	20,1	16,7	
45–54 vuotta	63,8	17,2	19,0	
55–64 vuotta	65,8	15,2	19,0	
65–74 vuotta	69,3	11,3	19,4	
<b>Nettotulot</b>				<,001
≤ 500 €	64,9	11,9	23,2	
501–1 000 €	66,6	13,3	20,1	
1 001–1 500 €	69,3	11,7	19,1	
1 501–2 000 €	64,2	15,3	20,5	
2 001–2 500 €	67,9	14,4	17,7	
> 2 500 €	66,3	18,8	14,9	
Ei tietoa	62,7	12,4	24,9	
<b>Työssäkäynti</b>				<,001
Käy työssä	65,5	16,4	18,0	
Työtön tai lomautettu	54,3	18,6	27,1	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	69,1	11,6	19,3	
Opiskelija tai koululainen	69,5	11,0	19,4	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	59,4	19,8	20,8	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	70,1	9,1	20,8	
Muu	61,9	28,6	..	
<b>Alue</b>				,372
Uusimaa	69,0	14,1	17,0	
Varsinais-Suomi, Satakunta	63,6	16,8	19,6	
Päijät-Häme, Kanta-Häme	65,6	13,0	21,4	
Pirkanmaa	66,4	16,5	17,1	
Keski-Suomi	67,3	13,5	19,2	
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	61,8	16,8	21,4	
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	67,1	15,9	17,1	
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	63,4	13,1	23,4	
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	65,5	14,5	20,0	
<b>Kuntaryhmä</b>				,344
Kaupunkimaiset	66,4	15,3	18,4	
Taajaan asutut	67,3	14,0	18,7	
Maaseutumaiset	64,4	13,7	22,0	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 49. Mielenpitoet rahapeliautomaattien sijoittamisesta erillisiin pelisaleihin, osuudet ehdotusta kannattavista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 (%)**

	2015	2019	P 2015 vs. 2019
<b>Kaikki</b>	36,6	52,1	<,001
<b>Sukupuoli</b>			
Nainen	42,8	54,7	<,001
Mies	30,3	49,6	<,001
<b>Ikä</b>			
15–17 vuotta	30,8	50,6	<,001
18–24 vuotta	27,2	54,4	<,001
25–34 vuotta	29,4	53,6	<,001
35–44 vuotta	35,0	47,4	<,001
45–54 vuotta	36,7	49,6	<,001
55–64 vuotta	41,6	52,2	<,001
65–74 vuotta	47,0	56,4	<,001
<b>Nettotulot</b>			
≤ 500 €	30,8	53,3	<,001
501–1 000 €	37,7	58,7	<,001
1 001–1 500 €	42,4	52,6	<,001
1 501–2 000 €	38,3	48,5	<,001
2 001–2 500 €	33,1	54,0	<,001
> 2 500 €	34,0	51,0	<,001
Ei tietoa	38,8	51,6	,003
<b>Työssäkäynti</b>			
Käy työssä	33,7	50,0	<,001
Työtön tai lomautettu	36,4	47,1	,036
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	47,5	56,1	<,001
Opiskelija tai koululainen	29,6	56,3	<,001
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	43,6	52,5	,169
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	44,6	57,1	,096
Muu	29,3	63,6	,008
<b>Alue</b>			
Uusimaa	34,8	58,8	<,001
Varsinais-Suomi, Satakunta	41,3	52,1	<,001
Päijät-Häme, Kanta-Häme	39,5	55,8	<,001
Pirkanmaa	33,2	50,4	<,001
Keski-Suomi	31,2	52,4	<,001
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	38,2	47,7	,036
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	33,4	44,2	<,001
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	39,2	46,1	,070
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	39,0	48,2	,003
<b>Kuntaryhmä</b>			
Kaupunkimaiset	36,8	53,5	<,001
Taajaan asutut	37,1	49,2	<,001
Maaseutumaiset	34,7	48,5	<,001

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

**Taulukko 50. Mielenpiteet rahapeliyhtiö Veikkauksen mainonnasta Suomessa, osuudet vastaajista vastaajaryhmittäin vuonna 2019 (%)**

	On tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan (%)	Liian runsasta (%)	Liian vähäistä tai EOS (%)	p
<b>Kaikki</b>	60,6	31,7	7,7	
<b>Sukupuoli</b>				<,001
Nainen	62,1	28,8	9,1	
Mies	59,0	34,6	6,4	
<b>Ikä</b>				<,001
15–17 vuotta	73,9	20,5	5,7	
18–24 vuotta	69,6	27,3	3,0	
25–34 vuotta	61,4	31,8	6,8	
35–44 vuotta	68,6	25,2	6,1	
45–54 vuotta	66,6	25,9	7,5	
55–64 vuotta	55,7	34,4	10,0	
65–74 vuotta	44,3	44,7	10,9	
<b>Nettotulot</b>				<,001
≤ 500 €	69,6	25,4	5,0	
501–1 000 €	61,4	30,3	8,4	
1 001–1 500 €	55,0	38,5	6,5	
1 501–2 000 €	61,2	31,7	7,1	
2 001–2 500 €	63,3	29,9	6,8	
> 2 500 €	61,5	31,2	7,3	
Ei tietoa	46,2	34,5	19,3	
<b>Työssäkäynti</b>				<,001
Käy työssä	64,0	28,9	7,1	
Työtön tai lomautettu	63,6	27,1	9,3	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	45,3	44,8	9,9	
Opiskelija tai koululainen	70,8	24,8	4,3	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	54,5	33,7	11,9	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	72,7	18,2	9,1	
Muu	38,1	38,1	23,8	
<b>Alue</b>				,006
Uusimaa	56,5	34,7	8,8	
Varsinais-Suomi, Satakunta	60,2	31,1	8,8	
Päijät-Häme, Kanta-Häme	65,2	31,5	3,3	
Pirkanmaa	59,2	32,8	8,0	
Keski-Suomi	60,3	32,1	7,7	
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	56,4	37,3	6,4	
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	66,6	26,4	7,0	
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	65,2	26,0	8,8	
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	62,9	30,4	6,7	
<b>Kuntaryhmä</b>				,602
Kaupunkimaiset	59,8	32,2	8,0	
Taajaan asutut	63,0	30,0	7,0	
Maaseutumaiset	61,6	31,3	7,1	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

**Taulukko 51. Mielenpitoet yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten rahapeliyhtiöiden mainonnasta Suomessa, osuudet vastaajista vastaajaryhmittäin vuonna 2019 (%)**

	On tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan (%)	Liian runsasta (%)	Liian vähäistä tai EOS (%)	p
<b>Kaikki</b>	54,2	24,8	21,0	
<b>Sukupuoli</b>				<,001
Nainen	52,8	23,2	24,0	
Mies	55,6	26,4	18,0	
<b>Ikä</b>				<,001
15–17 vuotta	72,2	13,6	14,2	
18–24 vuotta	58,2	28,6	13,2	
25–34 vuotta	59,6	27,4	13,0	
35–44 vuotta	56,8	26,8	16,4	
45–54 vuotta	57,1	22,7	20,2	
55–64 vuotta	50,9	22,2	26,9	
65–74 vuotta	41,7	25,8	32,5	
<b>Nettotulot</b>				<,001
≤ 500 €	63,7	18,8	17,5	
501–1 000 €	51,2	28,7	20,1	
1 001–1 500 €	51,9	25,0	23,0	
1 501–2 000 €	53,2	25,0	21,8	
2 001–2 500 €	56,2	24,6	19,1	
> 2 500 €	56,3	25,4	18,3	
Ei tietoa	41,5	22,6	35,9	
<b>Työssäkäynti</b>				<,001
Käy työssä	57,1	24,7	18,2	
Työtön tai lomautettu	51,4	23,6	25,0	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	43,6	25,0	31,4	
Opiskelija tai koululainen	63,5	23,5	13,0	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	40,6	31,7	27,7	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	55,8	28,6	15,6	
Muu	36,4	27,3	36,4	
<b>Alue</b>				<,001
Uusimaa	53,9	25,9	20,2	
Varsinais-Suomi, Satakunta	56,1	25,0	18,9	
Päijät-Häme, Kanta-Häme	55,6	20,9	23,5	
Pirkanmaa	52,6	24,6	22,8	
Keski-Suomi	55,8	22,1	22,1	
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	50,2	23,5	26,2	
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	56,0	23,3	20,7	
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	51,7	29,5	18,8	
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	54,9	23,9	21,1	
<b>Kuntaryhmä</b>				,183
Kaupunkimaiset	54,0	25,0	20,9	
Taajaan asutut	56,5	21,4	22,2	
Maaseutumaiset	52,7	27,5	19,8	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

**Taulukko 52. Vastaajien mielipide siitä, että ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta Suomessa estettäisiin rahansiirtoja tai internetyhteyttä rajoittamalla, osuudet vastaajista vuonna 2019 (%)**

	Kannattaa (%)	Vastustaa (%)	Ei kumpikaan tai EOS (%)	P
<b>Kaikki</b>	29,4	36,3	34,3	
<b>Sukupuoli</b>				<,001
Nainen	35,4	24,6	40,0	
Mies	23,4	47,9	28,7	
<b>Ikä</b>				<,001
15–17 vuotta	26,1	26,1	47,7	
18–24 vuotta	21,3	44,8	33,9	
25–34 vuotta	17,5	51,0	31,5	
35–44 vuotta	21,6	45,5	32,9	
45–54 vuotta	26,5	38,9	34,6	
55–64 vuotta	37,0	27,3	35,7	
65–74 vuotta	46,6	20,0	33,4	
<b>Nettotulot</b>				<,001
≤ 500 €	22,3	36,1	41,7	
501–1 000 €	33,0	32,2	34,8	
1 001–1 500 €	39,4	24,8	35,7	
1 501–2 000 €	33,6	30,3	36,1	
2 001–2 500 €	25,6	40,4	34,0	
> 2 500 €	22,3	48,1	29,6	
Ei tietoa	34,7	30,6	34,7	
<b>Työssäkäynti</b>				<,001
Käy työssä	24,9	41,4	33,6	
Työtön tai lomautettu	26,4	41,4	32,1	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	45,2	20,6	34,1	
Opiskelija tai koululainen	22,2	39,9	37,9	
Työkvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	36,6	28,7	34,7	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	29,9	29,9	40,3	
Muu	40,9	27,3	31,8	
<b>Alue</b>				<,001
Uusimaa	25,2	40,9	34,0	
Varsinais-Suomi, Satakunta	29,2	35,9	34,9	
Päijät-Häme, Kanta-Häme	27,8	41,2	31,0	
Pirkanmaa	33,9	35,9	30,2	
Keski-Suomi	26,4	33,7	39,9	
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	26,7	40,7	32,6	
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	30,2	34,8	35,0	
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	36,4	26,0	37,6	
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	34,1	30,6	35,3	
<b>Kuntaryhmä</b>				<,001
Kaupunkimaiset	27,4	40,0	32,6	
Taajaan asutut	32,9	28,5	38,6	
Maaseutumaiset	36,2	25,1	38,6	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä



**Taulukko 53. Pelannut digipelejä 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuoti-  
aista vastaajista vuosina 2011–2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	44,0	47,8	46,8	,009	,359
<b>Sukupuoli</b>					
Nainen	37,6	44,4	42,2	,003	,153
Mies	50,3	51,3	51,5	,445	,912
<b>Ikä</b>					
15–17 vuotta	87,0	89,6	84,7	,547	,166
18–24 vuotta	76,0	81,4	80,3	,124	,688
25–34 vuotta	64,7	72,1	70,9	,015	,618
35–44 vuotta	51,0	57,9	62,1	<,001	,119
45–54 vuotta	30,7	36,5	37,4	,008	,731
55–64 vuotta	20,6	25,3	25,3	,028	,687
65–74 vuotta	18,5	18,5	16,0	,247	,206
<b>Nettotulot</b>					
≤ 500 €	69,2	82,2	73,7	,195	,004
501–1 000 €	37,0	48,9	50,5	<,001	,634
1 001–1 500 €	37,7	38,0	34,3	,234	,180
1 501–2 000 €	42,5	46,1	44,0	,520	,346
2 001–2 500 €	43,8	47,8	49,3	,068	,595
> 2 500 €	40,7	44,3	48,5	,004	,080
Ei tietoa	47,2	29,2	30,9	<,001	,665
<b>Työssäkäynti</b>					
Käy työssä	45,4	49,2	51,5	<,001	,105
Työtön tai lomautettu	47,0	54,4	51,8	,383	,619
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	19,1	20,2	17,0	,292	,089
Opiskelija tai koululainen	76,6	85,3	80,6	,121	,045
Työkvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	19,8	33,6	28,7	,094	,419
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	44,6	50,5	39,7	,502	,152
Muu	50,0	63,4	45,5	,740	,170
<b>Alue</b>					
Uusimaa	48,5	52,5	50,5	,343	,320
Varsinais-Suomi, Satakunta	43,2	46,4	47,9	,141	,629
Päijät-Häme, Kanta-Häme	45,6	45,1	44,6	,800	,888
Pirkanmaa	46,6	47,5	47,0	,917	,886
Keski-Suomi	41,7	53,4	50,5	,060	,537
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	43,5	41,3	40,5	,499	,849
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	34,7	43,6	41,8	,032	,599
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	39,3	45,6	45,5	,112	,964
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	44,1	46,1	44,8	,825	,665
<b>Kuntaryhmä</b>					
Kaupunkimaiset	..	51,2	49,8	..	,259
Taajaan asutut	..	43,8	41,0	..	,279
Maaseutumaiset	..	35,9	37,8	..	,511

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 54. Pelannut digipelejä vähintään viikoittain 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2015	2019	P (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	30,3	27,6	,007
<b>Sukupuoli</b>			
Nainen	25,7	22,4	,012
Mies	34,9	32,9	,168
<b>Ikä</b>			
15–17 vuotta	70,9	64,2	,177
18–24 vuotta	58,6	47,8	<,001
25–34 vuotta	41,9	43,3	,605
35–44 vuotta	32,9	33,7	,745
45–54 vuotta	18,8	17,5	,526
55–64 vuotta	16,9	14,4	,173
65–74 vuotta	14,0	11,6	,181
<b>Nettotulot</b>			
≤ 500 €	62,6	51,6	,002
501–1 000 €	31,3	31,7	,918
1 001–1 500 €	25,7	20,6	,036
1 501–2 000 €	29,5	28,8	,734
2 001–2 500 €	26,5	25,5	,661
> 2 500 €	22,6	24,4	,362
Ei tietoa	18,6	19,4	,814
<b>Työssäkäynti</b>			
Käy työssä	28,0	28,6	,642
Työtön tai lomautettu	37,9	30,7	,150
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	14,9	11,8	,065
Opiskelija tai koululainen	61,2	53,8	,017
Työkvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	26,4	17,8	,116
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	33,7	11,5	<,001
Muu	51,2	27,3	,067
<b>Alue</b>			
Uusimaa	33,4	28,7	,012
Varsinais-Suomi, Satakunta	29,0	28,3	,807
Päijät-Häme, Kanta-Häme	27,4	29,7	,526
Pirkanmaa	29,4	31,3	,566
Keski-Suomi	32,5	26,4	,165
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	28,7	28,1	,879
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	27,2	23,7	,232
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	29,0	25,1	,254
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	29,7	25,6	,136
<b>Kuntaryhmä</b>			
Kaupunkimaiset	32,7	30,2	,042
Taajaan asutut	26,6	21,7	,031
Maaseutumaiset	22,7	20,2	,315

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

**Taulukko 55. Digipelaajien yhden viikon aikana digipelaamiseen tavallisesti käyttämä aika (tunteina) digipelaamisen useuden mukaan vuosina 2011–2019**

	2011			2015			2019		
	n	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli	n	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli	n	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli
<b>12 viime kuukauden aikana digipelejä pelanneet</b>	1425	4,22	3,82–4,61	2001	3,55	3,21–3,88	1717	3,39	3,09–3,68
<b>Ikä</b>									
15–17 vuotta	117	7,36	5,17–9,55	147	5,43	4,13–6,74	120	6,12	4,29–7,96
18–24 vuotta	306	5,32	4,33–6,32	326	6,10	4,75–7,45	239	5,47	4,37–6,57
25–34 vuotta	269	4,57	3,65–5,49	452	3,33	2,70–3,96	400	3,83	3,26–4,40
35–44 vuotta	220	2,86	2,11–3,61	391	2,30	1,82–2,78	362	2,24	1,82–2,65
45–54 vuotta	181	2,30	1,80–2,80	279	1,73	1,36–2,10	253	1,89	1,38–2,40
55–64 vuotta	188	2,71	2,17–3,25	241	3,03	2,28–3,77	199	1,86	1,38–2,34
65–74 vuotta	144	3,88	2,66–5,09	165	2,65	2,12–3,18	144	2,01	1,61–2,41
<b>Digitaalisen pelaamisen useus</b>	-	-	-						
Päivittäin tai useita kertoja viikossa	-	-	-	967	6,58	5,95–7,21	793	6,36	5,85–6,86
Kerran viikossa	-	-	-	303	1,52	1,16–1,89	219	2,17	1,29–3,04
1–3 kertaa kuukaudessa	-	-	-	430	0,52	0,45–0,59	320	0,71	0,54–0,89
Harvemmin	-	-	-	301	0,19	0,08–0,30	385	0,16	0,11–0,21

**Taulukko 56. Digipelien lisäsisältöjen ostaminen, osuus vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)**

	n	Kaikki	Naiset	Miehet	p
<b>Ostanut vähintään jonkin lisäsisällön</b>	355	10,3	5,1	15,5	<,001
Pelin nopeuttaminen	97	2,7	1,3	4,2	<,001
Virtuaaliset esineet	182	5,3	2,5	8,2	<,001
Lisätasot peliin	145	4,3	1,8	6,8	<,001
Pelihakmot	105	3,1	0,9	5,2	<,001
Yllätyslaatikot eli loot boxit	107	3,1	1,2	5,2	<,001
Pelin sisäisen valuutan ostaminen	168	4,9	2,3	7,7	<,001
Muut lisäominaisuudet	83	2,4	0,7	4,1	<,001

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

**Taulukko 57. Digipelihaittojen kokeminen (GAS-7), osuus vastaajista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)**

	Kaikki	Nainen	Mies	p	15–17 vuotta	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–44 vuotta	45–54 vuotta	55–64 vuotta	65–74 vuotta	P
Kokenut neljä tai useamman haitan (GAS-7) vähintään joskus	1,3	1,0	1,6	,095	6,8	2,8	1,7	1,1	1,0	..	..	..
On ajatellut pelaamista pitkin päivää vähintään joskus	4,5	2,2	6,9	<,001	15,9	8,9	9,0	5,0	2,8	0,8	..	..
On käyttänyt digipelaamiseen enemmän aikaa kuin aiemmin vähintään joskus	5,8	5,2	6,4	,107	17,0	9,4	9,4	7,1	4,6	2,6	1,5	<,001
On pelannut pelejä unohtaakseen muun elämän vähintään joskus	5,2	4,8	5,7	,206	17,0	9,4	9,4	7,1	4,6	2,6	1,5	<,001
Muut ovat vähintään joskus yrittäneet vähentää hänen pelaamistaan, mutta epäonnistuneet siinä	1,7	1,2	2,2	,020	17,0	9,4	9,4	7,1	4,6	..	..	..
On vähintään joskus tuntenut olonsa kurjaksi, jos ei ole päässyt pelaamaan pelejä	1,6	1,0	2,2	,002	17,0	9,4	9,4	7,1	..	..	..	..
On vähintään joskus riidellyt muiden kanssa siitä, kuinka paljon käyttää aikaa pelaamiseen	1,4	0,8	2,0	<,001	17,0	9,4	9,4	7,1	..	..	..	..
On vähintään joskus laiminlyönyt muita tärkeitä asioita pelataakseen pelejä	2,3	1,9	2,8	,076	17,0	9,4	9,4	7,1	..	2,6	..	..

