

Anne Salonen
Kalle Lind
Sari Castrén
Maria Heiskanen
Mika Lahdenkari
Hannu Alho

Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet

Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset
yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa

RAPORTTI



RAPORTTI 5/2019

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Maria Heiskanen,
Mika Lahdenkari & Hannu Alho

Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet

Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset
yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS

Rahapelikysely: tutkimuksen toimeenpanoryhmä

Hannu Alho, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Sari Castrén, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Matilda Hellman, Helsingin yliopisto

Maria Heiskanen, Peliklinikka

Johanna Järvinen-Tassopoulos, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Kalle Lind, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Anne Salonen (vastuututkija), Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Jani Selin, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

© Kirjoittaja(t) ja Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Kannen kuva: Kuvan suunnittelu Aila Marjamäki, kuvalähde Pixhill

ISBN 978-952-343-308-3 (painettu)

ISSN 1798-0070 (painettu)

ISBN 978-952-343-309-0 (verkkojulkaisu)

ISSN 1798-0089 (verkkojulkaisu)

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-309-0>

PunaMusta Oy
Tampere, 2019



441 729
Print product

Saatteeksi

Vuonna 2016 aloitettiin mittava rahapelijärjestelmän uudistus, jolla vahvistetaan suomalaista, haittojen ehkäisyyn perustuvaa rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmää. Uudistamisen syynä ovat rahapelikenttää kohdanneet monet muutokset.

Keskeinen toimintaympäristön muutos on ollut digitalisoituminen ja sen myötä pelaamisen edelleen jatkuva siirtyminen tosiasiallisesti kilpailtuun kanavaan. Tämä muutos vaikutti taustalla myös meneillään olevaan uudistukseen. Digitalisoituminen vaikuttaa niin rahapelien valintaan ja kanavoitumiseen kuin pelaamisesta aiheutuviin haittoihin. Rahapelihaittojen torjumisen näkökulmasta se on sekä mahdollisuus että uhka.

Rahapelihaittojen ehkäisy on suomalaisen rahapelijärjestelmän kansallinen tehtävä sekä myös sen oikeutuksen peruste Euroopan unionissa. Euroopan unionin oikeuskäytännön mukaan monopolijärjestelmän on niin lainsäädännön puolesta kuin käytännön toteutuksessakin tähdättävä johdonmukaisesti ja järjestelmällisesti haittojen ehkäisyyn. Kanavoidakseen kulutusta lailliseen toimintaan rahapelijärjestelmän yksinoikeuden haltijalla on lupa kehittää toimintaansa ja luoda houkutteleva vaihtoehto laittomalle tarjonnalle, mutta se ei voi laajentaa rahapelitoimintaa yllyttämällä ja rohkaisemalla liiallisesti kuluttajia osallistumaan rahapeleihin.

Tasapainoisen politiikan toteuttaminen nykyisessä todellisuudessa ei ole yksinkertaista. Ylätavoite on kuitenkin selkeä: kaiken toiminnan on oltava perusteltua haittojen ehkäisyyn näkökulmasta. Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön (STM) tehtävä tässä kokonaisuudessa on seurata ja tutkia rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja ja kehittää niiden ehkäisyä ja hoitoa.

Näistä lähtökohdista rahapelipolitiikkaa siis lähdettiin uudistamaan vuonna 2016. Tavoitteeksi asetettiin haittojen ehkäisyyn ja vähentämisen tehostaminen. Kolmen yksinoikeustoimijan yhdistämisen yhdeksi katsottiin edistävän tätä päämäärää. Uusi Veikkaus aloitti toimintansa vuoden 2017 alusta.

Yhden yhtiön mallilla on kiistattomia suoria etuja taloudellisen tuloksellisuuden näkökulmasta ja pelaamisen kanavoimisessa lailliseen pelitarjontaan. Haittojen aiempaa tehokkaampi torjuminen sen sijaan vaatii konkreettista sääntelyn ja ohjauksen kehittämistä ja toimeenpanoa. Tämä konkretisointi on monivaiheinen prosessi, joka on edelleen kesken.

Tämä monivaiheinen tutkimus on osa STM:n haittojen ehkäisyyn kokonaistehtävän toteuttamista. Tutkimuksen teki Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos yhteistyössä Peliklinikan ja Tilastokeskuksen kanssa. Rahapelikyselyn avulla seurataan ja arvioidaan uudistuksen toteutumista ja vaikutuksia haittojen torjumisessa, selvitetään kehittämistarpeita sekä etsitään keinoja, joilla haittojen ehkäisyä ja vähentämistä voidaan tehostaa.

Tehtävä on haastava. Toimintaympäristön moninaisen muuttumisen vuoksi syy- ja seuraussuhteita on entistä vaikeampaa arvioida.

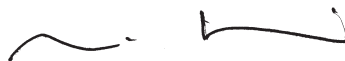
Raportti kuvaa, millaisia haittoja Peliklinikalta rahapeliongelmaansa apua hakeneet ovat kohdanneet ja miten ne ovat muuttuneet. Tämä ryhmä on erityinen tarkasteltaessa rahapelihaittojen kokonaisuutta. Rahapelihaitat koskettavat tavalla tai toisella laajaa osaa pelaajista, mutta avun ja tuen piiriin hakeudutaan usein vasta sitten, kun haitat ovat jo vakavia ja monenlaisia. Kynnys avun hakemiseen on usein korkea. Raportin tulokset vahvistavat ikävällä tavalla tätä todellisuuskuvaa ja viestivät mahdollisesta muutoksesta huonoon suuntaan. Ihmisten kohtaamien haittojen kokonaismäärä on kasvanut edellisen tarkastelukerran jälkeen. Tulokset viittaavat myös siihen, että rahapeliongelmat saattavat tässä joukossa olla laadullisesti aiempaa vakavampia.

Muutoksen pitkäaikainen seuraaminen on tärkeää, sillä haittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen tähtäviä toimia on tehty vaihteittain. Haittojen ehkäisyyn liittyvien tavoitteiden konkretisoiminen on edelleen kesken. On myös muistettava, että haittojen määrä ja laatu eivät muutu hetkessä – tapahtuipa muutos kumpaan suuntaan tahansa. Tätä kirjoitettaessa eduskunnalla on käsiteltävänä hallituksen esitys arpajaislain uudistuksen ns. II vaiheesta, jossa muun muassa ehdotetaan, että hajasijoitetuissa raha-automaateissa otettaisiin käyttöön pakollinen tunnistautuminen. Oikein toteutettuna tämä ehkäisee ja vähentää haittoja merkittävästi. Samalla useat tahot, STM mukaan lukien, ovat todenneet, että haittojen ehkäisyn ja vähentämisen uudistamista on jatkettava myös seuraavalla hallituskaudella. Riippumatta siitä, miten tuleva hallitus vie rahapelipolitiikkaa eteenpäin, on tärkeää jatkaa muutosten vaikutusten ja koko rahapelihaittakentän seurantaa ja edistää tutkittuun tietoon pohjaavaa rahapelipolitiikkaa.

Haluamme esittää lämpimät kiitoksemme projektin läpiviemisestä hankkeesta vastaavalle erikoistutkija Anne Saloselle, muille tutkimusryhmän jäsenille Hannu Alholle, Sari Castrénille, Matilda Hellmanille, Maria Heiskaselle, Johanna Järvinen-Tassopoulokselle, Kalle Lindille ja Jani Selinille sekä Mika Lahdenkarille, Jukka Kontolle, Päivi Similälle, Sanna Wuoriolle, Saini Mustalammelle ja Peliklinikan henkilöstölle. Suuret kiitokset myös kaikille tutkimukseen osallistuneille!



Jari Keinänen
johtaja
sosiaali- ja terveysministeriö



Mari Pajula
erityisasiantuntija
sosiaali- ja terveysministeriö

Tiivistelmä

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Maria Heiskanen, Mika Lahdenkari & Hannu Alho. Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet – Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 5/2019 184 sivua. Helsinki 2019. ISBN 978-952-343-308-3 (painettu); ISBN 978-952-343-309-0 (verkkajulkaisu)

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa, kun kolme peliyhteisöä yhdistyi yhdeksi yhtiöksi. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen toteuttaman Rahapelikyselyn tavoitteena on seurata yksinoikeusjärjestelmän uudistuksen mahdollisia seurauksia. Raportissa esitettävät tulokset selvittävät rahapelaamista, rahapelihaittoja ja rahapelien markkinointiin liittyviä mielipiteitä. Tutkimus perustuu verkkokyselyihin, joihin pyydettiin vastauksia vähintään 18-vuotiailta, rahapeliongelmaan apua hakeneilta Peliklinikan asiakkailta. Vuoden 2016 tilannetta arvioivaan tutkimukseen osallistui 119 henkilöä (28 % naisia; 50 % 18–34-vuotiaita) ja vuoden 2017 tilannetta arvioivaan tutkimukseen 102 henkilöä (33 % naisia; 47 % 18–34-vuotiaita). Vuoden 2017 osalta tuloksia tarkastellaan vastaajaryhmittäin sukupuolen ja iän, mutta osittain myös nettotulojen, työssäkäynnin, siviilisäädyn ja koulutusasteen mukaan. Ajallista muutosta vuoden 2016 ja 2017 välillä tarkastellaan kaikkien vastaajien osalta sekä sukupuolittain ja ikäryhmittäin.