GAS-7, Gaming Addiction Scale; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 58. Kokenut digipelaamisen ongelmaksi vähintään joskus 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2015 ja 2019 vastaajaryhmittäin (%)**

	2015	2019	P (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	4,8	5,2	,423
<b>Sukupuoli</b>			
Nainen	4,5	5,1	,360
Mies	5,2	5,4	,816
<b>Ikä</b>			
15–17 vuotta	12,6	10,8	,588
18–24 vuotta	10,7	11,4	,733
25–34 vuotta	7,1	9,0	,214
35–44 vuotta	4,9	6,6	,178
45–54 vuotta	2,4	3,1	,396
55–64 vuotta	2,7	2,3	,594
65–74 vuotta	1,5	1,0	,331
<b>Nettotulot</b>			
≤ 500 €	13,6	12,5	,653
501–1 000 €	7,1	8,4	,501
1 001–1 500 €	3,1	2,4	,451
1 501–2 000 €	4,2	6,6	,017
2 001–2 500 €	2,3	3,3	,248
> 2 500 €	3,3	4,0	,458
Ei tietoa	3,4	2,0	,318
<b>Työssäkäynti</b>			
Käy työssä	3,7	5,1	,018
Työtön tai lomautettu	5,4	5,7	,883
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	1,7	1,3	,484
Opiskelija tai koululainen	14,5	12,9	,473
Työkvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	4,7	5,0	,927
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	..	..	..
Muu	11,9	..	..
<b>Alue</b>			
Uusimaa	5,5	5,7	,860
Varsinais-Suomi, Satakunta	4,6	5,7	,443
Päijät-Häme, Kanta-Häme	2,8	5,1	,158
Pirkanmaa	4,2	7,5	,047
Keski-Suomi	6,8	4,8	,371
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	4,3	3,6	,726
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	3,3	2,9	,704
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	4,6	7,2	,153
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	5,7	3,8	,158
<b>Kuntaryhmä</b>			
Kaupunkimaiset	5,4	5,8	,423
Taajaan asutut	3,8	3,7	,920
Maaseutumaiset	3,4	3,6	,904

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 59. Digipelien pelaaminen ja rahapeliongelmien (SOGS) yleisyys 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%)**

	Vähintään kerran viikossa pelanneiden osuus (%)	Pelattujen pelityyppien määrä, keskiarvo	SOGS ≥ 1 pistettä	SOGS ≥ 3 pistettä
<b>Pelannut digipelejä</b>				
Kyllä	17,8	2,4	16,9	3,7
Ei	26,0	1,8	10,9	2,4
<b>Digipelaamisen useus</b>				
Päivittäin tai lähes päivittäin	20,9	2,6	21,8	5,3
Useita kertoja viikossa	21,2	2,4	17,5	2,1
Kerran viikossa	17,2	2,6	17,6	5,0
1–3 kertaa kuukaudessa	14,2	2,2	12,0	3,1
Harvemmin	14,7	2,1	14,4	2,9
EOS	..	..	..	..
Ei pelaa digipelejä	26,0	1,8	10,9	2,4

SOGS, South Oaks Gambling Screen; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 60. Rahapeliongelmien (SOGS) yleisyys digipeleissä erilaisia lisäsisältöjä ostaneilla 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista digipelejä pelanneista vuonna 2019 (%)**

	Vähintään kerran viikossa pelanneiden osuus (%)	Pelattujen pelityyppien määrä, keskiarvo	SOGS ≥ 1 pistettä	SOGS ≥ 3 pistettä
12 viime kuukauden aikana digipelejä pelanneet	37,2	2,7	17,4	3,9
Pelannut digipelejä, mutta ei ole ostanut lisäsisältöjä	24,5	2,2	14,9	2,8
Pelannut digipelejä ja ostanut vähintään jonkun lisäsisällön	23,6	2,7	24,1	7,0
Pelin nopeuttaminen	24,8	2,8	27,5	11,0
Virtuaaliset esineet	20,2	2,7	28,0	8,0
Lisätasot peliin	21,2	2,6	25,3	8,8
Pelihahmot	29,5	2,5	25,4	8,2
Yllätyslaatikot eli loot boxit	25,4	2,7	28,6	11,1
Pelin sisäisen valuutan ostaminen	25,4	2,8	27,9	8,6
Muut lisäominaisuudet	30,5	2,4	17,9	7,3

SOGS, South Oaks Gambling Screen

**Taulukko 61. Digipelihaitat (GAS-7) 12 viime kuukauden aikana, osuudet vastaajista vuonna 2019 (%)**

	Ei kertaa-kaan	Harvoin	Joskus	Usein tai jatkuvasti	EOS / tieto puuttuu	Ei pelaa
Olet ajatellut pelaamista pitkin päivää	34,5	7,7	3,5	1,0	..	53,2
Olet käyttänyt digipelaamiseen enemmän aikaa kuin aiemmin	34,5	6,3	5,0	0,8	0,2	53,2
Olet pelannut pelejä unohtaaksesi muun elämän	37,5	4,1	3,8	1,4	..	53,2
Muut ovat yrittäneet vähentää pelaamistasi, mutta epäonnistuneet siinä	43,0	2,1	1,5	0,1	..	53,2
Olet tuntenut olosi kurjaksi, jos et ole päässyt pelaamaan pelejä	42,1	3,2	1,3	0,3	..	53,2
Olet riidellyt muiden kanssa siitä, kuinka paljon käytät aikaa pelaamiseen	43,1	2,4	1,3	0,1	..	53,2
Olet laiminlyönyt muita tärkeitä asioita pelataksesi pelejä	40,5	4,0	2,1	0,3	..	53,2

GAS-7, Gaming Addiction Scale; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen



**Taulukko 62. Digipelihaittojen kokeminen (GAS-7), osuus digipelejä pelanneista vuonna 2019 sukupuolittain ja ikäryhmittäin (%)**

	Kaikki	Nainen	Mies	p	15–17 vuotta	18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–44 vuotta	45–54 vuotta	55–64 vuotta	65–74 vuotta	P
Kokenut neljä tai useamman haitan (GAS-7) vähintään joskus	2,8	2,4	3,1	,336	8,1	3,5	2,4	1,8	2,8	..	..	..
On ajatellut pelaamista pitkin päivää vähintään joskus	9,6	5,1	13,3	<,001	18,8	11,0	12,7	8,0	7,5	3,2	..	..
On käyttänyt digipelaamiseen enemmän aikaa kuin aiemmin vähintään joskus	12,4	12,4	12,4	,962	20,1	11,6	13,3	11,4	12,2	10,1	9,4	,091
On pelannut pelejä unohtaaksesi muun elämän vähintään joskus	11,2	11,4	11,1	,820	11,4	12,6	16,6	9,0	7,1	10,1	..	..
Muut ovat vähintään joskus yrittäneet vähentää hänen pelaamistaan, mutta epäonnistuneet siinä	3,6	2,9	4,2	,124	8,7	4,7	2,4	3,6	3,5	..	..	..
On vähintään joskus tuntenut olonsa kurjaksi, jos ei ole päässyt pelaamaan pelejä	3,3	2,3	4,2	,021	9,4	3,8	3,9	2,8	..	..	..	..
On vähintään joskus riidellyt muiden kanssa siitä, kuinka paljon käyttää aikaa pelaamiseen	2,9	1,8	3,9	,007	9,4	3,2	3,7	1,8	..	..	..	..
On vähintään joskus laiminlyönyt muita tärkeitä asioita pelataksesi pelejä	5,0	4,5	5,3	,413	11,3	7,2	6,6	2,6	..	3,7	..	..

GAS-7, Gaming Addiction Scale; ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salas-sapitosäännön alainen

**Taulukko 63. Alkoholin riskikäytön (AUDIT-C) rajan ylittäneiden osuus (%)  
15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019**

	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	23,2	20,3	18,2	<,001	,013
<b>Sukupuoli</b>					
Nainen	15,5	12,6	12,5	,007	,981
Mies	30,9	28,1	23,8	<,001	,002
<b>Ikä</b>					
15–17 vuotta	18,5	12,1	7,4	,002	,134
18–24 vuotta	36,8	35,5	35,1	,607	,892
25–34 vuotta	31,1	26,2	23,0	<,001	,169
35–44 vuotta	22,5	21,0	18,6	,090	,276
45–54 vuotta	24,6	19,0	16,9	<,001	,297
55–64 vuotta	17,3	18,2	17,6	,864	,748
65–74 vuotta	9,2	8,7	8,6	,740	,955
<b>Nettotulot</b>					
≤ 500 €	26,3	22,2	15,3	<,001	,016
501–1 000 €	21,0	22,0	22,3	,662	,936
1 001–1 500 €	22,5	18,9	14,6	<,001	,049
1 501–2 000 €	25,2	19,8	18,5	<,001	,467
2 001–2 500 €	22,8	20,8	20,9	,438	,975
> 2 500 €	24,7	22,0	19,6	,021	,203
Ei tietoa	18,4	13,4	9,7	,002	,180
<b>Työssäkäynti</b>					
Käy työssä	25,2	22,3	20,4	<,001	,102
Työtön tai lomautettu	31,3	29,1	25,0	,206	,380
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	12,4	10,2	11,1	,418	,570
Opiskelija tai koululainen	29,3	23,4	20,5	<,001	,270
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	26,5	23,5	18,8	,151	,378
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	4,5	5,9	..	,504	,286
Muu	29,4	38,1	..	,172	,042
<b>Alue</b>					
Uusimaa	27,2	21,0	19,9	<,001	,502
Varsinais-Suomi, Satakunta	22,6	21,0	20,5	,415	,835
Päijät-Häme, Kanta-Häme	23,7	23,3	14,9	,006	,010
Pirkanmaa	24,3	18,1	17,1	,014	,703
Keski-Suomi	20,5	20,9	13,5	,048	,039
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	25,4	20,2	21,4	,304	,745
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	20,4	22,2	17,5	,280	,077
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	15,7	16,6	16,0	,918	,823
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	21,1	18,5	17,1	,110	,562
<b>Kuntaryhmä</b>					
Kaupunkimaiset	..	21,3	19,8	..	,159
Taajaan asutut	..	20,4	14,3	..	,003
Maaseutumaiset	..	15,6	14,1	..	,461

AUDIT-C, Alcohol Use Disorders Identification Test -mittari, jossa riskikäytön raja on miehillä  $\geq 6$  ja naisilla  $\geq 5$  pistettä; ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 64. Psykkistä kuormittuneisuutta (MHI-5) kokeneiden osuus (%)  
15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2019**

	2011	2015	2019	p (2007 vs. 2019)	p (2015 vs. 2019)
<b>Kaikki</b>	4,3	3,4	3,6	,091	,548
<b>Sukupuoli</b>					
Nainen	4,4	3,5	5,0	,375	,017
Mies	4,3	3,2	2,2	<,001	,039
<b>Ikä</b>					
15–17 vuotta	5,6	2,2	6,3	,798	,056
18–24 vuotta	4,0	4,3	6,1	,167	,224
25–34 vuotta	6,0	3,6	4,6	,265	,318
35–44 vuotta	3,6	3,8	3,7	,947	,947
45–54 vuotta	4,1	3,0	3,1	,331	,938
55–64 vuotta	4,0	2,9	2,4	,072	,533
65–74 vuotta	3,8	3,3	2,2	,099	,189
<b>Nettotulot</b>					
≤ 500 €	6,8	5,0	6,6	,920	,349
501–1 000 €	7,9	5,4	9,1	,524	,029
1 001–1 500 €	4,2	5,2	3,5	,564	,146
1 501–2 000 €	4,6	2,2	3,5	,198	,083
2 001–2 500 €	2,5	2,3	1,7	,382	,501
> 2 500 €	1,8	1,7	1,7	846	,961
Ei tietoa	2,9	4,1	4,4	,291	,866
<b>Työssäkäynti</b>					
Käy työssä	3,6	2,5	2,5	,043	,880
Työtön tai lomautettu	8,6	5,4	8,6	,996	,214
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	4,2	2,8	2,4	,048	,623
Opiskelija tai koululainen	5,0	4,5	7,1	,149	,071
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	11,7	14,8	15,8	,339	,816
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	..	..	..	..	..
Muu	..	..	..	..	..
<b>Alue</b>					
Uusimaa	4,3	3,5	2,7	,037	,239
Varsinais-Suomi, Satakunta	5,9	3,8	4,5	,328	,554
Päijät-Häme, Kanta-Häme	3,0	3,4	3,6	,689	,908
Pirkanmaa	4,7	4,2	4,1	,684	,943
Keski-Suomi	5,9	..	2,4	,066	,377
Kymenlaakso, Etelä-Karjala	4,0	3,5	3,6	,824	,924
Etelä- ja Pohjois-Savo, Pohjois-Karjala	4,0	3,1	4,1	,944	,432
Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa	4,0	3,8	4,4	,799	,705
Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu, Lappi	3,5	2,7	3,8	,777	,285
<b>Kuntaryhmä</b>					
Kaupunkimaiset	..	3,6	3,9	..	,566
Taajaan asutut	..	2,7	2,2	..	,585
Maaseutumaiset	..	2,5	3,6	..	,294

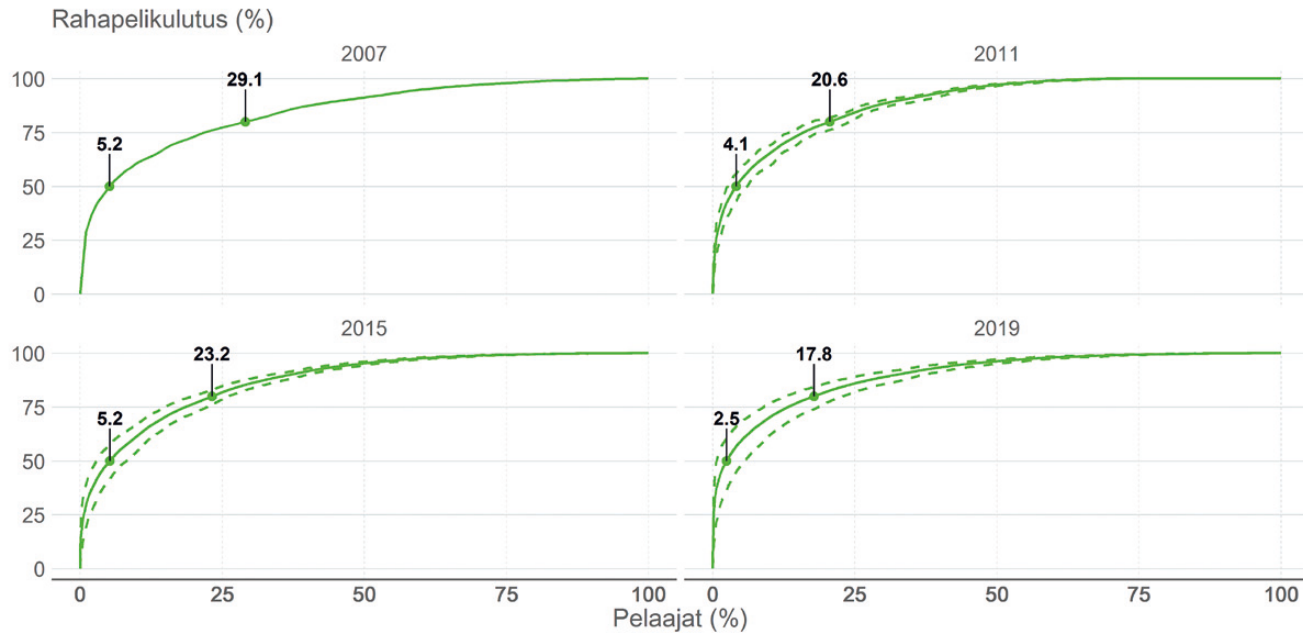
MHI-5, Mental Health Inventory -mittari, jossa psyykkisen kuormittuneisuuden raja on ≤ 52 pistettä; ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä; .. tietoa ei ole saatu, se on liian epävarma esitettäväksi tai se on salassapitosäännön alainen

**Taulukko 65. Rahapelaamisen ja rahapeliongelmien yleisyys 12 viime kuukauden aikana ja siihen liittyvät tekijät, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuonna 2019 (%)**

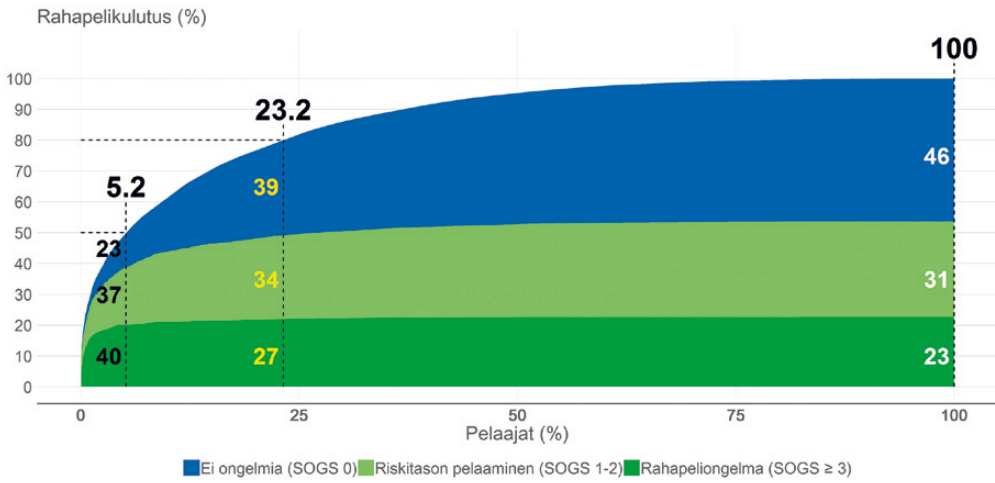
	Pelannut rahapelejä 12 viime kuukauden aikana (%)	p	Pelannut rahapelejä vähintään riskita- solla (SOGS ≥ 1, %)	p	Rahapeliongelma (SOGS ≥ 3, %)	p
<b>Lähipiirissä ollut ongelmallisesti rahapelejä pelaava</b>		<,001		<,001		<,001
Kyllä	83,5		23,3		7,0	
Ei	77,9		11,1		1,9	
<b>Pelannut digipelejä 12 viime kuukauden aikana</b>		,623		<,001		,018
Kyllä	52,7		16,9		3,7	
Ei	47,3		10,9		2,4	
<b>Ongelmallista digipelaamista 12 viime kuukauden aikana (GAS-7)</b>		,796		<,001		<,001
Kyllä	76,9		32,1		13,2	
Ei	78,4		13,4		2,9	
<b>Kokenut digipelaamisen ongelmalliseksi 12 viime kuukauden aikana</b>		,869		<,001		<,001
Kyllä, vähintään joskus	78,8		28,8		7,7	
Ei	78,4		12,9		2,8	
<b>Käyttänyt alkoholia riskitasolla 12 viime kuukauden aikana (AUDIT-C)</b>		<,001		<,001		<,001
Kyllä	87,2		23,8		6,9	
Ei	76,5		11,4		2,2	
<b>Psykykinen kuormittuneisuus neljän viime viikon aikana (MHI-5)</b>		,156		<,001		<,001
Kyllä	73,6		26,4		8,4	
Ei	78,6		13,2		2,8	

SOGS, South Oaks Gambling Screen; GAS-7, Gaming Addiction Scale; AUDIT-C, Alcohol Use Disorders Identification Test, jolla riskikäytön raja naiset ≥ 5 pistettä, miehet ≥ 6 pistettä; MHI-5, Mental Health Inventory, jolla psykkinen kuormittuneisuuden raja ≤ 52 pistettä; tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä

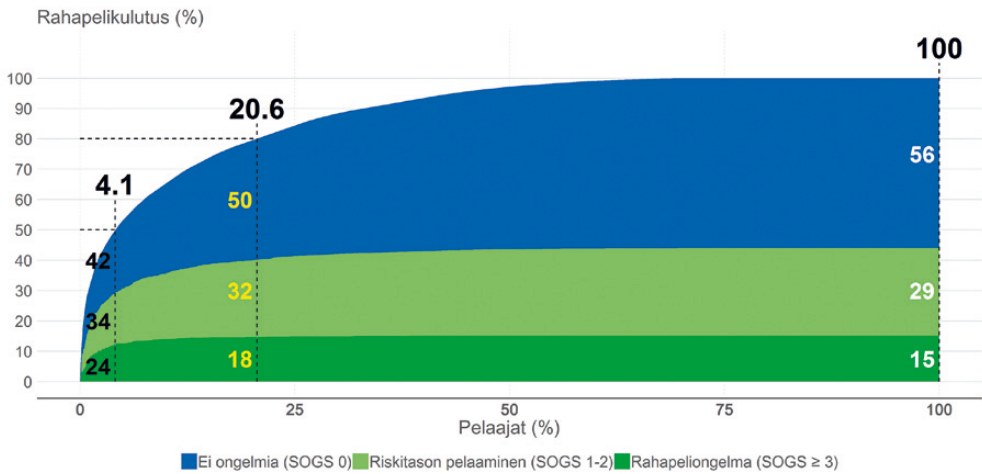
**Liitekuvio 1. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen ja 95%:n luottamusvälit pelaajilla vuosina 2007–2019**



## Liitekuvio 2. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen vuonna 2015



## Liitekuvio 3. Rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kumuloituminen vuonna 2011



# Liitteet

## Liite 1. Saatekirje suomeksi, 1



### Suomalaisten rahapelaaminen 2019 -tutkimus

*Pitäisikö peliautomaatit siirtää pois ruokakaupoista? Pitäisikö rahapelejä voida pelata ilman rajoituksia? Mitä mieltä olet rahapelien markkinoinnista?*

Suomalaisten rahapelaaminen 2019 -tutkimus kartoittaa rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja pelaamista Suomessa. Kyseessä on valtakunnallinen puhelinhaastattelututkimus. Tutkimusta on tehty vuodesta 2003 lähtien joka neljäs vuosi.

Suomalaisten rahapelaaminen 2019 on Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen toteuttama tutkimus ja Tilastokeskus vastaa tiedon keräämisestä. Tutkimuksen rahoittaa sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö.

#### Tervetuloa vastaamaan

Tutkimukseen kutsutut 7800 henkilöä on poimittu satunnaisesti Tilastokeskuksen väestöstä koskevasta tietokannasta. Tulosten luotettavuuden kannalta juuri **sinun antamasi tiedot ovat korvaamattomia riippumatta siitä, pelaatko itse rahapelejä vai et.**

#### Osallistuminen on helppoa

Tilastokeskuksen haastattelija soittaa sinulle lähiaikoina. Voit itsekin ottaa yhteyttä haastattelijaan, jonka yhteystiedot ovat kirjeen yläosassa. Puhelinhaastatteluun ei tarvitse valmistautua etukäteen.

#### Vastauksesi ovat luottamuksellisia

Tutkimustulokset julkaistaan tilastoina ja taulukoina, joista ei voi tunnistaa yksittäisen henkilön vastauksia.

**Vastanneiden kesken arvotaan kolme Apple iPad-taulutietokonetta.** Arvonnan suorittaa Tilastokeskus ja voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti.

#### Lisätietoa

Lisätietoja tutkimuksesta ja tutkijoiden yhteystiedot löydät oheisesta esitteestä sekä internetistä osoitteesta [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019)

*Kiitos yhteistyöstä!*

*Jussi Heino  
Tilastokeskus,  
tilastojohtaja*

*Marina Erhola  
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos,  
ylijohtaja*

Käännä →

Postiosoite:  
00022 TILASTOKESKUS

Käyntiosoite:  
Työpajankatu 13, Helsinki

Puhelin:  
029 551 1000

[www.tilastokeskus.fi](http://www.tilastokeskus.fi)  
Y-tunnus: 0245491-1

## Liite 1. Saatekirje suomeksi, 2

### Tietosuojasi

THL toimii tutkimuksessa rekisterinpitäjänä ja Tilastokeskus henkilötietojen käsittelijänä THL:n lukuun. Tilastokeskus luovuttaa puhelinhaastatteluin kerätyn aineiston THL:n tutkijoille ilman suoria tunnistetietoja (nimi, syntymäaika, henkilötunnus, yhteystiedot). Antamiasi tietoja täydennetään hallinnollisista rekistereistä saatavilla tiedoilla. THL:n tutkijoille luovutettavaan aineistoon yhdistetään hallinnollisista rekistereistä henkilöitä kuvaavina tietoina henkilöiden ikä, sukupuoli, siviilisääty, perhe, tulo- ja koulutustiedot, sekä äidinkieli ja aluetiedot.

Tutkimusaineistoa täydennetään myöhemmin myös muilla hallinnollisista rekistereistä saatavilla tiedoilla. Näitä hallinnollisia rekistereitä ylläpitävät Tilastokeskuksen lisäksi muun muassa THL, Kansaneläkelaitos, Väestörekisterikeskus, Eläketurvakeskus, Verohallinto sekä työ- ja elinkeinoministeriö. Tähän aineistoon yhdistetään esimerkiksi työssäkäynti- ja verotustiedot, luotto- ja lainatiedot, sosiaalietuuksia koskevat tiedot sekä sosiaali- ja terveydenhuollon hoitoilmoitustiedot, Puolustusvoimien peruskoetustien tulokset (P1 ja P2) ja tieto tuomioista koko elämän aikana. Lisäksi analysoidaan, millaisissa väestöryhmissä vastaamattomuus oli yleistä ja mikä on vastaamattomuuden vaikutus tutkimustuloksiin. Puhelinhaastattelun vastauksista muodostettua aineistoa voidaan yhdistää ja hyödyntää myös muihin Arpajaislain (1047/2001) pykälän 52 mukaisiin tehtäviin, jotka liittyvät rahapelaamiseen ja rahapelihaittojen ehkäisyyn, seurantaan ja tutkimukseen sekä hoidon kehittämiseen. Kattavammilla hallinnollisilla tiedoilla täydennetty kyselyaineisto on THL:n tutkijoiden käytettävissä ainoastaan Tilastokeskuksen tietoturvallisen etäkäyttöjärjestelmän kautta. Henkilötietoja käsitellään tutkimuksen keston ajan, jonka jälkeen ne arkistoidaan THL:ään ja Tilastokeskukseen.

Haastattelun lopussa vastaajalta tiedustellaan erikseen saako häneen ottaa yhteyttä, jos vuonna 2019 kerättyä tutkimusta jatketaan myöhemmin uudella tutkimuksella. Tällöin henkilö- ja yhteystietojasi säilytetään Tilastokeskuksessa ja THL:ssä erillään tutkimusaineistosta, ja tietoja käytetään ainoastaan tutkimusaineiston keruuvaiheeseen liittyvään yhteydenottoon. Mahdollisen jatko- ja/tai seuranta tutkimuksen osalta vastaajilta pyydetään erillinen suostumus tietojen edelleen luovuttamiseen ja yhdistämiseen.

Henkilötietojesi käsittelyoikeus Suomalaisten rahapelaaminen 2019 -tutkimuksessa perustuu EU:n tietosuoja-asetuksen tarkoittamaan yleiseen etuun. Tieteellisen tutkimuksen tietosuojailmoitus ja lisätietoa yhdistettävistä tiedoista on nähtävissä osoitteessa [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019). Voit myös pyytää, että tietosuojailmoitus postitetaan sinulle soittamalla numeroon 029 551 3332. Tietosuojavaastaavan sähköpostiosoite on [tietosuoja@thl.fi](mailto:tietosuoja@thl.fi)

Puhelinhaastattelun vastauksista muodostettu aineisto arkistoidaan ilman suoria tunnistetietoja ja hallinnollisista rekistereistä saatuja tietoja myös Tampereen yliopiston yhteydessä toimivaan Yhteiskuntatieteelliseen tietoarkistoon.

A1 TKL-41-1038-19

Postiosoite:  
00022 TILASTOKESKUS

Käyntiosoite:  
Työpajankatu 13, Helsinki

Puhelin:  
029 551 1000

[www.tilastokeskus.fi](http://www.tilastokeskus.fi)  
Y-tunnus: 0245491-1



## Liite 2. Empijän saatekirje suomeksi, 1



### Kutsu puhelinhaastatteluun: kysymme rahapelaamisesta

Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimus kartoittaa suomalaisten rahapelaamista koskevia mielipiteitä ja kokemuksia.

Tutkimus on Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen toteuttama ja Tilastokeskus vastaa tiedon keräämisestä. Tutkimuksen rahoittaa sosiaali- ja terveysministeriö.

#### Kukaan muu ei voi korvata sinua

**Vastauksesi on tärkeä, vaikka et itse pelaisikaan rahapelejä.** Olet yksi tutkimukseen mukaan valituista, eikä kukaan muu voi korvata sinua.

**Vastanneiden kesken arvotaan kolme Apple iPad-taulutietokonetta.**

#### Osallistuminen on helppoa

Tilastokeskuksen haastattelija soittaa sinulle lähiaikoina. Voit itsekin ottaa yhteyttä haastattelijaan, jonka yhteystiedot ovat kirjeen yläosassa. Puhelinhaastatteluun ei tarvitse valmistautua etukäteen.

#### Vastauksesi ovat luottamuksellisia

Tutkimustulokset julkaistaan tilastoina ja taulukoina, joista ei voi tunnistaa yksittäisen henkilön vastauksia.

Lisätietoja tutkimuksesta ja tutkijoiden yhteystiedot löydät internetistä osoitteesta: [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019)

*Kiitos yhteistyöstä!*

*Jussi Heino  
Tilastokeskus,  
tilastojohtaja*

*Marina Erhola  
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos,  
ylijohtaja*

Postiosoite:  
00022 TILASTOKESKUS

Käyntiosoite:  
Työpajankatu 13, Helsinki

Puhelin:  
029 551 1000

[www.tilastokeskus.fi](http://www.tilastokeskus.fi)  
Y-tunnus: 0245491-1

## Liite 2. Empijän saatekirje suomeksi, 2

### Tietosuojasi

THL toimii tutkimuksessa rekisterinpitäjänä ja Tilastokeskus henkilötietojen käsittelijänä THL:n lukuun. Tilastokeskus luovuttaa puhelinhaastatteluun kerätyn aineiston THL:n tutkijoille ilman suoria tunnistetietoja (nimi, syntymäaika, henkilötunnus, yhteystiedot). Antamiasi tietoja täydennetään hallinnollisista rekistereistä saatavilla tiedoilla. THL:n tutkijoille luovutettavaan aineistoon yhdistetään hallinnollisista rekistereistä henkilöitä kuvaavina tietoina henkilöiden ikä, sukupuoli, siviilisääty, perhe, tulo- ja koulutustiedot, sekä äidinkieli ja aluetiedot.

Tutkimusaineistoa täydennetään myöhemmin myös muilla hallinnollisista rekistereistä saatavilla tiedoilla. Näitä hallinnollisia rekistereitä ylläpitävät Tilastokeskuksen lisäksi muun muassa THL, Kansaneläkelaitos, Väestörekisterikeskus, Eläketurvakeskus, Verohallinto sekä työ- ja elinkeinoministeriö. Tähän aineistoon yhdistetään esimerkiksi työssäkäynti- ja verotustiedot, luotto- ja lainatiedot, sosiaalietuuksia koskevat tiedot sekä sosiaali- ja terveydenhuollon hoitoilmoitustiedot, Puolustusvoimien peruskoetustien tulokset (P1 ja P2) ja tieto tuomioista koko elämän aikana. Lisäksi analysoidaan, millaisissa väestöryhmissä vastaamattomuus oli yleistä ja mikä on vastaamattomuuden vaikutus tutkimustuloksiin. Puhelinhaastattelun vastauksista muodostettua aineistoa voidaan yhdistää ja hyödyntää myös muihin Arpajaislain (1047/2001) pykälän 52 mukaisesti tehtäviin, jotka liittyvät rahapelaamiseen ja rahapelihaittojen ehkäisyyn, seurantaan ja tutkimukseen sekä hoidon kehittämiseen. Kattavammilla hallinnollisilla tiedoilla täydennetty kyselyaineisto on THL:n tutkijoiden käytettävissä ainoastaan Tilastokeskuksen tietoturvallisen etäkäyttäjärjestelmän kautta. Henkilötietoja käsitellään tutkimuksen keston ajan, jonka jälkeen ne arkistoidaan THL:ään ja Tilastokeskukseen.

Haastattelun lopussa vastaajalta tiedustellaan erikseen saako häneen ottaa yhteyttä, jos vuonna 2019 kerättyä tutkimusta jatketaan myöhemmin uudella tutkimuksella. Tällöin henkilö- ja yhteystietojasi säilytetään Tilastokeskuksessa ja THL:ssä erillään tutkimusaineistosta, ja tietoja käytetään ainoastaan tutkimusaineiston keruuvaiheeseen liittyvään yhteydenottoon. Mahdollisen jatko- ja/tai seuranta-tutkimuksen osalta vastaajilta pyydetään erillinen suostumus tietojen edelleen luovuttamiseen ja yhdistämiseen.

Henkilötietojesi käsittelyoikeus Suomalaisten rahapelaaminen 2019 -tutkimuksessa perustuu EU:n tietosuoja-asetuksen tarkoittamaan yleiseen etuun. Tieteellisen tutkimuksen tietosuojailmoitus ja lisätieto yhdistettävistä tiedoista on nähtävissä osoitteessa [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019). Voit myös pyytää, että tietosuojailmoitus postitetaan sinulle soittamalla numeroon 029 551 3332. Tietosuojavastaavan sähköpostiosoite on [tietosuoja@thl.fi](mailto:tietosuoja@thl.fi)

Puhelinhaastattelun vastauksista muodostettu aineisto arkistoidaan ilman suoria tunnistetietoja ja hallinnollisista rekistereistä saatuja tietoja myös Tampereen yliopiston yhteydessä toimivaan Yhteiskuntatieteelliseen tietoarkistoon.

A2 TKL-41-1038-19

Postiosoite:  
00022 TILASTOKESKUS

Käyntiosoite:  
Työpajankatu 13, Helsinki

Puhelin:  
029 551 1000

[www.tilastokeskus.fi](http://www.tilastokeskus.fi)  
Y-tunnus: 0245491-1

## Liite 3. Saatekirje ruotsiksi, 1



### Undersökningen om finländarnas penningspelande 2019

*Borde spelautomaterna flyttas bort från matbutikerna? Borde man kunna spela penningspel utan begränsningar? Vad tycker du om marknadsföringen av penningspel?*

Undersökningen Finländarnas penningspelande 2019 kartlägger åsikter om penningspelandet och själva penningspelandet i Finland. Det är fråga om en riksomfattande telefonintervjuundersökning. Undersökningen har gjorts vart fjärde år sedan år 2003.

Finländarnas penningspelande 2019 är en undersökning från Institutet för hälsa och välfärd och Statistikcentralen svarar för datainsamlingen. Undersökningen finansieras av Social- och hälsovårdsministeriet.

#### Välkommen att delta i enkäten

De 7 800 personer som inbjudits att delta i undersökningen har slumpmässigt tagits ut ur Statistikcentralens databas över befolkningen i Finland. Med tanke på resultatens tillförlitlighet är just **dina svar oersättningsbara oberoende av om du själv spelar penningspel eller inte.**

#### Det är lätt att delta

Inom den närmaste tiden kommer en intervjuare från Statistikcentralen att ringa dig. Du kan också själv kontakta intervjuaren, vars kontaktinformation finns i brevhuvudet. Du behöver inte förbereda dig inför telefonintervjun.