Enemmistö (67 %) vastaajista oli pelannut rahapelejä päivittäin tai useita kertoja viikossa vuonna 2017. Eniten pelatut rahapelityypit ovat Veikkauksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (83 %), lottopelit (82 %) ja arpapelit (70 %). Miehet pelasivat naisia useammin Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta ja Veikkauksen vedonlyöntipelejä. Naiset taas pelasivat PAF:n (Ålands Penningautomatförening) pelejä (muut kuin nettipokeri) miehiä useammin. Vastaajat olivat pelanneet keskimäärin kahdeksaa eri rahapelityyppiä, ja lähes puolet (49 %) vastaajista pelasi yli 200 euroa viikossa vuonna 2017. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelityyppien pelaamisessa ja pelattujen pelityyppien määrässä ei tapahtunut muutoksia vuosina 2016 ja 2017. Yli 34-vuotiaiden ikäryhmässä yli 200 euroa viikossa kuluttaneiden osuus kuitenkin kasvoi.

Vuonna 2017 pelanneista 84 prosenttia oli pelannut internetissä. Pelaajista 11 prosenttia oli pelannut ainoastaan internetissä ja 73 prosenttia oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi peliyhteisöjen pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.). Internetissä pelaaminen lisääntyi. Noin joka viides (18 %) oli pelannut vain yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä ja neljä viidestä (83 %) sekä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä että sen ulkopuolisia pelejä. Eri pelintarjoajien pelien – yksin-

oikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelien, yksityisen vedonlyönnin tai PAF:n pelien – pelaamisessa ei tapahtunut muutoksia vuosien 2016 ja 2017 välillä. Toisaalta muu yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen pelaaminen lisääntyi.

Tavallisimmat toimintaympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet vuonna 2017, olivat kioski (81 %), koti (81 %), ruokakauppa tai kauppakeskus (80 %) ja huolto-asema (66 %). Muita tavallisimpia paikkoja olivat pelisali (64 %) sekä ravintola tai muu anniskelupaikka (53 %). Eri toimintaympäristöissä pelaamisessa ei ollut eroa vuosien 2016 ja 2017 välillä. Vuonna 2017 pääasiallinen pelaamisen syy oli rahan voittaminen (38 %), pako tai huomion siirtäminen pois muista asioista (28 %) tai jännitys, ajanviete tai hauskuus (18 %). Rahapelaamisen ensisijaisissa syissä ei ollut eroja vuosien 2016 ja 2017 välillä.

Vuonna 2017 vastaajista 97 prosenttia tiesi vähintään yhden rahapelaamisen hallinnan välineen. Vastaajat tunsivat keskimäärin 11 hallinnan välinettä. Pelaajien parhaiten tuntemat pelaamisen hallinnan välineet olivat pelitilin yhteenveto (77 %), määräaikainen pelinesto (71 %), määräaikainen pelinestorajoitus (70 %) ja se, ettei luottokortilla voi pelata (70 %). Vastaajista 82 prosenttia oli käyttänyt vähintään yhtä hallinnan välinettä. Noin puolet vastaajista kertoi käyttäneensä kulutusrajan asettamista (64 %), tunnistautumista rekisteröintivaiheessa (51 %) ja määräaikaista pelinestoa (50 %). Tieto pelaamisen hallinnan välineistä tai niiden käyttö ei muuttunut vuoden 2016 ja 2017 välillä.

Vuonna 2017 rahapelaamisen pelaajalle itselleen aiheuttamien haittojen määrä vaihteli nolasta 71 haittaan. Keskimäärin vastaajat olivat kokeneet 28 haittaa. Tavallisimmin vastaajat olivat kokeneet taloudellisia haittoja (92 %), tunnetason haittoja (92 %), terveyshaittoja (91 %) ja ihmissuhdehaittoja (91 %). Haittojen kokonaismäärä lisääntyi vuodesta 2016 vuoteen 2017. Erityisesti yleistyivät rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat, ihmissuhdehaitat ja tietyt muut haitat, esimerkiksi osallistuminen yhteisön toimintaan väheni.

Lähes puolella (47 %) oli lähipiirissään vähintään yksi henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2017 (miehet 44 %; naiset 52 %). Tyypillisimmin ongelmallisesti pelaava oli vastaajan ystävä (25 %), puoliso (10 %) tai vanhempi/appivanhempi (10 %). Vastaajista 32 prosentille oli koitunut vähintään yksi haitta läheisen rahapeliongelma vuonna 2017. Tavallisimmin koettiin tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masennusta (22 %). Niiden vastaajien osuus, joilla oli lähipiirissään liikaa rahapelejä pelaava henkilö, ei muuttunut vuosina 2016 ja 2017.

Vastaajat olivat kohdanneet suuressa määrin kotimaisten peliyhteisöjen rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia. Enemmistö vastaajista (87 %) piti mainontaa liian runsaana, mutta joka kymmenes (11 %) oli tyytyväinen siihen. Yksikään vastaajista ei kokenut mainontaa liian vähäiseksi. Mainontaa liian runsaana pitävien osuus kasvoi 19 prosenttiyksiköllä vuodesta 2016 vuoteen 2017. Vastaajista 60 prosenttia ajatteli, että kotimainen rahapelimainonta sai heidät pelaamaan lisää. Niiden vastaajien

osuus, joka kokivat kotimaisen rahapelimainonnan lisänneen pelaamista, ei kuitenkaan lisääntynyt vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016.

Tutkimustuloksiin on syytä suhtautua suuntaa antavina. Tutkimukseen osallistuneissa oli enemmän naisia, yli 34-vuotiaita ja työelämän ulkopuolella olevia kuin Peliklinikan asiakkaissa keskimäärin. Vuoden 2017 kyselyn vastaajat olivat korkeampituloisia, useammin työssäkäyviä ja korkeammin koulutettuja kuin vuoden 2016 vastaajat.

Tulokset kuitenkin viittaavat siihen, että rahapelaaminen – esimerkiksi pelaamisen useus, eri pelityyppien pelaaminen, rahapelikulutus ja pelaamisen tavat – pysyivät jokseenkin ennallaan vuoden 2016 ja 2017 välillä. Internetissä pelaaminen lisääntyi. Pelaamisen hallinnan välineiden tuntemisessa tai käytössä ei tapahtunut muutoksia. Yksinoikeusjärjestelmän uudistukseen liittyvä haittojen vähentämisen tavoite ei toteutunut: rahapelihaittojen määrä lisääntyi. Rahapeliin markkinoinnin osalta muutokset eivät myöskään olleet toivotunlaisia: rahapelimarkkinointia pidettiin entistä useammin liian runsaana.

Avainsanat: ongelmapelaaminen, rahapelaaminen, rahapelihaitat, rahapeliongelma, rahapelit, asiakaskysely, palvelujen käyttö

Sammandrag

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Maria Heiskanen, Mika Lahdenkari & Hannu Alho. Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin markkinointiin liittyvät mielipiteet – Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeus- järjestelmän uudistuksessa. [Attityder om spel, spelproblem och marknadsföring av spel bland Spelkliniken klienter – Resultat från Enkäten om penningspel 2016–2017 i skenet av monopolsystemets förnyelse]. Institutet för hälsa och välfärd (THL). Rapport 5/2019 184 sidor. Helsingfors 2019. ISBN 978-952-343-308-3 (tryckt); ISBN 978-952-343-309-0 (nätversion)

Det finländska systemet för tillhandahållande av penningspel förändrades i början av år 2017 då tre spelsamfund införlivades i ett statligt spelbolag. Enkäten om penningspel, som genomförs av Institutet för hälsa och välfärd, har som målsättning att identifiera potentiella följderna av denna systemomvandling. Rapporten presenterar resultat beträffande spelvanor, problem åsamkade av spel, samt åsikter om spelande. Forskningen baserar sig på en internetenkät riktad till 18-år fyllda personer som sökt hjälp som klienter på Spelkliniken i Helsingfors. I undersökningen som kartlägger situationen år 2016 deltog 116 personer (28 % kvinnor; 50 % i åldern 18–34) och i den som berör situationen år 2017 deltog 102 personer (33 % kvinnor; 47 % i åldern 18–34). Materialet från år 2017 studeras enligt svarsgruppernas kön och ålder, men delvis också i relation till nettoinkomster, sysselsättning, civilstånd samt utbildningsgrad. Förändringar mellan år 2016 och år 2017 presenteras för alla deltagare enligt kön och ålder.

Majoriteten av deltagarna (67 %) hade spelat penningspel dagligen eller flera gånger i veckan under år 2017. De vanligaste speltyperna var Veikkaus spelautomater på annat ställe än i företagets kasino, (83 %), lotto (82 %) samt lottningsspel (70 %). Män spelade oftare än kvinnor Veikkaus' stryktips och flerspel samt Veikkaus' vadslagningsspel. Kvinnor spelade i större utsträckning än män spel av spelleverantören PAF (Ålands Penningautomatförening), med undantag av nätpoker. Respondenterna hade spelat i snitt åtta stycken speltyper och nästan hälften (49 %) hade spelat över 200 euro i veckan under år 2017. Det skedde varken en förändring i fråga om fördelning mellan monopolsystemets speltyper eller i omfånget av dessa spel under åren 2016 och 2017. Emellertid ökade den andel av över 34-åriga respondenter som spelar för över 200 euro i veckan.

Av dem som spelat under år 2017 hade 84 procent spelat online. Av spelarna hade 11 % spelat endast på nätet och 73 procent hade spelat såväl på nätet som i så kallade stenfotsomgivning (försäljningsställen såsom kiosker, kasinon, mataffärer, restauranger). Spel i stenfotsomgivningar inbegriper såväl spelfilialer (kasinon och spelställen) som återförsäljningsplatser (t.ex. affärer och kiosker). Ungefär en femtedel

(18 %) uppgav att de hade spelat endast monopolets spelutbud och fyra av fem (83 %) hade spelat såväl monopolets som utomstående speloperatörers produkter. Vid närmare granskning skedde det dock ingen förändring i de utomstående spelproducenternas representativitet mellan år 2016 och 2017. Dessa inbegrep utländska operatörer, privata vadslagningsprodukter samt PAF:s spel. Å andra sidan skedde det en ökning i spelandet av det utbud som står utanför monopolsystemets regi.

De vanligaste spelomgivningarna som rapporterades för år 2017 var kiosker (81 %), hem (81 %), mataffär eller affärscentrum (80 %), samt bensinstationer (66 %). Andra vanliga platser var spelhallar (64 %) samt restauranger eller andra utskänkningsställen (53 %). I materialet syns ingen skillnad i fråga om spelplats mellan åren 2016 och 2017. År 2017 var den huvudsakliga orsaken till spelandet att vinna pengar (38 %), flykt eller förflyttning av uppmärksamhet från andra saker (28 %) eller spänning, tidsfördriv och underhållning (18 %). Mellan materialen från år 2016 och 2017 återfanns ingen skillnad beträffande huvudsakligt motiv till penningspel.

År 2017 var 97 % av respondenterna medvetna om ett eller flera verktyg för att kontrollera det egna spelandet. I snitt var deltagarna medvetna om 11 sådana verktyg. De tillvägagångssätt som de kände bäst till var översikt av spelkonto (77 %), tillfällig spelspärri (71 %), förbud av spel på kreditkort (70 %), samt tillfällig spärri på spelnivå (70 %). Av respondenterna hade 82 procent använt sig av minst ett kontrollverktyg. Ungefär hälften uppgav att de lagt en konsumtionsgräns (64 %), identifierat sig i registreringskedet (51 %) och lagt en tillfällig spelspärri (50 %). Varken kännedomen om spelkontrollverktygens existens eller deras användning förändrades mellan åren 2016 och 2017.

År 2017 varierade mängden rapporterade problem åsamkade av spel från noll till 71 problem. I snitt hade respondenterna upplevt 28 negativa konsekvenser. Oftast hade deltagarna upplevt ekonomiska problem (92 %), emotionella problem (92 %), negativa hälsokonsekvenser (91%) samt problem med människorelationer (91 %). Problemens totala omfattning ökade mellan år 2016 och 2017. Speciellt de av spel åsamkade problem som berörde hälsa, människorelationer samt övriga problem, såsom sådana relaterade till social medverkan, ökade.

Nästan hälften (47 %) uppgav att de i sin närhet hade en person som de ansåg spelade för mycket under år 2017 (män 44 %; kvinnor 52 %). Den närmaste problemspelaren var oftast respondentens vän (25 %), gemål (10 %) eller svär-/ förälder (10 %). Av deltagarna hade 32 % upplevt åtminstone en negativ konsekvens av en närståendes spelande under år 2017. Det vanligaste var känslomässig belastning, såsom stress, ångest, skuld och depression (22 %). Andelen personer som uppgav att de i sin närkrets hade en person som spelar för mycket förändrades inte mellan åren 2016 och 2017.

Respondenterna hade kommit i kontakt med stora mängder marknadsföring och reklam av såväl inhemska som utländska speloperatörer. En majoritet (87 %) ansåg att det förekommer för mycket reklam, medan en tiondedel (11 %) var nöjd med nivån. Ingen av respondenterna uppgav att det förekom för lite reklam. Mellan 2016 och

2017 steg andelen personer som tyckte att det förekommer för mycket reklam med 19 procentenheter. Av respondenterna ansåg 60 procent att den inhemska spelreklamen får dem att spela mera. Den här andelen steg dock inte statistiskt signifikant mellan år 2016 och 2017.

Det finns skäl att betrakta studiens resultat främst som riktninggivande. I studien deltog en större mängd kvinnor, över 34-åriga, samt personer utanför arbetslivet än den verkliga sammansättningen i Spelkliniken klientel. Deltagarna i enkäten år 2017 hade högre inkomster, var oftare i arbetslivet och var högre utbildade än respondenterna år 2016.

Resultaten är riktgivande för slutsatsen om att penningspel som fenomen, till exempel i fråga om spelandets frekvens, olika typer av spel, spelkonsumtionsnivå samt de kanaler som förmedlar spelaktiviteter har tagit sig samma uttryck och bevarats på samma nivå under åren 2016 och 2017. Det har heller inte skett någon förändring gällande förtroendet med och användning av spelkontrollverktyg. Monopolförändringens målsättning att minska spelproblemen verkar inte ha uppnåtts eftersom spelproblemen ökat. Inte heller i fråga om marknadsföringen av spel har målsättningarna uppnåtts: enkärdeltagarna tyckte i allt större utsträckning att reklamen var för omfattande.

Nyckelord: problemspelande, penningspel, spelproblem, negativa konsekvenser av spel, klientelenkät, användning av service

Abstract

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Maria Heiskanen, Mika Lahdenkari & Hannu Alho. Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet – Rahapelikysely 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. [Gambling Harms Survey 2016–2017: Gambling, gambling-related harm and opinions on gambling marketing among Gambling Clinic clients in connection with the reform of the Finnish gambling monopoly]. National Institute for Health and Welfare (THL). Report 5/2019 184 pages. Helsinki, Finland 2017. ISBN 978-952-343-308-3 (printed); ISBN 978-952-343-309-0 (online publication)

The Finnish gambling system was overhauled at the beginning of 2017 when the country's three monopoly operators were merged into a single company, Veikkaus Oy. Conducted by the National Institute for Health and Welfare, the Finnish Gambling Harms Survey is intended to monitor the possible effects of this reform. The results reported here shed light on gambling, gambling-related harm and opinions on gambling marketing in 2016 and 2017. The data were collected with online questionnaires. In 2016 responses were received from 119 persons (28% women; 50% aged between 18 and 34), and in 2017 from 102 persons (33% women; 47% aged between 18 and 34) aged 18 or over who had sought help for a gambling problem. The results for 2017 are presented both for the whole dataset and for different subgroups, mainly by gender and age, but also by net income, employment status, marital status and educational level. Changes occurring over time between 2016 and 2017 are examined for all respondents as well as by gender and age.

In 2017 the majority of respondents (67%) had gambled at least daily or several times a week. The most popular game types offered by Veikkaus were slot machine games (excluding slots in the casino) (83%), weekly lottery games (82%) and scratch card games (70%). Men played Veikkaus betting games more often than women. Women, on the other hand, played PAF's (Ålands Penningautomatförening) games (excluding online poker) more often than men. On average the respondents had played eight different game types, and almost half (49%) had spent more than 200 euros a week on gambling in 2017. There were no changes from 2016 to 2017 in the number of game types played or in participation in the game types provided under the Finnish gambling monopoly. However, an increase was seen in the proportion of respondents over 34 who spent more than 200 euros a week on gambling.

Among gamblers, 84 per cent reported having gambled online in 2017. Eleven per cent had gambled online only and 73% had gambled both online and at land based venues. Land based venues are operated by a monopoly provider and include venues such as the Helsinki casino, mini-casinos (slot machine gambling and table games) as well as kiosks, restaurants, shopping centres and supermarkets where for example

slot machine, scratch card and lottery gambling are provided. About one in five (18%) said they had gambled only on the Finnish monopoly operator's games, while four in five (83%) had gambled on both monopoly and other games. No changes were seen from 2016 to 2017 in gambling on monopoly system games, in private betting or in playing PAF's games. On the other hand, other gambling outside the monopoly system increased.

The most common gambling environments in 2017 were kiosks (81%), home (81%), supermarkets or shopping centres (80%) and petrol stations (66%), followed by mini-casinos (64%) and restaurants or bars (53%). No changes were seen in preferred gambling environments from 2016 to 2017. In 2017 the main motivation for gambling was to win money (38%), followed by wanting to escape or to distract oneself (28%), and excitement, entertainment and fun (18%). There were no changes in the main gambling motives between 2016 and 2017.

In 2017 almost all (97%) of the respondents were familiar with at least one of the responsible gambling (RG) tools available through the Finnish gambling monopoly system. On average the respondents were aware of 11 RG tools. The best known RG tools were player account summary (77%), temporary break in play (71%), gambling not allowed on credit card (70%) and temporary self-exclusion (70%). Around four in five (82%) respondents had recently used at least one RG tool. About half of the respondents said they had used a general spending limit (64%), identification upon registration (51%) and temporary break in play (50%). There were no changes from 2016 to 2017 in the awareness and use of RG tools.

In 2017 the number of gambling-related harms experienced by respondents ranged from zero to 71 harms, with the average standing at 28 harms. The most common types of harm were financial (92%), emotional or psychological (92%), health-related (91%) and social relationship harms (91%). The total number of harms increased from 2016 to 2017. Increases were seen most particularly in gambling-related health harms, relationship harms and other harmful effects, such as on participation in community activities.

In 2017 about half of the respondents (47%) were defined as concerned significant others (CSOs) of a person who they thought gambled excessively (men 44%; women 52%). Most typically, this person was the respondent's friend (25%), spouse (10%) or parent/grandparent (10%). One-third of the respondents had experienced at least one harm related to a significant other's gambling in 2017. The most common harm was emotional and psychological stress such as anxiety, guilt and depression (22%). The proportion of CSOs remained unchanged from 2016 to 2017.

The respondents reported having been exposed to a substantial amount of marketing and advertising from the monopoly system. Most of them (87%) felt it was excessive, but one in ten (11%) had no issues with this marketing. None of the respondents thought there was not enough marketing and advertising. The proportion of respondents who described the marketing and advertising as excessive increased by 19 percentage points

from 2016 to 2017. Well over half or 60% of the respondents felt that the Finnish gambling monopoly's marketing and advertising had had the effect of increasing their gambling from 2016 to 2017, although not statistically significantly.

The results of this study must be seen as indicative only. Compared to Gambling Clinic clients on average, women, persons over 34 and unemployed persons were overrepresented among the respondents. Furthermore, the respondents in 2017 had a higher income, were employed and had a higher education more often than the respondents in 2016.