#### Dina svar är konfidentiella

Resultaten från undersökningen publiceras som statistik och tabeller, där man inte kan se vad enskilda personer svarat.

**Bland dem som deltar i enkäten lottar vi ut tre Apple iPad-surfplattor.** Statistikcentralen lottar ut vinnarna och meddelar dem personligen.

#### Mera information

Mera information om undersökningen och forskarnas kontaktinformation finns i den bifogade broschyren och på internet på adressen [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019)

*Tack för samarbetet!*

*Jussi Heino  
Statistikcentralen,  
statistikdirektör*

*Marina Erhola  
Institutet för hälsa och välfärd,  
överdirektör*

Vänd →

Postadress:  
00022 STATISTIKCENTRALEN

Besöksadress:  
Verkstadsgatan 13, Helsingfors

Telefon:  
029 551 1000

[www.stat.fi](http://www.stat.fi)  
FO-nummer: 0245491-1

## Liite 3. Saatekirje ruotsiksi, 2

### Dataskydd

Institutet för hälsa och välfärd (THL) är personuppgiftsansvarig i undersökningen och Statistikcentralen personuppgiftsbiträde för THL:s räkning. Statistikcentralen överläter materialet som samlats in med telefonintervjuer till forskare vid THL utan direkta identifieringsuppgifter (namn, födelsetid, personbeteckning, kontaktinformation). De uppgifter som du lämnar kompletteras med uppgifter från administrativa register. Uppgifter som beskriver personerna och som fås ur administrativa register sammanslås med materialet som överläts till forskare vid THL. Sådana uppgifter är personernas ålder, kön, civilstånd, familj, uppgifter om inkomst och utbildning samt modersmål och regionala uppgifter.

Undersökningsmaterialet kompletteras senare med också andra uppgifter från administrativa register. Dessa administrativa register upprätthålls förutom av Statistikcentralen av bl.a. THL, Folkpensionsanstalten, Befolkningsregistercentralen, Pensionsskyddscentralen, Skatteförvaltningen samt Arbets- och näringsministeriet. Med detta material sammanslås t.ex. uppgifter om sysselsättning och beskattning, krediter och lån, uppgifter om sociala förmåner samt vårdanmälningsuppgifter inom social- och hälsovården, resultaten från Försvarsmaktens grundprov (Grundprov 1 och 2) och uppgift om domar under hela livstiden. Dessutom analyseras i hundrata befolkningsgrupper det var vanligt att inte svara och hur undersökningsresultaten påverkas av att personer låter bli att svara. Materialet som bildats utgående från svaren i telefonintervjun kan sammanslås och användas också för andra uppgifter enligt paragraf 52 i Lotterilagen (1047/2001) som är förknippade med penningspelande och förebyggande, uppföljning och forskning kring skadeverkningar som penningspel ger upphov till samt för utvecklande av behandling i anslutning till dessa skadeverkningar. Enkätmaterialet som kompletteras med mer täckande administrativa uppgifter kan användas av forskare vid THL bara via Statistikcentralens datasäkra distansanvändningssystem. Personuppgifter behandlas under den tid som undersökningen pågår varefter de arkiveras vid THL och Statistikcentralen.

I slutet av intervjun frågas separat om lov att kontakta uppgiftslämnaren om 2019-års undersökning senare återupptas i form av en ny undersökning I så fall sparas dina personuppgifter och din kontaktinformation vid Statistikcentralen och THL separat från undersökningsmaterialet och uppgifterna används bara för kontakttagning vid insamling av undersökningsmaterialet. Vid en eventuell fortsättnings- och/eller uppföljningsundersökning bes uppgiftslämnarna om ett separat godkännande att överläta och sammanslå uppgifter.

Rätten att behandla dina personuppgifter i undersökningen om finländarnas penningspelande 2019 grundar sig på allmänt intresse som avses i EU:s dataskyddsförordning. Den vetenskapliga undersökningens dataskyddsmeddelande och mera information om uppgifter som sammanslås finns på adressen [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019). Du kan också be att dataskyddsmeddelandet skickas till dig per post genom att ringa numret 029 551 3332. E-postadressen till dataskyddsombudet är [tietosuojaja@thl.fi](mailto:tietosuojaja@thl.fi).

Materialet som bildats utgående från svaren i telefonintervjun arkiveras utan direkta identifieringsuppgifter och information ur administrativa register också i Samhällsvetenskapliga dataarkivet vid Tammerfors universitet.

A1 TKL-41-1038-19

Postadress:  
00022 STATISTIKCENTRALEN

Besöksadress:  
Verkstadsgatan 13, Helsingfors

Telefon:  
029 551 1000

[www.stat.fi](http://www.stat.fi)  
FO-nummer: 0245491-1

---

## Liite 4. Empijän saatekirje ruotsiksi, 1



### Inbjudan till en telefonintervju: vi frågar om penningspelande

Undersökningen Finländarnas penningspelande kartlägger åsikter om och erfarenheter av finländarnas penningspelande.

Undersökningen genomförs av Institutet för hälsa och välfärd och Statistikcentralen svarar för datainsamlingen. Undersökningen finansieras av Social- och hälsovårdsministeriet.

#### Ingen annan kan ersätta dig

**Din åsikt är viktig oberoende av om du själv spelar penningspel eller inte.** Du är en av dem som valts med i undersökningen. Det är viktigt att du deltar, eftersom ingen annan kan ersätta dig.

**Bland dem som deltar i enkäten lottar vi ut tre Apple iPad-surfplattor.**

#### Det är lätt att delta

Inom den närmaste tiden kommer en intervjuare från Statistikcentralen att ringa dig. Du kan också själv kontakta intervjuaren, vars kontaktinformation finns i brevhuvudet. Du behöver inte förbereda dig inför telefonintervjun.

#### Dina svar är konfidentiella

Resultaten från undersökningen publiceras som statistik och tabeller, där man inte kan se vad enskilda personer svarat.

Mera information om undersökningen finns på internet på adressen [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019)

*Tack för samarbetet!*

Jussi Heino  
Statistikcentralen,  
statistikdirektör

Marina Erhola  
Institutet för hälsa och välfärd,  
överdirektör

Postadress:  
00022 STATISTIKCENTRALEN

Besöksadress:  
Verkstadsgatan 13, Helsingfors

Telefon:  
029 551 1000

[www.stat.fi](http://www.stat.fi)  
FO-nummer: 0245491-1

## Liite 4. Empijän saatekirje ruotsiksi, 2

### Dataskydd

Institutet för hälsa och välfärd (THL) är personuppgiftsansvarig i undersökningen och Statistikcentralen personuppgiftsbiträde för THL:s räkning. Statistikcentralen överläter materialet som samlats in med telefonintervjuer till forskare vid THL utan direkta identifieringsuppgifter (namn, födelseid, personbeteckning, kontaktinformation). De uppgifter som du lämnar kompletteras med uppgifter från administrativa register. Uppgifter som beskriver personerna och som fås ur administrativa register sammanslås med materialet som överläts till forskare vid THL. Sådana uppgifter är personernas ålder, kön, civilstånd, familj, uppgifter om inkomst och utbildning samt modersmål och regionala uppgifter.

Undersökningsmaterialet kompletteras senare med också andra uppgifter från administrativa register. Dessa administrativa register upprätthålls förutom av Statistikcentralen av bl.a. THL, Folkpensionsanstalten, Befolkningsregistercentralen, Pensionsskyddscentralen, Skatteförvaltningen samt Arbets- och näringsministeriet. Med detta material sammanslås t.ex. uppgifter om sysselsättning och beskattning, krediter och lån, uppgifter om sociala förmåner samt vårdanmälningsuppgifter inom social- och hälsovården, resultaten från Försvarsmaktens grundprov (Grundprov 1 och 2) och uppgift om domar under hela livstiden. Dessutom analyseras i hurdana befolkningsgrupper det var vanligt att inte svara och hur undersökningsresultaten påverkas av att personer låter bli att svara. Materialet som bildats utgående från svaren i telefonintervjun kan sammanslås och användas också för andra uppgifter enligt paragraf 52 i Lotterilagen (1047/2001) som är förknippade med penningspelande och förebyggande, uppföljning och forskning kring skadeverkningar som penningspel ger upphov till samt för utvecklande av behandling i anslutning till dessa skadeverkningar. Enkätmaterialet som kompletteras med mer täckande administrativa uppgifter kan användas av forskare vid THL bara via Statistikcentralens datasäkra distansanvändningssystem. Personuppgifter behandlas under den tid som undersökningen pågår varefter de arkiveras vid THL och Statistikcentralen.

I slutet av intervjun frågas separat om lov att kontakta uppgiftslämnaren om 2019-års undersökning senare återupptas i form av en ny undersökning. I så fall sparas dina personuppgifter och din kontaktinformation vid Statistikcentralen och THL separat från undersökningsmaterialet och uppgifterna används bara för kontakttagning vid insamling av undersökningsmaterialet. Vid en eventuell fortsättnings- och/eller uppföljningsundersökning bes uppgiftslämnarna om ett separat godkännande att överläta och sammanslå uppgifter.

Rätten att behandla dina personuppgifter i undersökningen om finländarnas penningspelande 2019 grundar sig på allmänt intresse som avses i EU:s dataskyddsförordning. Den vetenskapliga undersökningens dataskyddsmeddelande och mera information om uppgifter som sammanslås finns på adressen [www.thl.fi/rahapelitutkimus2019](http://www.thl.fi/rahapelitutkimus2019). Du kan också be att dataskyddsmeddelandet skickas till dig per post genom att ringa numret 029 551 3332. E-postadressen till dataskyddsombudet är [tietosuoja@thl.fi](mailto:tietosuoja@thl.fi).

Materialet som bildats utgående från svaren i telefonintervjun arkiveras utan direkta identifieringsuppgifter och information ur administrativa register också i Samhällsvetenskapliga dataarkivet vid Tammerfors universitet.

A2 TKL-41-1038-19

Postadress:  
00022 STATISTIKCENTRALEN

Besöksadress:  
Verkstadsgatan 13, Helsingfors

Telefon:  
029 551 1000

[www.stat.fi](http://www.stat.fi)  
FO-nummer: 0245491-1

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 1

### Suomalaisten rahapelaaminen 2019

Rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja pelaamista tarkasteleva tutkimus

---

#### MIELIPITEET RAHAPELAAMISESTA

##### A1. INTRO

Aloitän kysymällä rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä. Rahapelejä ovat muun muassa arvontapelit kuten Lotto, rahapeliautomaatit, raaputusarvat, urheilu- ja hevospelit, vedonlyönti sekä internetissä pelattavat rahapelit.

**A1. (M) Ole hyvä ja kerro oletko seuraavien väittämien kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:**

**Ihmisillä pitäisi olla oikeus pelata rahapelejä milloin vain haluavat?**

##### A2. (M)

(Oletko väittämän kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:)

**Rahapelien pelaamiseen on nykyisin liikaa mahdollisuuksia?**

##### A3. (M)

(Oletko väittämän kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:)

**Rahapelaamiseen ei pitäisi kannustaa?**

##### A4. (M)

(Oletko väittämän kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:)

**Useimmat ihmisistä, jotka pelaavat rahapelejä, pelaavat maltillisesti?**

##### A5. (M)

(Oletko väittämän kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:)

**Rahapelien pelaaminen on vaaraksi perhe-elämälle?**

##### A6. (M)

(Oletko väittämän kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:)

**Rahapelien pelaaminen on kaiken kaikkiaan hyväksi yhteiskunnalle?**

##### A7. (M)

(Oletko väittämän kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:)

**Rahapelien pelaaminen piristää ihmisten elämää?**

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 2

### A8. (M)

(Oletko väittämän kanssa täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin eri mieltä vai täysin eri mieltä:)

**Olisi parempi, jos rahapeliä pelaaminen olisi kokonaan kielletty?**

**A9A. (M) Ajattele viimeksi kulunutta 12 kuukautta. Mitä mieltä olet rahapeliyhtiö Veikkauksen mainonnasta Suomessa Onko se:**

- 1 Liian vähäistä
- 2 Olet tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan
- 3 Liian runsasta?
- 9 En osaa sanoa

**A9B. (M) Ajattele viimeksi kulunutta 12 kuukautta. Mitä mieltä olet muiden rahapeliyhtiöiden mainonnasta Suomessa: Onko se: Muut peliyhtiöt esim. PAF, Unibet, Kolikkopelit.com, Nordicbet, MrGreen Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk**

- 1 Liian vähäistä
- 2 Olet tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan
- 3 Liian runsasta?
- 9 En osaa sanoa

**A10. (M) Rahapeliautomaatteja on sijoitettu arkiympäristöömme, esimerkiksi kauppoihin, kioskeihin ja huoltoasemille. Mitä ajattelet ehdotuksesta, että rahapeliautomaatit sijoitettaisiin ainoastaan erillisiin pelisaleihin:**

- 1 kannatat ehdotusta
- 2 vastustat ehdotusta
- 3 ei kumpaakaan?

**A10B. (M) Vuodesta 2022 alkaen pelaajan pitää tunnistautua pelatessaan rahapeliautomaatteja esimerkiksi kioskeilla, kaupoissa ja huoltoasemilla. Mitä mieltä olet tästä päätöksestä**

*Ohje: Tunnistautumisella viitataan siihen, että henkilö joutuu ennen pelaamistaan todentamaan henkilöllisyytensä esimerkiksi Veikkaus-kortilla tai muilla keinoilla.*

- 1 kannatat päätöstä
- 2 vastustat päätöstä
- 3 ei kumpaakaan?

**A11. (M) Onko suomalainen malli, jossa rahapelaaminen on järjestetty valtion ohjaamana Veikkaus Oy:n yksinoikeudella, mielestäsi hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**A11b. (M). Suomalaiset voivat pelata myös ulkomaisten rahapeliyhtiöiden pelejä internetissä. Mitä ajattelet ehdotuksesta, että ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta Suomessa estettäisiin esimerkiksi rahansiirtoja tai internetyhteyksiä rajoittamalla?**

- 1 kannatat ehdotusta
- 2 vastustat ehdotusta
- 3 ei kumpaakaan

**A13. (M) Onko rahapeliä ongelmapelaaminen mielestäsi vakava ongelma Suomessa?**

- 1 kyllä
- 2 ei



---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 3

### B. RAHAPELIEN PELAAMINEN

**B1. Luettelen nyt sinulle joukon rahapelejä. Sano jokaisen pelin kohdalla, oletko pelannut peliä 12 viime kuukauden aikana. Laske mukaan myös internetissä pelaamasi rahapelit.**

**Oletko pelannut Veikkauksen viikoittain arvottavia lottopelejä (Lottoa, Eurojackpotia, Viking lottoa tai niiden yhteydessä pelattavaa Jokeria, Plussia tai Lomatonnaia)?**

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

**B1b Kuinka usein pelasit niitä (Veikkauksen viikoittain arvottavaa Lottoa, Eurojackpotia, Viking lottoa tai niiden yhteydessä pelattavaa Jokeria, Plussia tai Lomatonnaia)**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

**B2 Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana): Veikkauksen nopeita päivittäisiä nettiarvontapelejä: Syke, eBingo, Pore, Tähdento, virtuaalivedonlyönti?**

*Ohje: näitä voi pelata vain internetissä. Huom! Vedonlyöntipelit ovat eri pelejä kuin virtuaalivedonlyönti.*

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

**B2b Kuinka usein pelasit niitä (Veikkauksen nopeita päivittäisiä nettiarvontapelejä: Syke, eBingo, Pore, Tähdento, virtuaalivedonlyönti):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

**B3 Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana): Veikkauksen muita arvontapelejä, kuten Keno, Synttärarit, Kaikki tai ei mitään -peli?**

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

**B3b Kuinka usein pelasit niitä (Veikkauksen muita arvontapelejä, kuten Keno, Synttärarit, Kaikki tai ei mitään -peli):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 4

### **B4Ba Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana): Veikkauksen pahvisia raaputusarpoja kuten Ässä, Casino, Luontoarpa?**

*Ohje:*

- Myydään mm. kauppoissa, kioskeilla ja huoltoasemilla ja muissa pelipisteissä.
- Myös lahjaksi saadut arvat
- Tähän ryhmään kuuluvat myös pahviset jouluarvat.

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

### **B4Bb Kuinka usein pelasit niitä (Veikkauksen pahvisia raaputusarpoja kuten Ässä, Casino, Luontoarpa):**

1 päivittäin tai useita kertoja viikossa

2 kerran viikossa

3 1–3 kertaa kuukaudessa

4 harvemmin?

### **B4A Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana): arpapelejä, kuten Ässä, Casino ja Luontoarpa Veikkauksen nettisivuilla?**

*Ohje: Nämä pelit tunnetaan myös nimellä eArvat*

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

### **B4Ab Kuinka usein pelasit niitä (arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa Veikkauksen nettisivuilla):**

1 päivittäin tai useita kertoja viikossa

2 kerran viikossa

3 1–3 kertaa kuukaudessa

4 harvemmin?

### **B6 Oletko pelannut viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana: Veikkauksen hevospelejä?**

*Ohje: Hevospelejä kuten Toto 75, Toto 64, Toto 65 ja Toto 4*

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

### **B6b Kuinka usein pelasit niitä (Veikkauksen hevospelejä):**

1 päivittäin tai useita kertoja viikossa

2 kerran viikossa

3 1–3 kertaa kuukaudessa

4 harvemmin?