Nonetheless the results suggest that there were no marked changes between 2016 and 2017 in gambling, for instance in gambling frequency, the types of games played, gambling expenditure and gambling habits. Likewise, no changes were seen over time in awareness or the use of RG tools. One of the main goals of the overhaul of the Finnish gambling monopoly was to reduce gambling-related harms, but the evidence from this study suggests that those harms have in fact clearly increased. The changes seen in marketing and advertising have also failed to live up to expectations as increasing numbers thought that marketing was excessive.

Keywords: problem gambling, gambling, gambling-related harm, gambling problems, gambling disorder, client survey

Kuvioluettelo / List of Figures

Kuvio 1. Peliklinikan palvelukokonaisuus.....	28
<i>Figure 1. Services at the Gambling Clinic</i>	
Kuvio 2. Arvio Peliklinikan palvelujen asiakkaiden vastausaktiivisuudesta vuosina 2016 ja 2017, osuus asiakkaista (%).	33
<i>Figure 2. Estimated response rates of Gambling Clinic clients in 2016 and 2017 (% of clients)</i>	
Kuvio 3. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%).	36
<i>Figure 3. Gambling frequency in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 4. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%).	38
<i>Figure 4. Gambling participation in specific game types provided under the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 5. Rahapelaaminen vuonna 2016 ja 2017 pelin tarjoajan mukaan, osuudet vastaajista (%).	39
<i>Figure 5. Gambling participation in 2016 and 2017 by operator (% of respondents)</i>	
Kuvio 6. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%).	41
<i>Figure 6. Gambling mode in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 7. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%).	42
<i>Figure 7. Gambling environments in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 8. Viikoittainen rahapelikulutus kategorioittain vuonna 2016 ja 2017 osuudet pelaajista (%).	43
<i>Figure 8. Weekly gambling expenditure (in euros) by category in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 9. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%).	44
<i>Figure 9. Main motivation for gambling in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Kuvio 10. Rahapelaamisen tapa vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	45
<i>Figure 10. Gambling habits in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 11. Kotimaisessa yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	47
<i>Figure 11. Use of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 12. Rahapelihaittojen määrä vuonna 2016 ja 2017, kaikki vastaajat (keskiarvo)	49
<i>Figure 12. Number of gambling-related harms in 2016 and 2017 (Mean)</i>	
Kuvio 13. Rahapelihaittojen määrä luokiteltuna vuonna 2016 ja 2017 osuudet vastaajista (%)	50
<i>Figure 13. Number of gambling-related harms in 2016 and 2017 by harm category (% of respondents)</i>	
Kuvio 14. Rahapelihaittoja kokeneet haittakategorioittain vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	50
<i>Figure 14. Gambling-related harms in 2016 and 2017, by harm category (% of respondents)</i>	
Kuvio 15. Taloudelliset rahapelihaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	52
<i>Figure 15. Gambling-related financial harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 16. Tunnetason rahapelihaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	54
<i>Figure 16. Gambling-related emotional harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 17. Rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	56
<i>Figure 17. Gambling-related health harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 18. Rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	58
<i>Figure 18. Gambling-related relationship harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Kuvio 19. Työhön ja opiskeluun liittyvät rahapelihaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	60
<i>Figure 19. Gambling-related work and study harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 20. Rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	62
<i>Figure 20. Other gambling-related harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 21. Pelattujen pelityyppien määrä, rahapelihaittojen määrä ja käytettyjen pelaamisen hallinnan välineiden määrä yksinoikeusjärjestelmässä vuonna 2017, keskiarvot kyseistä pelityyppiä pelanneilla	64
<i>Figure 21. Number of game types gambled, number of gambling-related harms and number of monopoly operators' responsible gambling tools used in 2017, mean values for those playing type of game concerned</i>	
Kuvio 22. Pelattujen pelityyppien määrä ja rahapelihaittojen määrä pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017, keskiarvot kyseisiä pelejä pelanneilla (%)	65
<i>Figure 22. Number of game types played and number of gambling-related harms by gambling operator in 2017, mean values for those playing games concerned</i>	
Kuvio 23. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	66
<i>Figure 23. Respondents with concerns about excessive gambling of a significant other in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 24. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2016 ja 2017 (%)	68
<i>Figure 24. Gambling-related harms caused to respondent by a significant other's gambling in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 25. Vastaajien näkemykset siitä, mikä on suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän tärkein tavoite, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)	70
<i>Figure 25. Respondents' views on the main purpose and objective of the Finnish gambling monopoly in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 26. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)	71
<i>Figure 26. Respondents' views on Finnish gambling operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Kuvio 27. Kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus vuonna 2016 ja 2017,
osuus vastaajista (%)72

*Figure 27. Impact of Finnish gambling operators' marketing and advertising
in 2016 and 2017 (% of respondents)*

Kuvio 28. Peliklinikan eri palveluiden käyttö, osuus vastaajista vuonna
2016 ja 2017 (%)75

Figure 28. Use of Gambling Clinic services (% of respondents in 2016 and 2017)

Taulukkoluettelo / List of Tables

Taulukko 1. Peliklinikan palveluissa tehdyt muutokset vuosina 2016–2017	89
<i>Table 1. Changes to Gambling Clinic services in 2016–2017</i>	
Taulukko 2. Peliklinikan palveluissa hoidettujen ja tutkimukseen osallistuneiden asiakkaiden lukumäärä vuonna 2016 ja 2017	89
<i>Table 2. Number of clients receiving treatment through Gambling Clinic services and participating in the study in 2016 and 2017</i>	
Taulukko 3. Peliklinikan palveluissa hoidetut asiakkaat ja vuoden 2016 kyselyn osallistujat vastaajaryhmittäin	90
<i>Table 3. Clients receiving treatment through Gambling Clinic services and respondents to 2016 questionnaire by subgroup</i>	
Taulukko 4. Peliklinikan palveluissa hoidetut asiakkaat ja vuoden 2017 kyselyn osallistujat vastaajaryhmittäin	90
<i>Table 4. Clients receiving treatment through Gambling Clinic services and respondents to 2017 questionnaire by subgroup</i>	
Taulukko 5. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuosina 2016 ja 2017	91
<i>Table 5. Participants in study in 2016 and 2017 by subgroup</i>	
Taulukko 6. Käytetyt mittarit, mitta-asteikot ja kohderyhmä	92
<i>Table 6. Instruments and scales used and target group</i>	
Taulukko 7. Rahapelaamisen useus vastaajaryhmittäin vuonna 2017, osuus vastaajista (%)	93
<i>Table 7. Gambling frequency in 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 8. Rahapelaamisen useuden muutos vastaajaryhmittäin vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	94
<i>Table 8. Change in gambling frequency in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	

Taulukko 9. Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2017 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%)	95
<i>Table 9. Number of gambling types played in 2017 by gender and age (% of respondents)</i>	
Taulukko 10. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	96
<i>Table 10. Gambling participation in game types provided under the monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 11. Rahapelien pelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	96
<i>Table 11. Gambling participation in 2016 and 2017 by gambling provider (% of respondents)</i>	
Taulukko 12. Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)	97
<i>Table 12. Gambling participation in 2017 by gambling provider in different subgroups (% of gamblers)</i>	
Taulukko 13. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	98
<i>Table 13. Number of games types played in 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 14. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	99
<i>Table 14. Number of game types played in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 15a ja 15b. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)	100
<i>Table 15a and 15b. Gambling mode in 2016 and 2017 by subgroup (% of gamblers)</i>	
Taulukko 16. Rahapelaamisen ympäristöt 2017 sukupuolittain, osuus pelaajista (%)	100
<i>Table 16. Gambling environments in 2017 by gender (% of gamblers)</i>	
Taulukko 17. Rahapelaamisen ympäristöt vuonna 2016 ja 2017, osuus pelaajista (%)	101
<i>Table 17. Gambling environments in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	