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 5

### **B5 Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana):**

#### **Veikkauksen vedonlyöntiä tai vakioveikkausta?**

*Ohje:*

- *Vedonlyöntiä, kuten pitkäveto, moniveto, tulosveto, Live-veto.*
- *Huom! Hevospelit ovat myös vedonlyöntipelejä, eli tässä viitaan muuhun vedonlyöntiin kuin hevospeleihin.*
- *Nimestään huolimatta Virtuaalivedonlyönti –niminen peli kuuluu kohtaan B2 Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä.*

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

### **B5b Kuinka usein pelasit niitä (Veikkauksen vedonlyöntiä tai vakioveikkausta):**

**1** päivittäin tai useita kertoja viikossa

**2** kerran viikossa

**3** 1–3 kertaa kuukaudessa

**4** harvemmin?

### **B7 Oletko pelannut viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana:**

#### **Rahapelejä Helsingin kasinolla?**

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

### **B7b Kuinka usein pelasit rahapelejä Helsingin kasinolla:**

**1** päivittäin tai useita kertoja viikossa

**2** kerran viikossa

**3** 1–3 kertaa kuukaudessa

**4** harvemmin?

### **B8B Veikkauksen raha-automaattipelejä voi pelata internetissä, erillisissä pelisaleissa tai ruokakaupoissa, kioskeilla ja huoltoasemilla ym.**

#### **Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana):**

#### **Veikkauksen rahapeliautomaateilla pelipisteissä, esimerkiksi kioskillä, ruokakaupassa tai huoltoasemalla?**

*Ohje: Tällä kysymyksellä viitataan pelaamiseen pelien jälleenmyyjien tiloissa, kuten kioskeissa, ruokakaupoissa, kauppakeskuksissa, ravintoloissa, huoltoasemilla, kahviloissa jne.*

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

### **B8Bb Kuinka usein pelasit niillä (Veikkauksen rahapeliautomaateilla pelipisteissä, esimerkiksi kioskillä ruokakaupassa tai huoltoasemalla):**

**1** päivittäin tai useita kertoja viikossa

**2** kerran viikossa

**3** 1–3 kertaa kuukaudessa

**4** harvemmin?

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 6

**B8C Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana):  
Rahapeliautomaateilla Veikkauksen pelisaleissa, kuten Feel Vegas tai Pelaamo (muualla kuin  
kasinolla)?**

*Ohje:*

- Mukaan pelaaminen Veikkauksen pelisaleissa (Feel Vegas tai Pelaamo) jne.

- Ei mukaan pelaamista Helsingin kasinolla.

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

**B8Cb Kuinka usein pelasit niillä (Rahapeliautomaateilla Veikkauksen pelisaleissa, kuten Feel Vegas tai  
Pelaamo (muualla kuin kasinolla):**

1 päivittäin tai useita kertoja viikossa

2 kerran viikossa

3 1–3 kertaa kuukaudessa

4 harvemmin?

**B8A**

**Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana): Raha-automaattipelejä Veikkauksen  
nettisivuilla?**

*Ohje: Veikkauksen nettisivuilla viitataan internetissä Veikkaus.fi-palvelussa tapahtuvaan pelaamiseen, joka  
edellyttää rekisteröitymisen.*

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

**B8Ab Kuinka usein pelasit niillä (Raha-automaattipelejä Veikkauksen nettisivuilla):**

1 päivittäin tai useita kertoja viikossa

2 kerran viikossa

3 1–3 kertaa kuukaudessa

4 harvemmin?

**B9 Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana):**

**Pelinhoitajan hoitamaa Veikkauksen pöytäpeliä muualla kuin kasinolla. Esimerkiksi pokeria,  
Blackjackia tai rulettia?**

*OHJE:*

- Tässä viitataan esimerkiksi Feel Vegas tai Pelaamo –pelisaleihin ja ravintoloihin.

- Ei lasketa mukaan laivoilla tapahtuvaa pelaamista.

1 kyllä

2 ei

*Jos kyllä*

**B9b Kuinka usein pelasit niitä (pelinhoitajan hoitamaa Veikkauksen pöytäpeliä muualla kuin kasinolla,  
esim. pokeri, Blackjack, ruletti):**

1 päivittäin tai useita kertoja viikossa

2 kerran viikossa

3 1–3 kertaa kuukaudessa

4 harvemmin?

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 7

### **B10 Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana):**

**Nettipokeria Veikkauksen nettisivuilla?**

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

### **B10b Kuinka usein pelasit sitä (nettipokeria Veikkauksen nettisivuilla):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

### **B13 Oletko pelannut viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana:**

**Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin?**

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

### **B13b Kuinka usein pelasit sitä (yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

### **B14. Oletko pelannut viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä (joita PAF tarjoaa)?**

*Ohje: PAF on Ahvenanmaalainen peliyhtiö. Kaikki Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavat rahapelit ovat PAF:n.*

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

### **B14b. Kuinka usein pelasit niitä (Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä (joita PAF tarjoaa):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

### **B16 Oletko pelannut viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana:**

**Muita kuin laivoilla tarjottavia PAF:in rahapelejä internetissä?**

*Ohje: PAF on Ahvenanmaalainen peliyhtiö, joka tarjoaa (Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavien rahapelien) lisäksi nettisivuillaan nettipokeria ja muita pelejä.*

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 8

### **B16b Kuinka usein pelasit niitä (Muita kuin laivoilla tarjottavia PAF:in rahapelejä internetissä):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

### **B18 Oletko pelannut viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana rahapelejä jonkin ulkomaisen peliyhtiön nettisivuilla?**

*Ohje: Muita kuin Veikkaus/PAF. Näitä ovat esimerkiksi Unibet, Kolikkopelit.com, Nordicbet, MrGreen Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betfair, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk*

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

### **B18b Kuinka usein pelasit niitä (rahapelejä jonkin ulkomaisen peliyhtiön nettisivuilla):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

### **B18YY Oletko pelannut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana):**

#### **PAF:n tai ulkomaisten tarjoajien pelejä (Manner-Suomen ulkopuolisissa) pelipisteissä tai pelisaleissa?**

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos kyllä*

### **B18YYb Kuinka usein pelasit niitä (PAF:n tai ulkomaisten tarjoajien pelejä pelipisteissä tai pelisaleissa):**

- 1 päivittäin tai useita kertoja viikossa
- 2 kerran viikossa
- 3 1–3 kertaa kuukaudessa
- 4 harvemmin?

*Jos henkilö on pelannut muuta kuin Veikkauksen tarjoamia pelejä (B13-B18 = kyllä), kysytään*

### **B18X. Kun pelasit Veikkauksen ulkopuolisten tarjoajien peliä (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana), niin mitä pelityyppejä pelasit?**

*Ohje: Muita peliyhtiöitä ovat PAF, Unibet, Kolikkopelit.com, Nordicbet, MrGreen Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betfair, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk. Myös yksityinen vedonlyönti tai korttipeli rahapanoksin huomioidaan.*

- a. Arvonta- tai lottopelejä sis. eBingo (kyllä/ei)
- b. Raha-automaattipelejä (kyllä/ei)
- c. Päivittäisiä arvontapelejä, esim. keno (kyllä/ei)
- d. Arpapelejä (kyllä/ei)
- e. Hevospelejä (kyllä/ei)
- f. Vedonlyöntipelejä (kyllä/ei)
- g. Pokeria (kyllä/ei)
- h. Muita pöytäpelejä, esimerkiksi: Black jack tai ruletti (kyllä/ei)
- i. Muuta (kyllä/ei), mitä? \_\_\_\_\_

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 9

### **B18XX Mitkä olivat keskeisimmät syysi, miksi pelasit Veikkauksen ulkopuolisia pelejä?**

*Ohje: Valitse sopiva tai sopivat vaihtoehdot vastauksen mukaan*

- 1 Ilmaiskierrokset
- 2 Suuret voitot,
- 3 Hyvät voittokertoimet tai palautusprosentit
- 4 Kiinnostavia pelejä
- 5 Laajempi pelivalikoima
- 6 Enemmän pelaajia
- 7 Helppo aloittaa pelaaminen
- 8 Nopeampitempoiset pelit
- 9 Jäsenedut
- 10 Bonukset
- 11 Voitot tulevat nopeasti tilille
- 12 Veikkauksen pelinestot tai pelaamisen turvarajat / vastuullisempi pelitapa
- 13 Veikkauksen ulkopuolisen pelintarjoajan pelinestot tai pelaamisen turvarajat / vastuullisempi pelitapa
- 14 Kaveri kertoi tai suositteli
- 15 Mainokset
- 16 Kokeilunhalu
- 17 Muu mikä

*Jos aiemmin selvinyt, että pelannut veikkaus.fi-sivulla (B2=kyllä tai B4A=kyllä tai B8A=kyllä tai B10=kyllä)*

*B18c ei kysytä, vaan lomake merkitsee automaattisesti vastaukseksi kyllä*

### **B18Ca. Oletko pelannut rahapelejä internetissä veikkaus.fi -sivulla?**

- 1 Kyllä
- 2 Ei

### **B18Cb. Onko sinulla Veikkaus-kortti?**

- 1 Kyllä
- 2 Ei

*Jos B18Ca=kyllä (on Veikkaus-kortti), kysytään B18Ca*

### **B18Cc. Käytätkö Veikkaus-korttia pelatessasi pelipisteissä tai pelisaleissa?**

- 1 Kyllä
- 2 Ei
- 3 Ei pelaa pelipisteissä tai pelisaleissa

*Jos henkilö on Veikkauksen rekisteröitynyt asiakas (B18Ca tai B18Cb = 1), niin kysytään B18D ja B18E*

### **B18D. Mikä on Veikkaus asiakkuutesi taso?**

*Ohje: Kaikki Veikkauksen rekisteröityneet asiakkaat ovat etuasiakkaita. Jos sähköinen pelitili ei ole käytössä, mutta asiakkaalla on Veikkaus-kortti, on asiakas myös etuasiakas.*

- 1 Etuasiakas
- 2 Hopea-asiakas
- 3 Kulta-asiakas
- 4 En osaa sanoa
- 5 En halua sanoa

### **B18E. Oletko kokenut (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana), että Veikkauksen nettipeleiden rajoituksista ja pelaamisen hallintaa tukevista välineistä, kuten rahansiirto- ja tappiorajoista, on ollut sinulle hyötyä?**

- 1 en koskaan
- 2 joskus
- 3 usein
- 4 jatkuvasti

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 10

*Jos pelannut vähintään yhtä pelityyppiä, B1-18=kyllä.*

**B18Ya. Kerroit pelanneesi X eri pelityyppiä (B1–B18). Koitko jonkun (tai joidenkin) pelaamasi pelityypin haitalliseksi itsellesi?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**B18Yb.** Minkä pelityypin koit haitallisena? \_\_\_\_\_

*Ohje: Jos vain yksi pelityyppi, valitse se kysymättä kysymystä vastaajalta*

- 1 Viikottain arvottavat lottopelit
- 2 Nopeat päivittäiset nettiarvontapelit
- 3 Muut arvontapelit
- 4 Arpapelit nettisivuilla
- 5 Pahviset raaputusarvat
- 6 Hevospelit
- 7 Vedonlyönti tai vakioveikkaus
- 8 Rahapelit Helsingin kasinolla
- 9 Raha-automaattipelit netissä
- 10 Rahapeliautomaatit pelipisteissä
- 11 Rahapeliautomaatit pelisaleissa
- 12 Pelinhoitajan hoitama Veikkauksen pöytäpeli
- 13 Nettipokeri Veikkauksen sivuilla
- 15 Yksityinen vedonlyönti/korttipeli panoksilla
- 16 Rahapelit laivoilla (PAF)
- 17 PAF:n rahapelit netissä
- 18 Rahapelit ulkomaisen yhtiön nettisivuilla
- 19 Rahapelit ulkomailla pelipisteissä tai -saleissa

*Jos pelannut vähintään yhtä Veikkauksen tarjoamaa peliä (B1-B11), niin kysytään B20a & B20b.*

**B20a Miten pelasit rahapelejä viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana?**

*Ohje: Pelipisteillä viitataan pelaamiseen pelien jälleenmyyjien tiloissa, kuten kioskeissa, ruokakaupoissa, kauppakeskuksissa, ravintoloissa, huoltoasemilla, kahviloissa, veikkauksen pelisaleissa, kasinolla jne.*

- 1 Ainoastaan internetissä
- 2 Internetissä ja muissa pelipisteissä
- 3 Vai vain muissa pelipisteissä
- 9 En osaa sanoa

*Jos pelannut internetissä (B20 = 1 tai 2), kysytään*

**B20b Kun pelasit rahapelejä internetissä (12 viime kuukauden aikana), pelasitko**

- a) Tietokoneella? kyllä/ei
- b) Mobiilisti älypuhelimella, tabletilla tai vastaavalla laitteella? kyllä/ei

*Jos henkilö on pelannut Veikkauksen ulkopuolisia pelejä internetissä (B16 tai B18), kysytään*

**B20c. Kuinka monta Veikkauksen ulkopuolista pelitiliä sinulla on? \_\_\_\_\_**

*Ohje: Veikkauksen ulkopuolisia ovat esimerkiksi PAF, Unibet, Kolikkopelit.com, Nordicbet, MrGreen, Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betfair, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk*



## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 11

*Jos joku kysymyksistä B1-B18=1:*

**B21** Ajattelen viimeksi kulunutta 12 kuukautta. Arvioi, kuinka paljon käytit rahaa (euroa) rahapeleihin. Voit arvioida pelaamiseen käyttämäsi rahamäärää joko keskimäärin YHDEN VIIKON tai YHDEN KUUKAUDEN tai KOKO VUODEN aikana.

*Ohje: Vastataan vain yhteen vaihtoehdoista. Jos vaihtoehtoja vastata, hyvä arvio riittää.*

- |   |   |       |
|---|---|-------|
| a | Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN VIIKON aikana    | euroa |
| b | Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN KUUKAUDEN aikana | euroa |
| c | Käytin pelaamiseen 12 VIIME KUUKAUDEN aikana noin     | euroa |

*Jos pelannut Veikkauksen ulkopuolisia pelejä (B13-B18 = kyllä), niin kysytään*

**B21xKerroit pelanneesi X euro X aikana (kysymys B21), kuinka monta euroa tästä rahamäärästä käytit Veikkauksen peleihin? \_\_\_\_\_ euroa**

### PELAAMISEN TOIMINTAYMPÄRISTÖ JA MOTIVAATIOTEKIJÄT

**B25.** Minkälaisissa ympäristöissä pelasit rahapelejä viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana.

**Pelasitko:**

- |    |   |         |      |
|----|---|---------|------|
| a. | Kotona  | 1 kyllä | 2 ei |
| b. | Omalla työpaikalla                                | 1 kyllä | 2 ei |
| c. | Kioskilla   | 1 kyllä | 2 ei |
| d. | Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa               | 1 kyllä | 2 ei |
| e. | Kahvilassa  | 1 kyllä | 2 ei |
| f. | Huoltoasemalla                                    | 1 kyllä | 2 ei |
| g. | Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa         | 1 kyllä | 2 ei |
| h. | Veikkauksen pelialissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas | 1 kyllä | 2 ei |
| i. | Muulla, missä?                                    | 1 kyllä | 2 ei |

*Ohje: - Helsingin kasino ja laivat on kysytty aikaisemmin (B7 & B14), joten niitä ei laiteta kohtaan muualla - Muualla: esim. bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla, liikunta- ja/tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosali jne.), apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa tms.*

**B26a** Mikä oli pääasiallinen syy rahapelaamiseesi? *Ohje: Valitse yksi, pääasiallinen syy*

**B26b** Mitä muuta syitä oli siihen, että pelasit? *Ohje: Voi valita useamman*

*Vaihtoehdot B26a-b:*

- 1 Pelasit jännityksen, mielihyvän tai hauskuuden takia
- 2 Pelasit voittaaksesi rahaa
- 3 Pelasit kehittääksesi taitojasi
- 4 Pelasit kilpaillaksesi tai haastaaksesi itsesi
- 5 Pelasit seurustellaksesi muiden kanssa
- 6 Pelasit tukeaksesi hyvää tarkoitusta
- 7 Pelasit paetaksesi, rentoutuaksesi tai lievittääksesi stressiä
- 8 Pelasit, koska se sai sinut tuntemaan, että olet hyvä tai taitava
- 9 Jokin muu syy, mikä?

*Jos B1-B18 = 2 (ei) KYSYTÄÄN*

**B19.** Oletko koskaan elämäsi aikana pelannut jotain rahapeliä? 1 kyllä 2 ei

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 12

### C. SUHDE RAHAPELAAMISEEN

#### INTRO C1

Seuraavaksi kysyn kysymyksiä suhteestasi rahapelaamiseen. Vastatkaa sen mukaan, mikä on ollut tilanne viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana.

**C1. (M) Kun pelaat, kuinka usein palaat jonain toisena päivänä pelaamaan yrittääksesi voittaa häviämäsi rahat takaisin:**

- 1 et koskaan
- 2 joskus
- 3 useimmiten
- 4 lähes aina?

**C2. (M) Oletko kertaakaan 12 viime kuukauden aikana väittänyt muille voittaneesi rahapelissä, vaikka olet todellisuudessa hävinnyt:**

- 1 et kertaakaan
- 2 kyllä, alle puolessa häviökerroista
- 3 kyllä, useimmiten?

**C3. (M) Oletko (12 viime kuukauden aikana) pelannut enemmän kuin mitä olet alun perin aikonut?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C4. (M) Oletko (12 viime kuukauden aikana) tuntenut syyllisyyttä rahapelejä pelatessasi?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C5. (M) Oletko (12 viime kuukauden aikana) tuntenut, että haluat lopettaa rahapelien pelaamisen, mutta et ole uskonut, että pystyt lopettamiseen?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C6. (M) Oletko 12 viime kuukauden aikana pilottanut pelitositteita, pelirahaa, velkakirjoja tai muuta rahapelaamiseesi liittyvää puolisoitasi, lapsitasi tai muilta läheisiltäsi?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C7. (M) Oletko (12 viime kuukauden aikana) kiistellyt läheistesi kanssa rahankäytöstäsi?**

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos C7=1*

**C8. (M) Ovatko nämä kiistat rahasta koskaan koskeneet rahapelien pelaamistasi?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C9. (M) Oletko 12 viime kuukauden aikana lainannut rahaa joltain henkilöltä, etkä ole pelaamisesi vuoksi maksanut hänelle takaisin?**

- 1 kyllä
- 2 ei

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 13

**C10. (M) Oletko (12 viime kuukauden aikana) ollut poissa töistä tai opiskelusta tai käyttänyt työ- tai opiskeluaikaasi pelataksesi rahapelejä?**

- 1 kyllä
- 2 ei
- 3 Ei työelämässä eikä opiskele

**C11. (M) Oletko (12 viime kuukauden aikana) lainannut rahaa rahapelien pelaamista varten tai maksaaksesi pelivelkoja?**

- a) Kyllä
- b) Ei

**Jos C11=kyllä, kysytään C12-C23**

**C12. Oletko 12 viime kuukauden aikana lainannut tai hankkinut rahaa seuraavilta henkilöiltä tai tahoilta pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi pelivelkojasi:**

**Kotitalousvaroista?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C13.**

**(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi pelivelkojasi lainannut tai hankkinut rahaa:)**

**Puolisoltasi?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C14.**

**(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi pelivelkojasi lainannut tai hankkinut rahaa:)**

**Muilta sukulaisiltasi tai appivanhemmiltasi?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C15.**

**(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi pelivelkojasi lainannut tai hankkinut rahaa:)**

**Pankista tai muusta luottolaitoksesta?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C16.**

**(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi pelivelkojasi:)**

**Hankkinut rahaa luottokortilla?**

- 1 kyllä
- 2 ei

**C22.**

**(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi pelivelkojasi lainannut tai hankkinut rahaa:)**

**Niin sanotuilla pikavipeillä?**

- 1 kyllä
- 2 ei

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 14

### C17.

(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi palvelkojasi lainannut tai hankkinut rahaa:)

**Yksityisiltä rahanlainajilta?**

1 kyllä

2 ei

### C18.

(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi palvelkojasi:)

**Myynyt osakkeita tai muita arvopapereita?**

1 kyllä

2 ei

### C19.

(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi palvelkojasi:)

**Myynyt omaa tai perheen omaisuutta?**

1 kyllä

2 ei

### C20.

(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi palvelkojasi:)

**Kirjoittanut katteettomia sekkejä?**

1 kyllä

2 ei

### C21.

(Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi palvelkojasi lainannut tai hankkinut rahaa:)

**Panttilainaamosta?**

1 kyllä

2 ei

**C23.** Oletko 12 viime kuukauden aikana pelataksesi rahapelejä tai maksaaksesi palvelkojasi lainannut tai hankkinut rahaa:

**Ystäväiltäsi tai kavereiltasi?**

1 kyllä

2 ei

### C24. (M)

**Kuinka usein 12 viime kuukauden aikana sinusta on tuntunut, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma:**

1 ei koskaan

2 joskus

3 useimmiten

4 vai lähes aina?

### C25. (M)

**Kun ajattelet viimeksi kulunutta 12 kuukautta, kuinka usein olet pelannut rahapelejä suuremmilla summilla kuin sinulla oikeastaan olisi varaa hävitä:**

1 et koskaan

2 joskus

3 useimmiten

4 vai lähes aina?

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 15

### C26. (M)

**Kun edelleen ajattelet viimeksi kulunutta 12 kuukautta, kuinka usein sinun on pitänyt pelata rahapelejä aikaisempaa suuremmilla summilla saadaksesi pelaamisesta saman jännityksen tunteen:**

- 1 ei koskaan
- 2 joskus
- 3 useimmiten
- 4 vai lähes aina?

### C27. (M)

**Kuinka usein (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana) olet lainannut rahaa tai myynyt jotakin saadaksesi rahaa pelaamista varten:**

- 1 et koskaan
- 2 joskus
- 3 useimmiten
- 4 vai lähes aina?

### C28. (M)

**Kuinka usein viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana rahapelaaminen on aiheuttanut sinulle terveysongelmia, mukaan lukien stressiä tai ahdistusta:**

- 1 ei koskaan
- 2 joskus
- 3 useimmiten
- 4 vai lähes aina?

### C29. (M)

**Kuinka usein viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana sinua on arvosteltu rahapelaamisestasi, tai sinulle on sanottu, että rahapelaaminen on sinulle ongelma, riippumatta siitä, mitä mieltä itse olet asiasta:**

- 1 ei koskaan
- 2 joskus
- 3 useimmiten
- 4 vai lähes aina?

### C30. (M)

**Kuinka usein (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana) rahapelaamisesi on aiheuttanut taloudellisia ongelmia sinulle tai kotitaloudellesi:**

- 1 ei koskaan
- 2 joskus
- 3 useimmiten
- 4 vai lähes aina?

### C31. (M)

**Kuinka usein (viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana) olet tuntenut syyllisyyttä tavastasi pelata rahapelejä, tai siitä, mitä tapahtuu, kun pelaat:**

- 1 et koskaan
- 2 joskus
- 3 useimmiten
- 4 vai lähes aina?

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 16

### D. LÄHEISTEN RAHAPELAAMINEN

**D1a. Onko jollakin seuraavista läheisistäsi ollut ongelmia rahapelaamisessaan: isälläsi?**

**D1b.** (Onko jollakin seuraavista läheisistäsi ollut ongelmia rahapelaamisessaan:) **äidilläsi?**

**D1c.** (Onko jollakin seuraavista läheisistäsi ollut ongelmia rahapelaamisessaan:) **veljelläsi tai siskollasi?**

**D1d.** (Onko jollakin seuraavista läheisistäsi ollut ongelmia rahapelaamisessaan:) **isovanhemmallasi/ isovanhemmillasi?**

**D1e.** (Onko jollakin seuraavista läheisistäsi ollut ongelmia rahapelaamisessaan:) **puolisollasi?**

**D1f.** (Onko jollakin seuraavista läheisistäsi ollut ongelmia rahapelaamisessaan:) **omalla lapsellasi/lapsillasi?**

**D1g.** (Onko jollakin seuraavista läheisistäsi ollut ongelmia rahapelaamisessaan:) **itsellesi tärkeällä ystävällä?**

Vastausvaihtoehdot:

- 1 kyllä
- 2 ei
- 3 en osaa sanoa
- 4 ei sovi / ei ole

*JOS D1a-D1g = 2,3,4 → EI*

**D2a. (M)** Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet: **Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä?**

**D2b. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaasi, kuten uniongelmat, päänsärkyt, selkävivot tai vatsavaivat?**

**D2c. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero?**

**D2d. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyysuhteiden katkeamisen?**

**D2e. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Kodin tai asunnon menetystä tai sen uhkaa?**

**D2f. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeuksia, pelilainoja, maksuhäiriömerkintä?**

*Jos D1f ei ole 4:*

**D2g. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista?**

**D2h. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista?**

**D2i. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua?**

**D2j. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa?**

**D2k. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Muun rikoksen, kuten varkauden tai identiteettivarkauden uhriksi joutumisen?**

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 17

**D2x. (M)** (Millaisia haittoja läheisesi rahapeliongelmat ovat aiheuttaneet sinulle itsellesi. Ovatko ne aiheuttaneet:) **Kielteisiä vaikutuksia työhösi, työnhakemiseen tai opintoihin?**

**D2l. (M)** Entä ovatko läheisesi rahapeliongelmat aiheuttaneet sinulle muita haittoja?

**D2muu.** Kuvaile, mitä muita haittoja ne ovat aiheuttaneet:

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 18

### E DIGITAALINEN PELAAMINEN JA HYVINVOINTI

**E12 INTRO** Seuraavat kysymykset koskevat video-, konsoli-, tietokone- ja mobiilipelejä., joita ei pelata rahasta tai rahapanoksilla. Näitä pelejä voi pelata esimerkiksi tietokoneella, pelikonsolilla, älypuhelimella tai tabletilla, ja niitä kutsutaan myös digitaalisiksi peleiksi eli digipeleiksi.

**E12.** Oletko viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana pelannut video-, konsoli-, tietokone- ja mobiilipelejä?

- 1 kyllä
- 2 ei

*JOS E12=2 → E1*

**E13. Kuinka usein pelasit niitä:**

- 1 päivittäin tai lähes päivittäin
- 2 useita kertoja viikossa
- 3 kerran viikossa
- 4 1-3 kertaa kuukaudessa
- 5 harvemmin?

**E14.** *Jos E13= 1-3:* Kuinka monta tuntia pelasit niitä viimeksi kuluneen viikon aikana? \_\_ tuntia

**E15.** *Jos E13= 4-5:* Kuinka monta tuntia pelasit niitä viimeksi kuluneen kuukauden aikana? \_\_ tuntia

**E16A.** Oletko käyttänyt rahaa joihinkin seuraavista digipelien lisäominaisuuksista?

1 pelin nopeuttaminen	1 kyllä	2 ei
2 virtuaaliset esineet	1 kyllä	2 ei
3 lisätasot peliin	1 kyllä	2 ei
4 pelihahmot	1 kyllä	2 ei
5 yllätyslaatikot (loot box)	1 kyllä	2 ei
6 pelin sisäisen valuutan ostamisen	1 kyllä	2 ei
7 muut lisäominaisuudet, mikä? _____		

**E16. (M)** Kuinka usein viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana sinusta on tuntunut, että video-, konsoli-, tietokone- ja mobiilipelien pelaaminen saattaa olla sinulle ongelma:

- 1 ei kertaakaan
- 2 joskus
- 3 usein
- 4 lähes aina

**E17. Kun ajattelet digipelien pelaamista, niin kuinka usein viimeisen 12 kuukauden aikana:**

*E17a-g:* 1 = et koskaan, 2 = harvoin, 3 = joskus, 4 = usein, 5 = jatkuvasti

- a. Olet ajatellut pelaamista pitkin päivää?
- b. Olet käyttänyt digipelaamiseen enemmän aikaa kuin aiemmin?
- c. Olet pelannut pelejä unohtaaksesi muun elämän?
- d. Muut ovat yrittäneet vähentää pelaamistasi, mutta epäonnistuneet siinä?
- e. Olet tuntenut olosi kurjaksi, jos et ole päässyt pelaamaan pelejä?
- f. Olet riidellyt muiden (esim. puoliso, perhe, ystävät) kanssa siitä, kuinka paljon käytät aikaa pelaamiseen?
- g. Olet laiminlyönyt muita tärkeitä asioita (esim. työ, koulu, liikunta) pelataksesi pelejä?



---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 19

Seuraavaksi kysyn muutamia hyvinvointiin liittyviä taustakysymyksiä

**E1. (M) Millainen on yleinen terveydentilasi mielestäsi nykyisin. Onko se:**

- 1 hyvä
- 2 melko hyvä
- 3 keskitasoinen
- 4 melko huono
- 5 huono?

Seuraavat kysymykset koskevat sitä, miltä sinusta on tuntunut neljän (4) viime viikon aikana. Sano mikä vaihtoehto kuvaa parhaiten tuntemuksiasi.

**E2. (M) Kuinka suuren osan ajasta olet 4 viime viikon aikana ollut hyvin hermostunut:**

- 1 koko ajan
- 2 suurimman osan aikaa
- 3 huomattavan osan aikaa
- 4 jonkin aikaa
- 5 vähän aikaa
- 6 et lainkaan?

**E3. (M) (Kuinka suuren osan ajasta olet 4 viime viikon aikana) tuntenut mielialasi niin matalaksi, ettei mikään ole voinut piristää sinua:**

- 1 koko ajan
- 2 suurimman osan aikaa
- 3 huomattavan osan aikaa
- 4 jonkin aikaa
- 5 vähän aikaa
- 6 et lainkaan?

**E4. (M) (Kuinka suuren osan ajasta olet 4 viime viikon aikana) tuntenut itsesi tyyneksi ja rauhalliseksi:**

- 1 koko ajan
- 2 suurimman osan aikaa
- 3 huomattavan osan aikaa
- 4 jonkin aikaa
- 5 vähän aikaa
- 6 et lainkaan?

**E5. (M) (Kuinka suuren osan ajasta olet 4 viime viikon aikana) tuntenut itsesi alakuloiseksi ja apeaksi:**

- 1 koko ajan
- 2 suurimman osan aikaa
- 3 huomattavan osan aikaa
- 4 jonkin aikaa
- 5 vähän aikaa
- 6 et lainkaan?

**E6. (M) (Kuinka suuren osan ajasta olet 4 viime viikon aikana) ollut onnellinen:**

- 1 koko ajan
- 2 suurimman osan aikaa
- 3 huomattavan osan aikaa
- 4 jonkin aikaa
- 5 vähän aikaa
- 6 et lainkaan?

---

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 20

**E9. Kuinka usein olet viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana juonut alkoholijuomia? Ota mukaan myös ne kerrat, jolloin joit vain pieniä määriä, esim. pullon keskiolutta tai tilkan viiniä. Alkoholi tarkoittaa tässä mietoja alkoholijuomia kuten olutta, siideriä ja long drink juomia, mietoja ja väkeviä viinejä ja väkeviä alkoholijuomia:**

- 1 et koskaan
- 2 noin kerran kuukaudessa tai harvemmin (*OHJE: Kerran 12 kk:n aikana merkitään tähän*)
- 3 2-4 kertaa kuukaudessa (*OHJE: Kerran viikossa merkitään tähän*)
- 4 2-3 kertaa viikossa
- 5 4 kertaa viikossa tai useammin?

*JOS E9=1 → F INTRO*

**E10. Kuinka monta annosta alkoholia yleensä olet juonut niinä päivinä, jolloin käytit alkoholia? Yksi alkoholiannos on pullo (33 cl) keskiolutta tai mietoa siideriä/ lasi (12 cl) mietoa viiniä/pieni lasi (8 cl) väkevää viiniä/ ravintola-annos (4 cl) väkeviä:**

- 1 1-2 annosta
- 2 3-4 annosta
- 3 5-6 annosta
- 4 7-9 annosta
- 5 10 annosta tai enemmän?

**E11. Kuinka usein olet juonut kerralla kuusi tai useampia annoksia:**

- 1 et koskaan
- 2 harvemmin kuin kerran kuussa
- 3 kerran kuussa
- 4 kerran viikossa
- 5 päivittäin tai lähes päivittäin?

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 21

### F. TAUSTATIEDOT

Lopuksi kysyn muutamia taustatietokysymyksiä.

#### F1a. Mikä on sukupuolesi?

- 1 nainen
- 2 mies
- 3 muu
- 4 en halua kertoa

F1b. Minä vuonna olet syntynyt? \_\_\_\_\_

#### F1c. Onko siviilisäätyisi:

- 1 naimaton
- 2 avioliitto tai rekisteröity parisuhde
- 3 avoliitto
- 4 asumuserossa
- 5 eronnut
- 6 leski?
- 7 en halua kertoa

#### F1d. Missä kunnassa asut?

F1e. Mikä on korkein koulutusaste, jonka olet suorittanut. Onko se:

- 1 peruskoulu tai vastaava
- 2 ylioppilastutkinto
- 3 ammattikoulu tai muu ammatillinen tutkinto
- 4 ammatillinen opistoasteen tutkinto
- 5 ammattikorkeakoulu tai muu alempi korkeakoulututkinto
- 6 ylempi korkeakoulututkinto
- 7 joku muu?
- 8 ei ole suorittanut mitään loppuun

**F2. Arvioi paljonko ovat keskimäärin omat kuukausitulosi, kun verot on vähennetty. Ota huomioon kaikki säännölliset tulosi verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustulot, eläkkeet ja muut sosiaaliturvaetuudet.**

- Jos palkka vaihtelee kuukausittain, arvio keskimääräisestä palkasta  
- Kuukausittainen tulo, vaikka palkka maksettaisiin viikoittain

\_\_\_\_\_ euroa kuukaudessa

**F3. Oletko tällä hetkellä pääasiassa: LUETTELE 1-11**

- 1 palkansaaja kokopäivätyössä
- 2 palkansaaja osapäivätyössä (alle 35 tuntia viikossa)
- 3 maatalousyrittäjä
- 4 muu yrittäjä tai ammatinharjoittaja
- 5 opiskelija tai koululainen
- 6 työtön tai lomautettu
- 7 eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella
- 8 työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas
- 9 varusmies- tai siviilipalveluksessa
- 10 hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta
- 11 joku muu?
- 12 Ei halua kertoa

## Liite 5. Haastattelulomake suomeksi, 22

### LOPUKSI

**G INTRO** Tutkimusta saatetaan jatkaa myöhemmin uudella vastaavanlaisella tutkimuksella ja tarkentavilla haastatteluilta. Tulemme ottamaan yhteyttä niihin henkilöihin tai osaan niistä henkilöistä, jotka ovat antaneet suostumuksensa Tilastokeskukselle ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL). Jatkotutkimukseen suostuneiden yhteystietoja säilytetään erillään tutkimusaineistosta, ja tietoja käytetään ainoastaan tutkimusaineiston keruuvaiheeseen liittyvään yhteydenottoon.

**G1.** Mikäli tämä tutkimus toistetaan, sopiiko sinulle, että otamme sinuun yhteyttä vuonna 2023 tai sitä myöhemmin?

- 1 kyllä
- 2 ei

**G2.** Sopiiiko sinulle, että THL:n valtuuttama tutkija ottaa sinuun yhteyttä täydentääkseen tämän tutkimuksen tuloksia uudella tutkimuksella vuosien 2020–2022 aikana?

- 1 kyllä
- 2 ei

*Jos henkilö antaa suostumuksen yhteydenottoon  $E1 = 1$  tai  $2$ , tai  $E2 = 1$ ), niin kysytään seuraavat tiedot. Tiedot annetaan vain jatkokyselyyn tekijöiden käyttöön.*

**Etunimi:** \_\_\_\_\_ **Sukunimi:** \_\_\_\_\_

**Sähköpostiosoite:** \_\_\_\_\_

**Puhelinnumero:** \_\_\_\_\_

Jos sinulle heräsi kysymyksiä omaan tai läheisesi rahapelaamiseen liittyen tai haluat keskustella rahapelaamisesta, voit ottaa yhteyttä Peluuriin. Peluurin palvelut ovat maksuttomia. Peluurin auttava puhelin: 0800 100 101 arkisin klo 12–18 [www.peluuri.fi](http://www.peluuri.fi)

Tässä olivat kaikki kysymykset. Kiitämme sinua tutkimukseen osallistumisesta ja arvokkaasta tutkimusavusta. Tutkimuksen avulla saadaan tärkeää uutta tietoa suomalaisten rahapelaamisesta.

Sinua haastatteli Tilastokeskuksen tilastohaastattelija N.N. Hyvää päivän/illan jatkoa!

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 1

### Finländarnas penningspel 2019

#### ÅSIKTER OM PENNINGSPEL

##### A1. INTRO

Jag börjar med några frågor om åsikter om penningspelande. Som penningspel räknas bland annat lotterispel såsom Lotto, spelautomater, skraplotter, sport- och travspel samt penningspel som spelas på internet.