Taulukko 18. Pelaajien viikoittainen rahapelikulutus (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016 ja 2017	101
<i>Table 18. Weekly gambling expenditure (€) among gamblers in 2016 and 2017, by gambling frequency</i>	
Taulukko 19. Viikoittainen rahapelikulutus vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)	102
<i>Table 19. Weekly gambling expenditure in 2017 by subgroup (% of gamblers)</i>	
Taulukko 20. Pelaajien viikoittainen rahapelikulutus vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)	103
<i>Table 20. Weekly gambling expenditure among gamblers in 2016 and 2017 by subgroup (% of gamblers)</i>	
Taulukko 21. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä sukupuolittain vuonna 2017, osuus vastaajista (%)	103
<i>Table 21. Main motivation for gambling in 2017 by gender (% of respondents)</i>	
Taulukko 22. Pääasialliset syyt pelata rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	104
<i>Table 22. Main motivation for gambling in 2016 and 2017 by (% of respondents)</i>	
Taulukko 23. Rahapelaamisen tavat vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	105
<i>Table 23. Gambling habits in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 24. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot vuonna 2017, osuus vastaajista (%)	106
<i>Table 24. Gambling-related knowledge in 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 25. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain vuonna 2017, osuus vastaajista (%)	106
<i>Table 25. Gambling-related knowledge in 2017 by gender (% of respondents)</i>	
Taulukko 26. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	107
<i>Table 26. Gambling-related knowledge in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 27. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	108
<i>Table 27. Awareness and use of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 28. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 ja 2017 internetissä pelanneista (v. 2016 n=80 ja v. 2017 n = 84)	109
<i>Table 28. Awareness and use of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of online gamblers; n=80 in 2016 and n=84 in 2017)</i>	
Taulukko 29. Rahapeliongelman yleisyys vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (PPGM, %)	110
<i>Table 29. Past-year problem gambling prevalence (PPGM) in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 30. Rahapelihaittojen kokonaismäärä vuonna 2016 ja 2017	110
<i>Table 30. Overall number of gambling-related harms in 2016 and 2017</i>	
Taulukko 31. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen lukumäärä luokiteltuna vuonna 2017 vastaajaryhmittäin (%)	111
<i>Table 31. Number of gambling-related harms by frequency category in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 32. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen lukumäärä luokiteltuna vuosina 2016 ja 2017, vastaajaryhmittäin (%)	112
<i>Table 32. Number of gambling-related harms caused by own gambling by frequency category in 2016 and 2017, by subgroup of respondents (%)</i>	
Taulukko 33. Rahapelihaittojen kokonaismäärä sukupuolittain ja ikäryhmittäin vuonna 2016 ja 2017 (keskiarvo)	112
<i>Table 33. Overall number of gambling-related harms in 2016 and 2017 by gender and age group (Mean)</i>	
Taulukko 34. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2017, osuus vastaajista (%)	113
<i>Table 34. Harms caused to respondents by their own gambling in 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 35. Rahapelihaittojen kokonaismäärä sukupuolittain ja ikäryhmittäin vuonna 2016 ja 2017 (keskiarvo)	114
<i>Table 35. Overall number of gambling-related harms in 2016 and 2017 by gender and age group (Mean)</i>	
Taulukko 36. Oman rahapelaamisen aiheuttamat tunnetason haitat vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	115
<i>Table 36. Gambling-related emotional harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 37. Oman rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	115
<i>Table 37. Gambling-related health harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 38. Oman rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	116
<i>Table 38. Gambling-related relationship harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 39. Oman rahapelaamisen aiheuttamat työhön ja opiskeluun liittyvät haitat vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	116
<i>Table 39. Gambling-related work and study harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 40. Oman rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	117
<i>Table 40. Other gambling-related harms in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 41. Rahapelihaitat, pelattujen pelityyppien määrä, rahapelikulutus ja pelaamisen hallinnan välineiden käyttö eri rahapelityyppejä pelanneilla vuonna 2017, osuus kutakin pelityyppiä pelanneista (%)	118
<i>Table 41. Gambling-related harms, number of games types played, gambling expenditure and use of RG tools among players of different game types in 2017 (% of players of respective game types)</i>	
Taulukko 42. Rahapelihaitat, pelattujen pelityyppien määrä ja rahapelikulutus eri pelitarjoajien pelien pelaajilla vuonna 2017, osuus kutakin pelityyppiä pelanneista (%)	119
<i>Table 42. Gambling-related harms, number of games types played, gambling expenditure and use of RG tools among players of games providers by different operators in 2017 (% of players of respective game types)</i>	

Taulukko 43. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%) 120
Table 43. Respondents with concerns about the excessive gambling of a significant other in 2017 by subgroup (% of respondents)

Taulukko 44. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%) 121
Table 44. Respondents with concerns about excessive gambling of a significant other in 2016 and 2017 (% of respondents)

Taulukko 45. Ongelmallisesti pelaavan läheisen suhde vastaajaan vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%) 121
Table 45. Respondents with concerns about the excessive gambling of a significant other in 2016 and 2017 and significant other's relationship to the respondent (% of respondents)

Taulukko 46. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%) 122
Table 46. Gambling-related harms caused to respondent by a significant other's gambling in 2016 and 2017 (% of respondents)

Taulukko 47. Näkemys siitä mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite, osuus vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%) 123
Table 47. Respondents' views on the main purpose and objective of the Finnish gambling monopoly in 2016 and 2017 (% of respondents)

Taulukko 48. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaan rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen sukupuolittain vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%) 124
Table 48. Perceptions of marketing and advertising of gambling opportunities available in the monopoly system by gender in 2016 and 2017 (% of respondents)

Taulukko 49. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuus vastaajista vuonna 2017 (%) 125
Table 49. Respondents' views on marketing and advertising by Finnish monopoly operators in 2017 (% of respondents)

Taulukko 50. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (%) 126
Table 50. Respondents' views on Finnish gambling operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 (% of respondents)

Taulukko 51. Kotimaiseen rahapelimainonnan vaikutus, vastaajaryhmittäin vuonna 2017 (%)	127
---	-----

Table 51. Impact of Finnish monopoly operators' marketing and advertising in 2017 (% of respondents)

Taulukko 52. Kotimaisten peliyhtiöiden mainonnan vaikutus vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (%)	128
---	-----

Table 52. Impact of Finnish monopoly operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)

Taulukko 53. Peliklinikan eri palveluiden käyttö, osuus vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)	129
---	-----

Table 53. Use of Gambling Clinic Services (% of respondents in 2016 and 2017)

Liiteluettelo

Liite 1. Saatekirje suomeksi	130
Liite 2. Saatekirje ruotsiksi	132
Liite 3. Kyselylomake suomeksi.	134
Liite 4. Kyselylomake ruotsiksi	160

Sisällys

Saatteeksi	3
Tiivistelmä	5
Sammandrag	8
Abstract	11
Kuvioluettelo / List of Figures	14
Taulukkuuettelo / List of Tables	18
Liiteluettelo	24
1 JOHDANTO	27
1.1 Peliklinikan palvelukokonaisuus	27
1.1.1 Peluuri	28
1.1.2 Tiltti	29
1.1.3 Avohoito	29
1.1.4 Muutokset palveluissa vuosina 2016 ja 2017	30
2 TUTKIMUSMENETELMÄT	31
2.1 Kohdejoukko ja otanta	31
2.2 Tiedonkeruu	31
2.3 Tutkimusaineisto ja sen edustavuus	32
2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät	33
2.5 Aineiston analyysi	34
2.6 Tutkimuseettiset näkökulmat	35
3 RAHAPELAAMINEN	36
3.1 Rahapelaamisen useus	36
3.2 Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen ..	37
3.3 Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan	39
3.4 Pelattujen rahapelityyppien määrä	40
3.5 Rahapelaamisen kanava	40
3.6 Rahapelaamisen toimintaympäristö	41
3.7 Viikoittain pelaamiseen käytetyt rahamäärät	43
3.8 Syyt pelaamiseen	44
3.9 Rahapelaamisen tapa	44
3.10 Rahapelaamiseen liittyvät tiedot	45
3.11 Rahapelaamisen hallinnan keinot: tunteminen ja käyttö	46

4	RAHAPELIHAITAT PELAAJALLE	48
4.1	Rahapeliongelman yleisyys	48
4.2	Rahapelihaitat pelaajalle	48
4.2.1	Taloudelliset haitat	51
4.2.2	Tunnetason haitat	53
4.2.3	Terveyshaitat	55
4.2.4	Ihmissuhdehaitat	57
4.2.5	Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	59
4.2.6	Muut haitat	61
4.2.7	Aikaisemman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017	63
4.3	Rahapelihaittojen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan	63
5	RAHAPELIHAITAT LÄHEISILLE	66
5.1	Paljon pelaavien läheiset	66
5.2	Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat	67
6	RAHAPELAAMISEEN LIITTYVÄT MIELIPITEET	69
6.1	Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä	69
6.2	Suomalaisten rahapeliyhteisöjen markkinointi	71
7	PELIKLINIKAN PALVELUJEN KÄYTTÖ	74
8	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	76
9	YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT	77
9.1	Suhtautuminen rahapelien mainontaan entistä kriittisempää	77
9.2	Rahapelihaittoja entistä enemmän	78
9.3	Internetissä pelaaminen lisääntynyt	79
9.4	Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen pelaamiseen liittyvä suurkuluttamista	80
9.5	Pelisaleissa pelaaminen varsin yleistä	81
9.6	Raha ja pakeneminen keskeisimmät syyt pelata	81
9.7	Pelaamisen hallinnan välineiden käyttö ei lisääntynyt	82
9.8	Ongelmallisesti pelaavien läheisten osuus ennallaan	84
	Lopuksi	84
	Lähteet	86
	Taulukot	89
	Liitteet	130

1 Johdanto

Rahapelaaminen on järjestetty Suomessa valtion ohjaamana yksinoikeudella. Vuoden 2017 alussa kolme peliyhteisöä – Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy, Fintoto Oy – yhdistettiin yhdeksi Veikkaus Oy -nimiseksi yhtiöksi. Suomen tasavallan hallitus esitti rahapelijärjestelmän uudistuksella olevan hyödyllisiä vaikutuksia rahapelihaittoihin (HE 132/2016 vp). Rahapelikyselyn tärkein tavoite on seurata rahapeliyhteisöjen yhdistymisen vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja mielipiteisiin rahapelaamisen markkinoinnista. Tilannetta tarkastellaan välittömästi ennen uudistusta vuonna 2016 ja sen jälkeen vuonna 2017.

Rahapelaamisesta johtuvat haitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmishuuhaittoihin, työhön tai opiskeluihin liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan ja lasten hoidon laiminlyöntiin (Langham ym. 2016; Browne ym. 2016). Rahapelihaitat voivat vaihdella lievästä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Nämä haitat koskettavat tyypillisesti pelaajaa, mutta heijastuvat usein myös läheisten elämään ja ympäröivään yhteiskuntaan laajemmin. Rahapelihaitat saattavat koskettaa ketä tahansa pelaajaa, ei ainoastaan ongelmapelaajia (Browne & Rockloff 2018; Rawat ym. 2018). Toisaalta tiedetään, että ongelmapelaajat kokevat poikkeuksellisen monentyyppisiä ja varsin vakavia rahapelihaittoja (Salonen ym. 2017a; Browne & Rockloff 2018).

Raportissa esitettävät tulokset perustuvat verkkokyselyihin, jotka oli suunnattu rahapeliongelmaansa apua hakeneille Peliklinikan asiakkaille. Raportin tulokset täydentävät Uudeltamaalta, Pirkanmaalta ja Kymenlaaksosta kerätyn pitkittäistutkimuksena toteutetun väestötutkimuksen tuloksia, jotka on esitetty erillisissä raporteissa (Salonen ym. 2017b; Salonen ym. 2019).