**A1. (M)** Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:

**Människorna borde ha rätt att spela penningspel när helst de vill?**

##### A2. (M)

(Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:)

**Det finns i dag för många möjligheter till att spela penningspel?**

##### A3. (M)

(Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:)

**Man borde inte uppmuntra människor att spela penningspel?**

##### A4. (M)

(Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:)

**De flesta som spelar penningspel, spelar måttligt?**

##### A5. (M)

(Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:)

**Spelande av penningspel äventyrar familjelivet?**

##### A6. (M)

(Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:)

**Spelande av penningspel är på det hela taget till nytta för samhället?**

##### A7. (M)

(Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:)

**Spelande av penningspel livar upp människornas liv?**

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 2

### A8. (M)

(Vänligen berätta är du helt av samma åsikt, delvis av samma åsikt, varken av samma eller annan åsikt, delvis av annan åsikt eller helt av annan åsikt med följande påståenden:)

**Det skulle vara bättre om spelandet av penningspel förbjöds helt?**

**A9A. (M) Tänk tillbaka på de senaste 12 månaderna. Vad tycker du om spelbolaget Veikkaus reklam i Finland. Tycker du att:**

- 1 Det finns för lite reklam
- 2 Du är nöjd med nuvarande reklam
- 3 Det finns för mycket reklam?
- 4 Kan inte säga

**A9B. (M) Tänk tillbaka på de senaste 12 månaderna. Vad tycker du om andra spelbolags reklam i**

**Finland. Andra spelbolag är t.ex. PAF, Unibet, Kolikkopelit.com, Nordicbet, MrGreen Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betfair, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk**

**Tycker du att:**

- 1 Det finns för lite reklam
- 2 Du är nöjd med nuvarande reklam
- 3 Det finns för mycket reklam?
- 4 Kan inte säga

**A10. (M) Penningspelautomater finns i vår vardagliga miljö, såsom i affärer, kiosker och på servicestationer. Vad anser du om förslaget att penningspelautomater endast ska placeras i särskilda spelsalar:**

- 1 du understöder förslaget
- 2 du motsätter dig förslaget
- 3 inget av dem?

**A10B Fr.o.m. år 2022 ska de som spelar identifiera sig när de spelar penningspelautomater t.ex. i kiosker, butiker och på servicestationer. Vad tycker du om det här beslutet:**

*Med identifiering avses att man är tvungen att styrka sin identitet före spelandet t.ex. med ett Veikkaus-kort eller på annat sätt.*

- 1 du understöder beslutet
- 2 du motsätter dig beslutet
- 3 inget av dem?

**A11. (M) Anser du att den finländska modellen, där penningspelandet är styrt av staten och har ordnats med ensamrätt av Veikkaus Oy, är ett bra sätt att begränsa spelandets skadeverkningar?**

1. Ja
2. Nej

**A11b. (M) Finländarna kan också spela utländska penningspelbolags spel på internet. Vad tycker du om förslaget att utländska spelbolags verksamhet i Finland hindras t.ex. genom att begränsa överföring av pengar eller internetförbindelser:**

- 1 du understöder förslaget
- 2 du motsätter dig förslaget
- 3 inget av dem?

**A13. (M) Tycker du att problemspelande av penningspel är ett allvarligt problem i Finland?**

- 1 Ja
- 2 Nej

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 3

### ATT SPELA PENNINGSPEL

**B1. Jag räknar nu upp ett antal penningspel. Säg vid varje spel, om du har spelat det här spelet under de senaste 12 månaderna. Räkna också med de penningspel som du spelar på internet.**

**Har du spelat Veikkaus lottospel där dragning sker veckovis: Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto eller Joker, Plus eller Lomattonni som spelas i anslutning till dem?**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B1b Hur ofta spelade du dem (Veikkaus Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto eller Joker, Plus eller Lomattonni som spelas i anslutning till dem):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B2 Har du spelat (under de senaste 12 månaderna): Veikkaus snabba dagliga onlinelotter: Syke, eBingo, Pore, Tähdenlento, virtuell vadslagning? De här kan man spela bara på internet. Obs! Vadslagningsspel är inte samma spel som virtuell vadslagning**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B2b Hur ofta spelade du dem (Veikkaus snabba dagliga lotterispel såsom Syke, eBingo, Pore):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B3 Har du spelat (under de senaste 12 månaderna): Veikkaus andra lotterispel såsom Keno, Synttärät, Kaikki tai ei mitään-spelet?**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B3b Hur ofta spelade du dem (Veikkaus andra lotterispel såsom Keno, Synttärät, Kaikki tai ei mitään-spelet):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 4

### **B4Ba Har du spelat (under de senaste 12 månaderna): Veikkaus pappersskraplotter såsom Ässä, Casino, Luonto-lotten?**

- Säljs bl.a. i butiker, kiosker och på servicestationer.
- Också lotter som du fått i present
- Till den här gruppen hör också jullotter.

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

### **B4Bb Hur ofta spelade du dem (Veikkaus pappersskraplotter såsom Ässä, Casino, Luonto-lotten):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

### **B4A Har du spelat (under de senaste 12 månaderna): Veikkaus lotterispel såsom Ässä, Casino och Luonto-lotten, på Veikkaus webbplats? De här spelen kallas också eLotter.**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

### **B4Ab Hur ofta spelade du dem (Veikkaus lotter såsom Ässä, Casino, Luonto-lotten, på Veikkaus webbplats):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

### **B6 Har du (under de senaste 12 månaderna) spelat: Veikkaus hästspel?**

*Hästspel såsom Toto 75, Toto 64, Toto 65 och Toto 4*

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

### **B6b Hur ofta spelade du dem (Veikkaus hästspel):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?



---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 5

### **B5 Har du under de senaste 12 månaderna spelat: Veikkaus vadhållning eller stryktips?**

- *Veikkaus vadhållning, såsom Lången, Flervad, Resultatvad, Live-vad.*
- *Obs! Hästspel är också vadhållningsspel, här avses annan vadhållning än hästspel.*
- *Trots namnet hör spelet Virtuallivedot till punkt B2 Veikkaus snabba dagliga lotterispel.*

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

### **B5b Hur ofta spelade du dem (Veikkaus vadhållning eller stryktips)**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

### **B7 Har du under de senaste 12 månaderna spelat: penningspel på Casino Helsinki?**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

### **B7b Hur ofta spelade du penningspel på Casino Helsinki**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

### **B8B Man kan spela Veikkaus penningspelautomat på internet, i särskilda spelsalar eller i matbutiker, kiosker, på servicestationer o.d. Har du (under de senaste 12 månaderna) spelat:**

#### **på Veikkaus penningspelautomater på spelställen, t.ex. i kiosker, matbutiker eller på servicestationer?**

*Med den här frågan avses spelande i spelåterförsäljarnas lokaliteter, t.ex. kiosker, matbutiker, köpcentrum, restauranger, servicestationer, kaféer osv.*

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

### **B8Bb Hur ofta spelade du på dem (på Veikkaus penningspelautomater på spelställen, t.ex. i kiosker, matbutiker eller på servicestationer):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 6

**B8C Har du (under de senaste 12 månaderna) spelat: på penningspelautomater i Veikkaus spelsalar, såsom Feel Vegas eller Pelaamo, någon annanstans än på kasino?**

- Inkl. spelande i Veikkaus spelsalar (Feel Vegas eller Pelaamo) o.s.v.

- INTE spelande på Casino Helsinki.

1 Ja

2 Nej

*Om ja*

**B8Cb Hur ofta spelade du på dem (på penningspelautomater i Veikkaus spelsalar, såsom Feel Vegas eller Pelaamo, någon annanstans än på kasino):**

1 dagligen eller flera gånger i veckan

2 en gång i veckan

3 1–3 gånger i månaden

4 mera sällan?

**B8A Har du (under de senaste 12 månaderna) spelat: Penningautomatspel på Veikkaus webbplats?**

Med Veikkaus webbplats avses spelande på internet i tjänsten Veikkaus.fi, som kräver registrering

1 Ja

2 Nej

*Om ja*

**B8Ab Hur ofta spelade du på dem (Penningautomatspel på Veikkaus webbplats):**

1 dagligen eller flera gånger i veckan

2 en gång i veckan

3 1–3 gånger i månaden

4 mera sällan?

**B9 Har du (under de senaste 12 månaderna) spelat: Veikkaus bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino (t.ex. poker, Black jack, roulett)?**

- Här avses t.ex. Feel Vegas eller Pelaamo-spelsalar och restauranger.

- Hit hör inte spelande på båtar.

1 Ja

2 Nej

*Om ja*

**B9b Hur ofta spelade du dem (Veikkaus bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino (t.ex. poker, Black jack, roulett))**

1 dagligen eller flera gånger i veckan

2 en gång i veckan

3 1–3 gånger i månaden

4 mera sällan?

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 7

**B10 Har du (under de senaste 12 månaderna) spelat: Nätpoker på Veikkaus webbplats?**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B10b Hur ofta spelade du det (nätpoker på Veikkaus webbplats):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B13 Har du under de senaste 12 månaderna spelat: privat vadslagning och/eller kortspel med penninginsats?**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B13b Hur ofta spelade du det (privat vadslagning och/eller kortspel med penninginsats):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B14. Har du under de senaste 12 månaderna spelat de penningspel som finns på Sverige- eller Estlandsbåtarna (som tillhandahålls av PAF):**

*PAF är ett åländskt spelbolag. Alla penningspel på Sverige- eller Estlandsbåtarna är PAF:s spel.*

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B14b. Hur ofta spelade du dem (de penningspel som finns på Sverige- eller Estlandsbåtarna (som tillhandahålls av PAF):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B16 Har du under de senaste 12 månaderna spelat: Andra PAF:s penningspel på internet än de som finns på båtarna?**

*PAF är ett åländskt spelbolag som utöver (penningspel på Sverige- eller Estlandsbåtarna) tillhandahåller nätpoker och andra penningspel på sin webbplats."*

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 8

**B16b Hur ofta spelade du dem (andra PAF:s penningspel på internet än de som finns på båtarna):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B18 Har du under de senaste 12 månaderna spelat: penningspel på ett utländskt spelbolags webbplats?**

*Annat än Veikkaus/PAF. T.ex Unibet, Kolikkopelit.com, Nordichbet, MrGreen Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betfair, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk*

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B18b Hur ofta spelade du dem (penningspel på ett utländskt spelbolags webbplats):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B18YY Har du (under de senaste 12 månaderna) spelat: PAF:s eller utländska bolags spel på spelställen eller i spelsalar (utanför Fastlandsfinland)?**

- 1 Ja
- 2 Nej

*Om ja*

**B18YYb Hur ofta spelade du dem (PAF:s eller utländska bolags spel på spelställen eller i spelsalar):**

- 1 dagligen eller flera gånger i veckan
- 2 en gång i veckan
- 3 1–3 gånger i månaden
- 4 mera sällan?

**B18X. När du spelade spel som tillhandahålls av andra än Veikkaus (under de senaste 12 månaderna), hurdana spel spelade du:**

*- Andra spelbolag är PAF, Unibet, Kolikkopelit.com, Nordichbet, MrGreen Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betfair, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk  
- Också privat vadslagning eller kortspel med penninginsatser beaktas.*

- a. Lotteri- eller lottospel, inkl. eBingo? (ja/nej)
- b. Penningautomatspel (ja/nej)
- c. Dagliga lotterispel, T.ex keno (ja/nej)
- d. Lotter (ja/nej)
- e. Hästspel (ja/nej)
- f. Vadslagningsspel (ja/nej)
- g. Poker (ja/nej)
- h. Andra bordsspel, T.ex Black jack eller roulett? (ja/nej)
- i. Något annat (ja/nej), vilket? \_\_\_\_\_

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 9

### **B18XX** Vilka var de mest centrala orsakerna till att du spelade spel som inte hör till Veikkaus spel?

*Välj ett eller flera lämpliga alternativ*

- 1 Gratis omgångar
- 2 Stora vinster
- 3 Bra vinstkoefficienter eller återbetalningsprocent
- 4 Intressanta spel
- 5 Större spelutbud
- 6 Fler spelare
- 7 Lätt att börja spela
- 8 Spel med snabbt tempo
- 9 Medlemsförmåner
- 10 Bonus
- 11 Vinsterna utbetalas snabbt på kontot
- 12 Veikkaus spelspärr eller säkerhetsgränser för spelandet / mer ansvarsfullt spelsätt
- 13 Spelspärr eller säkerhetsgränser för spelandet / ansvarsfullare spelsätt hos andra spelbolag än Veikkaus
- 14 En kompis berättade eller rekommenderade
- 15 Reklam
- 16 Experimentslust
- 17 Annan, vilken

### **B18Ca.** Har du spelat penningspel på internet på webbplatsen Veikkaus.fi?

- 1 Ja
- 2 Nej

### **B18Cb.** Har du ett Veikkaus-kort?

- 1 Ja
- 2 Nej

### **B18Cc.** Använder du Veikkaus-kortet när du spelar på spelställen eller i spelsalar?

- 1 ja
- 2 nej
- 3 Jag spelar inte på spelställen eller i spelsalar

### **B18D.** Vilken är din kundnivå hos Veikkaus?

*- Alla kunder som registrerat sig hos Veikkaus är förmånskunder.*

*- Om ip inte har något elektroniskt spelkonto, men ett Veikkaus-kort, är hen också förmånskund.*

- 1 Förmånskund
- 2 Silverkund
- 3 Guldkund
- 4 Kan inte säga
- 5 Vill inte säga

### **B18E.** Har du (under de senaste 12 månaderna) upplevt att du har haft nytta av Veikkaus begränsningar som gäller nätspelande och redskap som stöder hanteringen av spelandet, såsom begränsningar för överföring av pengar och för förluster?

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 ofta
- 4 hela tiden

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 10

**B18Ya. Du berättade att du spelat X olika typer av spel. Upplevde du att någon typ av spel var skadlig för dig?**

- 1 Ja
- 2 Nej

**B18Yb. Vilken typ av spel upplevde du som skadlig? \_\_\_\_\_**

*Om det bara finns en speltyp, välj den utan att fråga*

- 1 Lottospel som dras varje vecka
- 2 Snabba dagliga online lotterispel
- 3 Andra lotterispel
- 4 Lotter på webbsidor
- 5 Pappersskraplotter
- 6 Hästspel
- 7 Vadslagning eller stryktips
- 8 Penningspel på Casino Helsinki
- 9 Penningautomatspel på nätet
- 10 Penningautomatspel på spelställen
- 11 Penningautomatspel i spelsalar
- 12 Veikkaus bordsspel som sköts av en croupier
- 13 Nätpoker på Veikkaus sidor
- 15 Privat vadslagning/kortspel med insatser
- 16 Penningspel på båtar (PAF)
- 17 PAF:s penningspel på nätet
- 18 Penningspel på ett utländskt bolags webbsidor
- 19 PAF:s eller utländska bolags spel på spelställen eller i spelsalar (utanför Fastlandsfinland)

**B20a På vilket sätt spelade du penningspel under de senaste 12 månaderna:**

*Med spelplatser avses spelande i spelåterförsäljarnas lokaliteter, t.ex. i kiosker, matbutiker, köpcentrum, på restauranger, servicestationer, kaféer, i Veikkaus spelsalar, på kasino osv.*

- 1 Endast på internet
- 2 På internet och på andra spelställen
- 3 Bara på andra spelställen
- 9 Kan inte säga

**B20b När du spelade penningspel på internet (under de senaste 12 månaderna), spelade du:**

- a) På dator? ja/nej
- b) Mobilt med smarttelefon, surfplatta eller motsvarande apparat? ja/nej

**B20c. Hur många spelkonton som inte hör till Veikkaus har du? \_\_\_\_\_**

*Sådana som inte hör till Veikkaus är t.ex. PAF, Unibet, Kolikkopelit.com, Nordichbet, MrGreen Pokerstars, Betsson, LeoVegas, Bet365, Betfair, Betsafe, ComeOn, Pokerihuone, PartyPoker, Guts, Rizk*

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 11

**B21** Tänk tillbaka på de senaste 12 månaderna. Uppskatta hur mycket pengar du använde (euro) på penningspel. Du kan uppskatta summan som du använt för spelandet antingen i genomsnitt under EN VECKA eller EN MÅNAD eller UNDER HELA ÅRET. Vill du göra en uppskattning:

*Om det är svårt att svara räcker en god uppskattning.*

- |   |   |      |
|---|---|------|
| a | Du använde för spelandet under EN VECKA i genomsnitt            | euro |
| b | Du använde för spelandet under EN MÅNAD i genomsnitt:           | euro |
| c | Du använde för spelandet under de senaste 12 månaderna ungefär: | euro |

**B21x** Du berättade att du använt X euro för spelandet under en vecka/en månad/12 månaderna. Hur många euro av detta penningbelopp använde du för Veikkaus spel? \_\_\_\_\_ euro

**B25.** I hurdan omgivning spelade du penningspel under de senaste 12 månaderna

- |    |   |      |       |
|----|---|------|-------|
| a. | Hemma   | 1 ja | 2 nej |
| b. | På arbetsplatsen                                | 1 ja | 2 nej |
| c. | I en kiosk                                      | 1 ja | 2 nej |
| d. | I en matbutik eller i ett köpcentrum            | 1 ja | 2 nej |
| e. | På ett kafé                                     | 1 ja | 2 nej |
| f. | På en servicestation                            | 1 ja | 2 nej |
| g. | På en restaurang eller annat utskänkningsställe | 1 ja | 2 nej |
| h. | I Veikkaus spelsal som t.ex. Pelaamo, Feel      | 1 ja | 2 nej |
| i. | Någon annanstans? Var?                          | 1 ja | 2 nej |

- Casino Helsingfors och båtar har frågats tidigare (B7 & B14), så de kan inte anges i punkten Någon annanstans

- Någon annanstans: På bussen, i tåget eller i ett annat fordon eller på en resestation, på ett idrotts- eller sportcenter (skidcenter, simhall, gym osv.) eller på apoteket eller andra ställen som erbjuder social- och hälsovårdstjänster e.d.

**B26a** Vad var den huvudsakliga orsaken till ditt spelande? Bara ett svar

**B26b** Vilka andra orsaker fanns det för att du spelade? Man kan välja flera alternativ

- 1 Du spelade för att det är spännande eller lustfyllt eller för att det är roligt
- 2 Du spelade för att vinna pengar
- 3 Du spelade för att utveckla dina färdigheter
- 4 Du spelade för att tävla eller utmana dig själv
- 5 Du spelade för att umgås med andra
- 6 Du spelade för att stöda ett gott ändamål
- 7 Du spelade för att fly, koppla av eller lindra stress
- 8 Du spelade för att det fick dig att känna att du är bra eller skicklig
- 9 Någon annan orsak, vad?

*Om B1-B18 = 2*

**B19.** Har du någonsin under ditt liv spelat något penningspel? 1 Ja 2 Nej

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 12

### FÖRHÅLLANDE TILL PENNINGSPELANDE

#### INTRO C1

Följande frågor gäller ditt förhållande till penningspelandet. Besvara enligt den faktiska situationen under de senaste tolv månaderna.

**C1. (M)** När du spelar, hur ofta spelar du på nytt en annan dag för att försöka vinna tillbaka pengarna som du förlorat

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 nästan alltid?

**C2. (M)** Har du någon gång under de senaste tolv månaderna påstått att du har vunnit i penningspel även om du i verkligheten har förlorat:

- 1 aldrig
- 2 ja, mindre än hälften av de gånger jag förlorat
- 3 ja, oftast?

**C3. (M)** Har du (under de senaste tolv månaderna) spelat mera än du ursprungligen hade tänkt göra?

- 1 ja
- 2 nej

**C4. (M)** Har du (under de senaste tolv månaderna) haft skuld känslor när du spelat penningspel?

- 1 ja
- 2 nej

**C5. (M)** Har du (under de senaste tolv månaderna) känt att du vill sluta spela penningspel men inte trott att du lyckas sluta?

- 1 ja
- 2 nej

**C6. (M)** Har du (under de senaste tolv månaderna) gömt spelkuponger, spelpengar, skuldebrev eller annat som hänför sig till penningspel för din make/maka, barn eller andra närstående?

- 1 ja
- 2 nej

**C7. (M)** Har du (under de senaste tolv månaderna) grälat med dina närstående om din penninganvändning?

- 1 ja
- 2 nej

*Om C7=1*

**C8. (M)** Har dessa gräl om pengar någonsin gällt ditt penningspelande?

- 1 ja
- 2 nej

**C9. (M)** Har du (under de senaste tolv månaderna) lånat pengar av någon och inte betalat tillbaka pengarna på grund av ditt spelande?

- 1 ja
- 2 nej



---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 13

**C10. (M) Har du (under de senaste tolv månaderna) varit frånvarande från arbetet eller studierna eller använt din arbets- eller studietid till att spela penningsspel?**

1 ja

2 nej

3 Inte i arbetslivet eller studerar inte

**C11. (M) Har du (under de senaste tolv månaderna) lånat eller skaffat pengar för att kunna spela penningsspel eller för att betala spelskulder. Räkna också med pengar som skaffats med kreditkort och försäljning av aktiera?**

1 ja

2 nej

Om C11=ja → C12-C23

**C12. Har du (under de senaste tolv månaderna) lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningsspel eller betala dina spelskulder:**

**Från hushållsmedel?**

1 ja

2 nej

**C13.**

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningsspel eller betala dina spelskulder:)

**Av din make/maka?**

1 ja

2 nej

**C14.**

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningsspel eller betala dina spelskulder:)

**Av andra släktingar eller svärföräldrar?**

1 ja

2 nej

**C15.**

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningsspel eller betala dina spelskulder:)

**Från en bank eller annat kreditinstitut?**

1 ja

2 nej

**C16.**

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningsspel eller betala dina spelskulder:)

**Skaffat pengar med kreditkort?**

1 ja

2 nej

**C22.**

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningsspel eller betala dina spelskulder:)

**Med s.k. snabblån?**

1 ja

2 nej

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 14

### C17.

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningspel eller betala dina spelskulder:)

**Av privata långgivare?**

- 1 ja
- 2 nej

### C18.

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningspel eller betala dina spelskulder:)

**Sålt aktier eller andra värdepapper?**

- 1 ja
- 2 nej

### C19.

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar av följande personer eller från följande håll för att kunna spela penningspel eller betala dina spelskulder:)

**Sålt egen eller familjens egendom?**

- 1 ja
- 2 nej

### C20.

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar för att kunna spela penningspel eller betala dina spelskulder:)

**Skrivit checkar som saknar täckning?**

- 1 ja
- 2 nej

### C21.

(Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar för att kunna spela penningspel eller betala dina spelskulder:)

**Från ett pantlånekontor?**

- 1 ja
- 2 nej

**C23.** (Har du under de senaste tolv månaderna lånat eller skaffat pengar för att kunna spela penningspel eller betala dina spelskulder:)

**Av vänner eller kompisar?**

- 1 ja
- 2 nej

### C24. (M)

**Hur ofta har du under de senaste tolv månaderna känt att penningspel kan vara ett problem för dig:**

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

### C25. (M)

**När du tänker på de senaste tolv månaderna, hur ofta har du spelat penningspel med större summor än du egentligen har haft råd att förlora:**

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 15

### C26. (M)

När du fortfarande tänker på de senaste tolv månaderna, hur ofta har du varit tvungen att spela penningsspel med allt större summor för att få samma känsla av spänning från spelet:

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

### C27. (M)

Hur ofta har du (under de senaste tolv månaderna) lånat pengar eller sålt något för att få pengar för spelet:

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

### C28. (M)

Hur ofta under de senaste tolv månaderna har penningsspelet gjort att du fått hälsoproblem, inklusive stress eller ångest:

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

### C29. (M)

Hur ofta under de senaste tolv månaderna har någon kritiserat dig för ditt penningsspel eller har någon sagt till dig att penningsspelet är ett problem för dig, oavsett vad du själv tycker:

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

### C30. (M)

Hur ofta (under de senaste tolv månaderna) har ditt penningsspel orsakat ekonomiska problem för dig eller ditt hushåll:

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

### C31. (M)

Hur ofta (under de senaste tolv månaderna) har du haft skuld känslor över ditt sätt att spela penningsspel eller över det som händer när du spelar:

- 1 aldrig
- 2 ibland
- 3 oftast
- 4 eller nästan alltid?

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 16

### NÄRSTÄENDES PENNINGSPELANDE

**D1a. Har någon av dina följande anhöriga haft problem med penningspel: Din far?**

**D1b.** (Har någon av dina följande anhöriga haft problem med penningspel:) **Din mor?**

**D1c.** (Har någon av dina följande anhöriga haft problem med penningspel:) **Din bror eller syster?**

**D1d.** (Har någon av dina följande anhöriga haft problem med penningspel:) **Din mor-/farföräldrar eller någon av dem?**

**D1e.** (Har någon av dina följande anhöriga haft problem med penningspel:) **Din make/maka/sambo/partner?**

**D1f.** (Har någon av dina följande anhöriga haft problem med penningspel:) **Ditt barn/dina barn?**

**D1g.** (Har någon av dina följande anhöriga haft problem med penningspel:) **En viktig vän till dig?**

1 ja

2 nej

3 kan inte säga

4 passar inte/finns inte

*OM D1a-D1g = 2,3,4 → NEJ*

**D2a. (M)** Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat: **Belastning i känslolivets såsom stress, oro, ångest, depression, hopplöshet eller skuldkänslor?**

**D2b. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Har de haft negativa följder för din hälsa, såsom sömnproblem, huvudvärk, ryggsmärta eller magbesvär?**

**D2c. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Problem i parförhållandet såsom gräl, misstro, separation eller skilsmässa?**

**D2d. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Andra problem i människorelationer såsom meningsskiljaktigheter, isolering eller brutna vänskapsförhållanden?**

**D2e. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Att du förlorat eller löpt risk att förlora ditt hem eller din bostad?**

**D2f. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Andra ekonomiska problem såsom betalningssvårigheter, spellån eller betalningsanmärkning?"**

*Om D1f är inte 4:*

**D2g. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Oro för eget barns hälsa eller välbefinnande?"**

**D2h. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Oro för en annan anhörigs hälsa eller välbefinnande?**

**D2i. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Psykiskt våld såsom utpressning, påtryckning eller hot?**

**D2j. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Fysiskt våld eller hot om det eller att du har fått bevittna fysiskt våld?**

**D2k. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Att du har blivit offer för ett annat brott, till exempel stöld eller identitetsstöld?**

---

## **Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 17**

**D2x. (M)** (Hurdana olägenheter har dina anhörigas spelproblem orsakat dig. Har de orsakat:) **Negativa effekter på ditt arbete, arbetssökandet eller studier?**

**D2l. (M)** **Har dina anhörigas spelproblem orsakat dig andra olägenheter?**

**D2muu.** **Beskriv vilka andra olägenheter de har orsakat:**

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 18

### DIGITALA SPEL OCH VÄLBEFINNANDE

**E12 INTRO** Följande frågor gäller video-, konsol- och datorspel samt mobila spel, som man inte spelar för pengar eller med penninginsatser. Man kan spela dessa spel t.ex. på dator, med spelkonsol, smarttelefon eller surfplatta. Dessa spel kallas digitala spel.

**E12. Har du under de senaste 12 månaderna spelat något video-, konsol- eller datorspel eller något mobilt spel?**

- 1 ja
- 2 nej

**E13. Hur ofta spelade du dessa spel:**

- 1 dagligen eller nästan dagligen
- 2 flera gånger i veckan
- 3 en gång i veckan
- 4 1-3 gånger i månaden
- 5 mera sällan?

**E14. Om E13= 1-3: Hur många timmar spelade du dessa spel under den senaste veckan? \_\_ timmar**

**E15. Om E13= 4-5: Hur många timmar spelade du dem under den senaste månaden? \_\_ timmar**

**E16A. Har du använt pengar för några av följande tilläggfunktioner i digitala spel:**

- |   |      |       |
|---|------|-------|
| 1 för att göra spelet snabbare          | 1 ja | 2 nej |
| 2 virtuella föremål                     | 1 ja | 2 nej |
| 3 ytterligare nivåer till spelet        | 1 ja | 2 nej |
| 4 spelfigurer                           | 1 ja | 2 nej |
| 5 virtuella lådor (loot box)            | 1 ja | 2 nej |
| 6 köp av spelets interna valuta         | 1 ja | 2 nej |
| 7 andra tilläggfunktioner, vilka? _____ |      |       |

**E16. (M) Hur ofta har du under de senaste tolv månaderna känt att spelandet av video-, konsol-, dator- eller mobila spel kan vara ett problem för dig:**

- 1 inte en enda gång
- 2 ibland
- 3 ofta
- 4 nästan alltid

**E17. När du tänker på spelandet av digitala spel, hur ofta under de senaste tolv månaderna:**

*E17a-g: 1 = aldrig, 2 = sällan, 3 = ibland, 4 = ofta, 5 = hela tiden*

- a. Har du tänkt på spelandet under dagen?
- b. Har du använt mer tid än tidigare för digitalt spelande?
- c. Har du spelat spel för att glömma allt annat?
- d. Har andra försökt minska ditt spelande, men misslyckats?
- e. Har du känt dig eländig om du inte har kunnat spela spel?
- f. Har du grälat med andra (t.ex. make/maka/sambo/partner, familj, vänner) om hur mycket tid du använder för spelandet?
- g. Har du försummat andra viktiga saker (t.ex. arbete, skola, motion) för att spela spel?

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 19

Nu kommer jag att ställa några bakgrundsfrågor som gäller välbefinnande.

**E1. (M) Hur tycker du att ditt allmänna hälsotillstånd är för närvarande. Är det:**

- 1 bra
- 2 ganska bra
- 3 genomsnittligt
- 4 ganska dålig
- 5 dålig?

**Följande frågor gäller hur du har känt dig under de senaste fyra (4) veckorna. Välj det alternativ som bäst beskriver dina känslor.**

**E2. (M) Hur stor del av tiden under de senaste fyra veckorna har du varit mycket nervös:**

- 1 hela tiden
- 2 största delen av tiden
- 3 en betydlig del av tiden
- 4 en del av tiden
- 5 en liten del av tiden
- 6 inte alls?

**E3. (M) (Hur stor del av tiden har du under de senaste fyra veckorna) känt dig så deprimerad att ingenting har kunnat pigga upp dig:**

- 1 hela tiden
- 2 största delen av tiden
- 3 en betydlig del av tiden
- 4 en del av tiden
- 5 en liten del av tiden
- 6 inte alls?

**E4. (M) (Hur stor del av tiden har du under de senaste fyra veckorna) känt dig lugn och avspänd:**

- 1 hela tiden
- 2 största delen av tiden
- 3 en betydlig del av tiden
- 4 en del av tiden
- 5 en liten del av tiden
- 6 inte alls?

**E5. (M) (Hur stor del av tiden har du under de senaste fyra veckorna) känt dig nedstämd och bedröv:**

- 1 hela tiden
- 2 största delen av tiden
- 3 en betydlig del av tiden
- 4 en del av tiden
- 5 en liten del av tiden
- 6 inte alls?

**E6. (M) (Hur stor del av tiden har du under de senaste fyra veckorna) har du varit lycklig:**

- 1 hela tiden
- 2 största delen av tiden
- 3 en betydlig del av tiden
- 4 en del av tiden
- 5 en liten del av tiden
- 6 inte alls?

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 20

**E9. Hur ofta har du druckit alkoholhaltiga drycker under de senaste tolv månaderna?**

Räkna med även de gånger då du endast har druckit små mängder, såsom en flaska mellanöl eller en skvätt vin. Med alkohol avses här lätta alkoholdrycker såsom öl, cider och long drink-drycker, lätta och starka viner och starka alkoholdrycker:

- 1 aldrig
- 2 ungefär en gång i månaden eller mera sällan
- 3 2-4 gånger i månaden
- 4 2-3 gånger i veckan
- 5 4 gånger i veckan eller oftare?

*OM E9=1 → F INTRO*

**E10. Hur många portioner alkohol drack du i allmänhet under de dagar då du använde alkohol.**

En portion motsvarar en flaska (33 cl) mellanöl eller lätt cider eller ett glas (12 cl) lättvin eller ett litet glas (8 cl) starkvin eller en alkoholportion (4 cl) starksprit:

- 1 1-2 portioner
- 1 3-4 portioner
- 2 5-6 portioner
- 3 7-9 portioner
- 4 10 portioner eller flera?

**E11. Hur ofta har du under de senaste tolv månaderna druckit sex eller flera portioner alkoholhaltiga drycker:**

- 1 aldrig
- 2 mera sällan än en gång i månaden
- 3 en gång i månaden
- 4 en gång i veckan
- 5 dagligen eller nästan dagligen?



## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 21

### F. BAKGRUNDSUPPGIFTER

Slutligen ställer jag några frågor om bakgrundsuppgifter.

#### F1a. Är du?

- 1 kvinna
- 2 man
- 3 annat
- 4 vill inte säga

F1b. Vilket år är du född? \_\_\_\_\_

#### F1c. Vilket är ditt civilstånd:

- 1 ogift
- 2 gift eller i registrerat partnerskap
- 3 sambo
- 4 separerad
- 5 fränskild
- 6 änka/änkling?
- 7 vill inte säga

#### F1d. I vilken kommun är du bosatt?

F1e. Vilken är den högsta utbildningen som du avlagt. Är det:

- 1 Grundskola eller motsvarande
- 2 Studentexamen
- 3 Yrkesskola eller annan yrkesexamen
- 4 Yrkesexamen på institutnivå
- 5 Yrkehögskola eller annan lägre högskoleexamen
- 6 Högre högskoleexamen
- 7 Någon annan?
- 8 Har inte slutfört någon examen/skola

#### F2. Ange en uppskattning av dina egna genomsnittliga månadsinkomster efter skatt.

Räkna med alla dina regelbundna inkomster efter skatt, såsom förvärs- och kapitalinkomster, pensioner och andra socialskyddsförmåner?

- Om lönen varierar varje månad, en uppskattning om lönen i genomsnitt

- Månatlig inkomst, även om lönen betalas varje vecka

\_\_\_\_\_ euro per månad

#### F3. Är du för tillfället huvudsakligen:

- 1 Heltidsanställd löntagare
- 2 Deltidsanställd löntagare (under 35 timmar i veckan)
- 3 Lantbruksföretagare
- 4 Annan företagare eller yrkesutövare
- 5 Studerande eller skolelev
- 6 Arbetslös eller permitterad
- 7 Pensionerad på grund av ålder eller arbetsår
- 8 Sjukpensionerad eller långvarigt sjuk
- 9 Fullgör värnplikt eller civiltjänst
- 10 Sköter egna barn, anhöriga eller hushåll
- 11 Något annat, vad?
- 12 Vill inte säga

---

## Liite 6. Haastattelulomake ruotsiksi, 22

**G INTRO** Undersökningen kommer eventuellt att fortsätta i ett senare skede med en motsvarande undersökning och med preciserande intervjuer. Vi kommer att kontakta de personer eller en del av de personer som gett sitt samtycke till Statistikcentralen och Institutet för hälsa och välfärd (THL). Kontaktinformationen till dem som gett sitt samtycke till den fortsatta undersökningen förvaras för fortsatta undersökningar.

**G1.** Om den här undersökningen upprepas, passar det dig, att vi kontaktar dig år 2023 eller senare?

- 1 ja
- 2 nej

**G2.** Passar det dig att en forskare som befullmäktigats av THL kontaktar dig för att komplettera den här undersökningens resultat med en ny undersökning under åren 2020–2022?

- 1 ja
- 2 nej

**Förnamn:** \_\_\_\_\_ **Efternamn:** \_\_\_\_\_

**Email:** \_\_\_\_\_

**Telefonnummer:** \_\_\_\_\_

Anne Salonen  
Kalle Lind  
Heli Hagfors  
Sari Castrén  
Jukka Kontto

## Rahapelaaminen, peliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet vuosina 2007–2019

Suomalaisten rahapelaaminen 2019

Suomalaisten rahapelaamista on kartoitettu säännöllisesti toistettujen väestötutkimusten avulla. Rahapelejä ovat muun muassa arvontapelit kuten Lotto, urheilu- ja hevospelit, rahapeliautomaatit, raaputusarvat ja kasinopelit. Näitä pelejä voi pelata myös internetissä.

Raportissa tarkastellaan suomalaisten rahapelaamista, rahapeliongelmia sekä pelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja asenteita. Tähän raporttiin on koottu keväällä 2020 julkaistut tulokset ja aiemmin julkaisemattomia tuloksia sosiaaliryhmittäisenä tarkasteluna sekä tietoa pelaamisympäristöstä, motivaatiotekijöistä ja rahapelihaitoista. Uusina teemoina mukana ovat myös digitaalinen pelaaminen, digipeliongelmat, alkoholin riskikäyttö ja psyykinen kuormittuneisuus. Ajallisessa vertailussa on mukana vuodet 2007, 2011, 2015 ja 2019.

Tieto tukee päätöksentekoa ja palvelee rahapelihaittojen ehkäisyä, hoidon ja hoitopalvelujen parissa työskenteleviä sekä tutkijoita. Tutkimus tarjoaa luotettavaa tietoa myös rahapelihaittojen ehkäisytyön tarpeisiin. Raportti on tuotettu sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskuksessa Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen toimeksiannosta.



Terveyden ja  
hyvinvoinnin laitos



ISBN 978-952-343-593-3