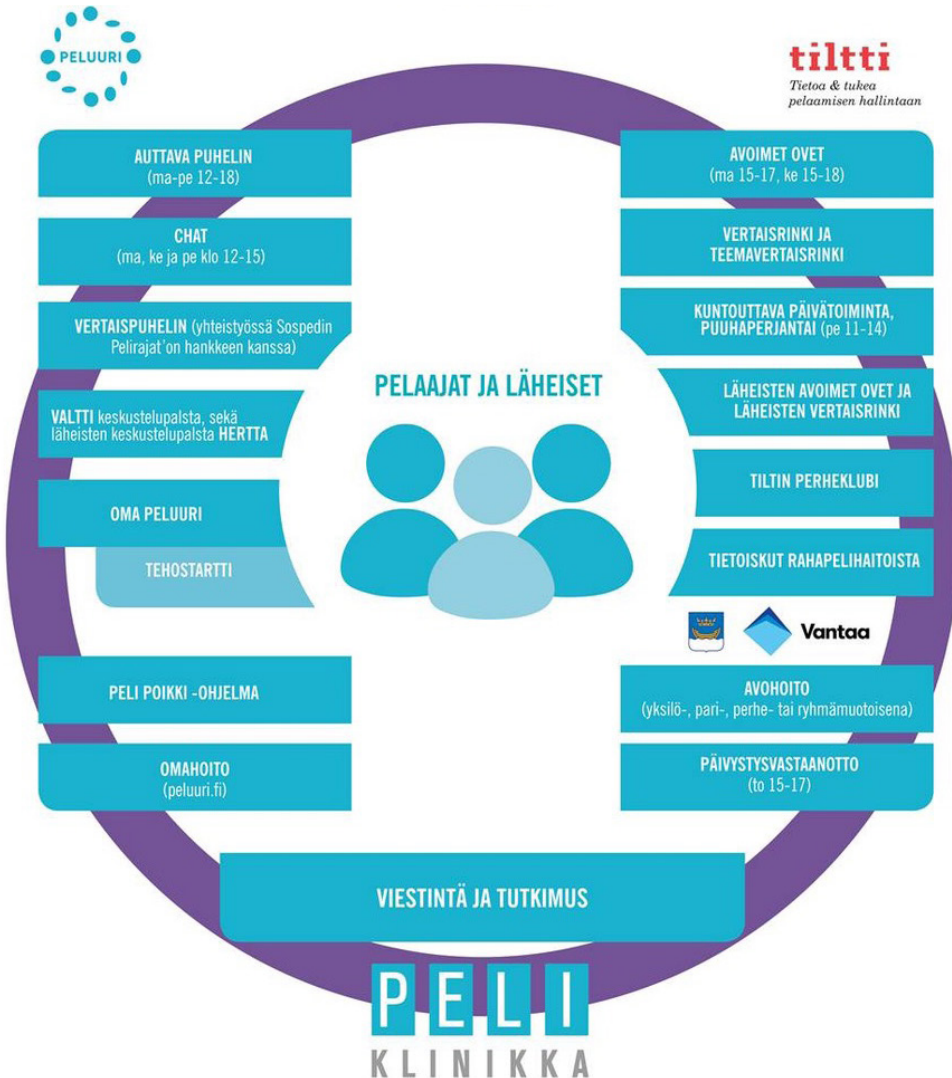
Rahapelikyselyjen tavoitteena on tuottaa luotettavaa ja ajankohtaista tietoa rahapelijärjestelmän uudistuksesta sosiaali- ja terveydenhuollon alan tutkijoille, asiantuntijoille ja poliittisille päättäjille sekä rahapeliongelmiensa hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjille.

1.1 Peliklinikan palvelukokonaisuus

Peliklinikka on Helsingissä sijaitseva, rahapeliongelmiin erikoistunut palvelukokonaisuus (kuvio 1), jossa tarjotaan tukea ja hoitoa rahapelaamisen, digipelaamisen ja internetin liikakäytön ongelmista kärsiville henkilöille sekä heidän läheisilleen. Tuki-, neuvonta- ja hoitopalvelut ovat maksuttomia ja palvelujen piiriin voi hakeutua ilman lähetettä. Peliklinikan palvelukokonaisuus muodostuu hoitotiimin tarjoamasta tuesta pelaajille ja heidän läheisilleen (avohoito Helsingin ja Vantaan täysi-ikäisille asukkaille), valtakunnallisen puhelin- ja nettitukipalvelun Peluurin palveluista sekä tieto- ja tukipiste Tiltin palveluista.

1.1.1 Peluuri

Peluuri (www.peluuri.fi) tarjoaa monipuolisesti valtakunnallisia, sähköisiä palveluja pelaajille, läheisille ja ammattilaisille. Auttavassa puhelimesta puheluihin vastaavat rahapeliongelmiin erikoistuneet sosiaali- ja terveysalan ammattilaiset yhdellä tai kahdella linjalla arkipäivisin. Päivystäjän kanssa voi keskustella myös Peluurin verkkosivuilla toimivan chatin kautta, joka on auki kolmena päivänä viikossa. Puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaville tarjotaan tilanteen mukaan neuvontaa tai tukea pelaamisen hallintaan, mutta henkilökunnalla on valmiudet myös kriisiytyneiden ongelmatilanteiden selvittelyyn. Peluurissa käydään noin 1 500–1 800 peliongelmaa käsittelevää keskustelua puhelimitse ja chatissa vuosittain.



Kuvio 1. Peliklinikan palvelukokonaisuus
Figure 1. Services at the Gambling Clinic

Peluurin palveluihin kuuluu useita erilaisia verkossa toimivia tukimuotoja. Verkko-sivuilla on myös tietoa pelaamisesta ja peliongelmissa, ja siellä on mahdollista tehdä esimerkiksi testejä, joilla arvioidaan omaa pelaamista. Peluurissa käytyjen peliongelmaan liittyvien keskustelujen määrä kasvoi vuodesta 2016 vuoteen 2017: puhelut 14 prosentilla ja chat-keskustelut 21 prosentilla (Silvennoinen ym. 2018). Peliongelmaa koskevien puhelujen määrän kasvu jatkui vuonna 2018 (Silvennoinen ym. 2019).

Päihdelinkin Valtti on ongelmallisesti pelaaville tai peliongelmaasta toipuville suunnattu keskustelufoorumi ja Hertta taas ongelmallisesti pelaavien läheisille suunnattu keskustelupalsta. Vertaispuhelin-palvelun kautta pelaaja tai pelaajan läheinen voi varata ajan puhelinkeskusteluun aiemmin ongelmallisesti pelanneen tai pelaajan läheisen kanssa. Syksystä 2018 vertaispuhelimien toteutuksesta ja ajanvarauksesta on vastannut Pelirajatön. Vertaispuhelimien käyttö väheni (14 %) vuodesta 2016 vuoteen 2017.

Peli poikki -ohjelma on verkon välityksellä toteutettava kahdeksan osion hoito-ohjelma, joka sisältää kuhunkin osioon liittyviä viikoittaisia tehtäviä. Tehtävät käydään läpi terapeutin kanssa sovituissa osioihin liittyvissä puhelinkeskusteluissa. Lisäksi ohjelmaan osallistuvilla on mahdollisuus osallistua muiden ohjelmaa läpikäyvien keskustelufoorumiin. Peli poikki -ohjelman kysyntä on kasvanut vuosi vuodelta, ja vuonna 2017 ohjelmaan saatiin kaksi uutta terapeuttia aikaisemman kahden terapeutin lisäksi. Peli poikki -ohjelman suorittaa vuosittain 150–200 henkilöä.

1.1.2 Tiltti

Matalan kynnyksen tieto- ja tukipiste Tiltissä (www.tiltti.fi) on tarjolla tukea pelaajille, läheisille ja sosiaali- ja terveysalalla työskenteleville ammattilaisille erilaisissa toimintamuodoissa. Kaksi kertaa viikossa järjestetään avoimet ovet, joihin pelaajat, läheiset tai ammattilaiset voivat tulla yksin tai yhdessä. Pelaajan kanssa Tilttiin tuleva työntekijä voi olla esimerkiksi sosiaalityöntekijä, sosiaalihoaja tai rikosseuraamusviraston työntekijä. Paikalla on sekä ammattilaisia että vertaisia, ja Tiltin työntekijät käyvät ensiker-talaisten kanssa kahdenkeskisen keskustelun.

Tiltissä voi myös keskustella samaa kokeneiden vertaisten kanssa Vertaisringeissä ja Teemavertaisringeissä. Puuhaperjantai taas on kuntouttavaa päivätoimintaa toipuville pelaajille. Tiltissä pidetään myös rahapelihaitoista tietoisuuksia, joihin kutsutaan ulkopuo-lisia puhujia ja luennoitsijoita. Pelaajien läheisille on omat avoimet ovet ja vertaisrinki. Tiltissä on noin 1 800 käyntiä joka vuosi, ja niistä noin 130–180 on ensikäyntejä.

1.1.3 Avohoito

Helsingin ja Vantaan täysi-ikäisten asukkaiden on mahdollista tavata Peliklinikalla (www.peliklinikka.fi) sosiaaliterapeuttia tai psykologia. Hoitotiimi koostuu neljästä työntekijästä: projektisihteeristä ja kolmesta hoitotyön ammattilaisesta. Asiakkaat ottavat suoraan yhteyttä Peliklinikkaan tai hakeutuvat hoitoon kaupunkien muiden

sosiaali- ja terveystalvelujen kautta. Avohoitoon ei tarvita lahetetta. Avohoito muodostuu kolmen k4ynnin arviointijaksosta ja sit4 seuraavasta hoitokaksosta. Avohoitoon hakeutuu vuosittain noin 100–150 uutta asiakasta, ja asiakask4yntej4 on vuodessa yhteens4 noin 1 500.

1.1.4 Muutokset palveluissa vuosina 2016 ja 2017

Vuosina 2016 ja 2017 Peliklinikan palveluissa on tapahtunut joitain muutoksia (taulukko 1). OmaPeluuuri aloitti toimintansa kevv44ll4 2017. Se on Peluurin verkkosivuston osana toimiva, kirjautumista vaativa s4hk4oinen vertaistukipalvelu ongelmallisesti pelaaville ja heid4n l4heisilleen. OmaPeluuuri tarjoaa keskustelua erilaisissa teemaryhmiss4 sek4 ammattilaisten ett4 vertaisten kanssa. OmaPeluurissa on my4s mahdollista osallistua kuuden viikon Tehostartti muutokseen -ryhmiin, joita ohjaavat Peluurin ty4ntekij4t yhdess4 vertaisohjaajien kanssa. OmaPeluuuriin rekister4ityi vuonna 2017 yhteens4 876 asiakasta. N4iden uudistusten my4t4 my4s joitakin verkkopalveluja suljettiin, kuten tekstiviestipalvelu Pelivoimapiiri, eNeuvonta-palvelu ja Tuuletin-keskusteluryhm4.

Pelaajien l4heisille suunnattuja palveluita on laajennettu. Tiltiss4 aloitti vuonna 2017 Perheklubi, joka on suunnattu sek4 pelaajille ett4 l4heisille. Pelaaja tai l4heinen voi k4yd4 Perheklubissa joko yksin tai perheens4 kanssa. Lapsille on j4rjestetty lastenhoitoa tapaamisten ajaksi. Vuonna 2017 aloitti my4s pelaajien teemavertaisrinki, jossa ammattilaisten johdolla keskustellaan etuk4teen valitusta temasta. Avohoitotiimin tarjoamaan hoidolliseen keskusteluun on loppuvuodesta 2016 alkaen ollut mahdollista tulla my4s ilman ajanvarausta p4ivystysvastaanotolle keskustelemaan kertaluonteisesti terapeutin kanssa. P4ivystysvastaanotto on avoinna torstaisin klo 15–17.

Vuoden 2017 alussa Peliklinikka muutti Kaisaniemest4 Hakaniemeen entist4 suurempiin tiloihin. Muuton vuoksi Tiltin toiminnot olivat tauolla tammikuun 2017.

2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimus toteutettiin sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön toimeksiannosta yhteistyönä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL), Tilastokeskuksen ja Peliklinikan henkilökunnan kanssa. Peliklinikan asiakkaiden osalta tutkimus toteutettiin kahtena poikakeikkaustutkimuksena. Vuoden 2017 alussa Peliklinikan asiakkaat arvioivat vuoden 2016 tilannetta ennen peliyhteisöjen yhdistymistä. Vuoden 2018 alussa Peliklinikan asiakkaat taas arvioivat vuoden 2017 tilannetta, jolloin peliyhteisöt olivat yhdistyneet.

2.1 Kohdejoukko ja otanta

Perusjoukko sisälsi Helsingissä sijaitsevan Peliklinikan palvelujen asiakkaat. Tutkimusjaksojen aikana Peliklinikan eri palveluissa asioi oman rahapeliongelmansa vuoksi vuonna 2017 yhteensä 698 asiakasta (16.1.–30.4.2017) ja vuonna 2018 yhteensä 672 asiakasta (15.1.–30.4.2018) (taulukko 2).

Osallistujien valintakriteerit olivat seuraavat:

- Henkilö hakee apua omaan rahapeliongelmaansa.
- Henkilö on 18-vuotias tai sitä vanhempi.
- Henkilö pystyy vastaamaan suomen- tai ruotsinkieliseen kyselyyn.

Tarkkaa tietoa siitä, kuinka suuri osa eri palvelujen asiakkaista täytti valintakriteerit, ei ole käytettävissä. Noin 10–20 prosenttia asiakkaista on maahanmuuttajataustaisia, eikä osa heistä ole todennäköisesti pystynyt vastaamaan suomen- tai ruotsinkieliseen kyselyyn. Vuoden 2017 aineistonkeruun aikana Peliklinikan asiakkaissa ei ollut lainkaan alle 18-vuotiaita, ja vuonna 2016 heitä oli hyvin niukasti (taulukot 3 ja 4). Peliklinikan asiakasrekistereissä on mukana myös henkilöitä, jotka ovat kirjautuneet kahden tai kolmen palvelun asiakkaaksi samanaikaisesti.

2.2 Tiedonkeruu

Tilastokeskus vastasi THL:n tilauksesta Rahapelikyselyn aineistonkeruiden (verkkokyselyjen) teknisestä toteutuksesta. Aineistonkeruut tehtiin suomen- ja ruotsinkielisinä verkkokyselyinä.

Peliklinikan henkilökunta vastasi tutkittavien rekrytoinnista oman työnsä ohessa. Henkilökunnalle pidettiin useita tiedotustilaisuuksia, joissa kerrottiin ja keskusteltiin tutkimuksesta. Peliklinikalle toimitettiin myös kirjalliset ohjeet ja tutkimuskansio. Tiltin

ja avohoidon asiakkaat rekrytoitiin kasvokkaisen kontaktin välityksellä, jolloin työntekijä kertoi asiakkaalle tutkimuksen tarkoituksesta, osallistumisen vapaaehtoisuudesta ja asiakkaan oikeuksista. Peluurin palvelujen asiakkaat henkilökunta rekrytoi joko puhelimitse tai sähköisesti. Peliklinikalla asioivat asiakkaat täyttivät kyselyn ensisijaisesti paikan päällä. Kyselyn täyttämistä varten Peliklinikalle toimitettiin viisi taulutietokonetta. Halutessaan asiakkaat saivat täyttää kyselyn kotonaan.

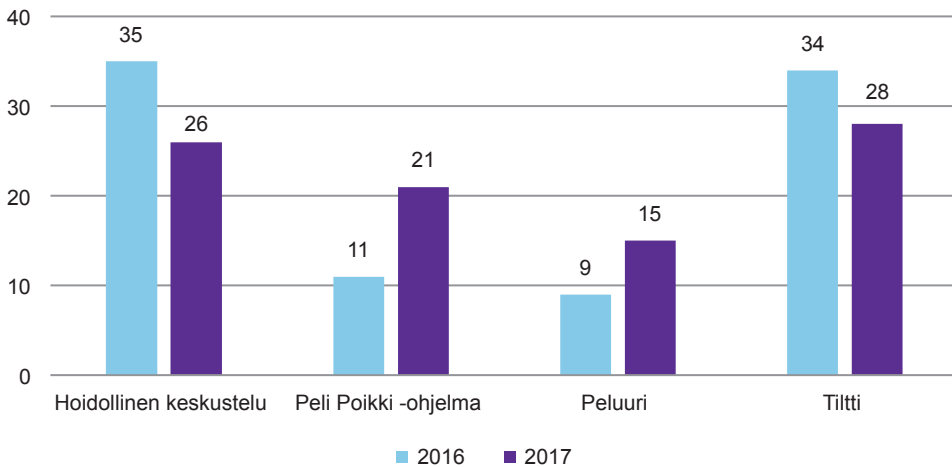
Tutkittaville annettiin luettavaksi suomen- tai ruotsinkielinen tutkimustiedote (liitteet 1–2) ja ohjeet verkkokyselyyn vastaamiseen (liitteet 3–4). Vuoden 2016 aineistonkeruussa käytetty tutkimustiedote ja lomake löytyvät ensimmäisen vaiheen tulospöytäkirjasta (Salonen ym. 2017a). Tutkimustiedotteen lisäksi Peliklinikan tiloissa oli tutkimuksesta kertovia julisteita ja esitteitä. Tiedonkeruun käynnistyttyä tutkimuksesta uutisoitiin sosiaalisessa mediassa (THL:n ja Tilastokeskuksen verkkosivut, Twitter, Facebook).

Rekrytointikokemusten perusteella asiakkaat pitivät kyselyn teemoja mielekkäinä. Toisaalta kyselylomake koettiin turhan pitkäksi. Peliklinikan avohoidon ja Tiltin asiakkaat olivat pääosin motivoituneita osallistumaan tutkimukseen, mutta vastaajien rekrytointi oli vuonna 2017 haastavampaa kuin vuonna 2016. Lisäksi asiakkaita oli Peliklinikan henkilökunnan mukaan haastavampaa motivoida mukaan tutkimukseen verkon välityksellä ja puhelimitse kuin kasvokkaisissa tapaamisissa.

2.3 Tutkimusaineisto ja sen edustavuus

Tutkimusaineistot tarkistettiin Tilastokeskuksessa. Peliklinikalla tehtyyn rahapelikyselyyn saatiin kaikkiaan 119 hyväksyttyä vuotta 2016 tarkastelevaa vastausta, ja 102 vuotta 2017 tarkastelevaa vastausta (taulukko 2). Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissa kohdattiin vuoden 2016 aineistonkeruun aikana yhteensä 328, Peli poikki -ohjelmassa 148, Tiltissä 73 ja avohoidossa 149 eri asiakasta. Vastaavasti vuoden 2017 aineistonkeruun aikana Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissa kohdattiin yhteensä 282 asiakasta, Peli poikki -ohjelmassa 182 asiakasta, Tiltissä 76 asiakasta ja avohoidossa 132 eri asiakasta.

Asiakkaiden osallistumisaktiivisuutta kuvaavat prosenttiosuudet on esitetty palvelukohtaisesti kuviossa 2. Osallistumisaktiivisuutta kuvaavat vastausprosentit ovat kuitenkin arvioita ja todennäköisesti hieman alakanttiin tehtyjä, koska tarkkaa tietoa osallistumiskriteerit täyttäneistä asiakkaista ei ole käytettävissä (ks. 2.1. Kohdejoukko ja otanta). Peliklinikan henkilökunnan mukaan osalla asiakkaista tilanne oli niin kriisiytynyt asiakaskontaktin aikana, ettei henkilökunnan ollut mahdollista kertoa tutkimuksesta. Osallistumisaktiivisuus oli parempi palveluissa, jotka sisälsivät kasvokkaisen kontaktin (hoidollinen keskustelu ja Tiltti), verrattuna palveluihin, joissa asioidaan verkon välityksellä ja puhelimitse (Peli poikki -ohjelma ja Peluuri). Huomionarvoista on myös se, että osa vastaajista saattoi osallistua tutkimukseen molempina vuosina.



Kuvio 2. Arvio Peliklinikan palvelujen asiakkaiden vastausaktiivisuudesta vuosina 2016 ja 2017, osuus asiakkaita (%)
Figure 2. Estimated response rates of Gambling Clinic clients in 2016 and 2017 (% of clients)

Asiakkaiden taustatiedot kerätään eri tavalla Peliklinikan eri palveluissa (taulukot 3 ja 4). Kaiken kaikkiaan Peliklinikan palveluissa kohdataan selkeästi enemmän miehiä kuin naisia: palvelusta riippuen naisten osuus vaihtelee noin kolmanneksesta viidennekseen. Yli puolet Peliklinikan asiakkaita on alle 35-vuotiaita, poikkeuksena esiintyy kuitenkin Tiltti, jonka asiakaskunta on iäkkäämpää kuin muissa palveluissa. Enemmistö asiakkaita on työssäkäyviä. Tiltin käynneistä tilastoidaan vain kävijän sukupuoli ja arvioitu ikä eikä lainkaan työtilannetta.

Yleistäen, molemmissa tutkimusaineistoissa miehet, alle 35-vuotiaat ja työssäkäyvät olivat aliedustettuina siihen nähden, millaisia asiakkaita Peliklinikan palveluissa käy (taulukot 3 ja 4). Lisäksi vuoden 2017 vastaajat erosivat tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 vastaajista nettotulojen, työssäkäynnin ja koulutusasteen osalta (taulukko 5): vuonna 2017 vastaajat olivat korkeampituloisia, heissä oli enemmän työssäkäyviä ja he olivat korkeammin koulutettuja kuin vuoden 2016 vastaajat.

2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät

Kyselylomake sisälsi viisi muuttujaryhmää: 1) mielipiteet rahapeliin markkinoinnista, 2) rahapeliin pelaaminen, 3) oman rahapelaamisen arviointi, 4) läheisten rahapelaaminen ja 5) taustatiedot. Yhteenvedo osioista ja käytetyistä mittareista tai mitta-asteikoista on esitetty taulukossa 6.

Rahapelihaittojen arvioinnissa käytettiin Australiassa kehitettyä Harms Checklist -mittaria (Browne ym. 2016; Langham ym. 2016; Li ym. 2016). Se mittaa 72 vastaus-

vaihtoehdon avulla monipuolisesti ja kattavasti rahapelaamisen kielteisiä seurauksia. Nämä rahapelihaitat voivat vaihdella lievistä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Rahapelihaittoja tarkasteltiin myös yksittäisten haittojen määrän näkökulmasta: eri haittakategorioissa mahdollisten haittojen määrä vaihteli 10:n ja 16:n välillä.

Rahapelaamisen haitallisuutta arvioitiin 14 kysymystä sisältävällä Problem and Psychological Gambling Measure -mittarilla (PPGM; Williams & Volberg 2010). PPGM on osoittautunut kansainvälisissä tutkimuksissa herkimmäksi ja tarkimmaksi rahapeliongelman tunnistamisessa (Salonen ym. 2014b; Williams & Volberg 2014). Rahapeliongelman arvioivista mittareista PPGM mittaa kattavimmin myös erilaisia rahapelihaittoja. Edellä mainitut mittarit ja rahapelaamisen motivaatiota tarkasteleva kysymys (Williams ym. 2017) on suomennettu tutkimusryhmässä takaisinkäännöstekniikkaa ja mittareiden kehittäjien (Robert Williams, Rachel Volberg & Matthew Browne) asiantuntemusta hyödyntäen.

Rahapelaamista tarkastelevat kysymykset, kuten pelityypit, rahapelikulutus ja näkemys oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta, sekä läheisille koituneita haittoja tarkasteleva kysymys on muotoiltu Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimusta hyödyntäen (esim. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015). Muut kysymykset on kehitetty yhteistyössä Rahapelikyselyn tutkimusryhmän, Peliklinikan henkilökunnan ja Tilastokeskuksen kanssa.

Taustatiedot sisälsivät vastaajan sukupuolen, iän, nettotulot, työssäkäyntitiedot, siviilisäädyn, koulutuksen ja tiedon siitä, onko henkilö syntynyt Suomessa. Lisäksi vastaajilta tiedusteltiin Peliklinikan eri palvelujen käyttöä eri vuosina. Kyselylomake esitettiin yhteistyössä THL:n, Peliklinikan ja Tilastokeskuksen henkilökunnan kanssa.

2.5 Aineiston analyysi

Vuoden 2017 tutkimuksen päätuloksia tarkasteltiin sekä koko aineistosta ja vastaajaryhmittäin ensisijaisesti sukupuolen ja iän, nettotulojen, työssäkäynnin, siviilisäädyn ja koulutusasteen mukaan. Taustamuuttujien luokittelua karkeistettiin kaksiluokkaiseksi, ettei yksittäisiä vastaajia voida tunnistaa. Vastaajaryhmittäisiä tuloksia ei esitetty, jos vastaajien lukumäärä oli alle viisi. Aikavertailut taas tehtiin sekä koko aineistosta että sukupuolen ja kaksiluokkaisesti luokitellun iän mukaan.

Vastaajaryhmittäisten erojen ja aikavertailuiden tilastollisen merkitsevyyden tarkastelussa käytettiin Khiin neliö -testiä (prosenttiosuudet) ja t-testiä (keskiarvot). Jos prosenttiosuuksien vertailussa käytettiin monivertailua, niin testien p-arvoille tehtiin Bonferroni-korjaus. Keskiarvoja kuvaavien tulosten yhteydessä raportoidaan valikoidusti myös keskiluku (mediaani), tyypillisimmin esiintynyt luku (moodi) sekä keskiarvojen 95 prosentin luottamusvälit. Tilastolliset analyysit tehtiin SPSS- ja R-tilasto-ohjelmilla. Tutkimustulosten raportoinnissa on nostettu ensisijaisesti esiin tilastollisesti merkitsevät erot ($p \leq 0,05$).

2.6 Tutkimuseettiset näkökulmat

Tutkimukselle saatiin Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuseettisen lautakunnan puoltava lausunto (THL/1390/6.02.01/2016). Peliklinikan toimintakäytäntöjen mukaisesti tutkimukselle haettiin tutkimusluvut Helsingin kaupungilta, Vantaan kaupungilta, Sininauhaliitosta ja Peluurin johtoryhmältä.

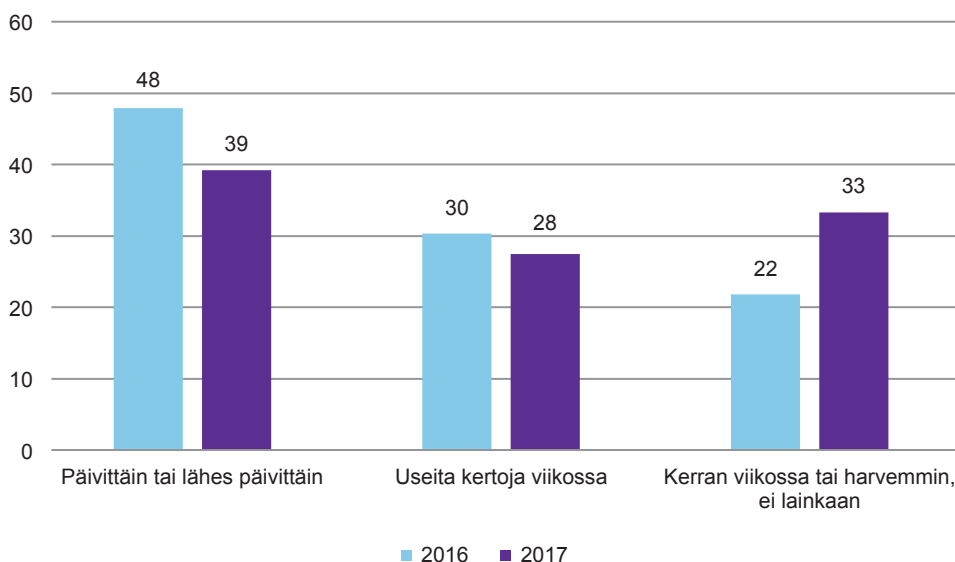
Peliklinikalle toimitettiin tutkimuskansio, jossa olivat kaikki keskeiset tutkimukseen liittyvät dokumentit. Peliklinikan henkilökunta vastasi tutkittavien rekrytoinnista. Tutkittavilla oli mahdollisuus saada lisätietoa tutkimuksesta myös tutkimushankkeen nettisivuilta (www.thl.fi/rahapelikysely) tai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

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

3 Rahapelaaminen

3.1 Rahapelaamisen useus

Enemmistö (67 %) Peliklinikan vastaajista oli pelannut rahapelejä päivittäin tai useita kertoja viikossa vuonna 2017 (taulukko 7). Sekä miesten että naisten tavallisin pelaamistiheys oli päivittäin tai lähes päivittäin. Sukupuoli, ikä, nettotulot, työtilanne, siviilisääty ja koulutusaste eivät olleet tilastollisesti merkitsevissä yhteydessä rahapelaamisen useuteen.



Kuvio 3. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)
Figure 3. Gambling frequency in 2016 and 2017 (% of respondents)

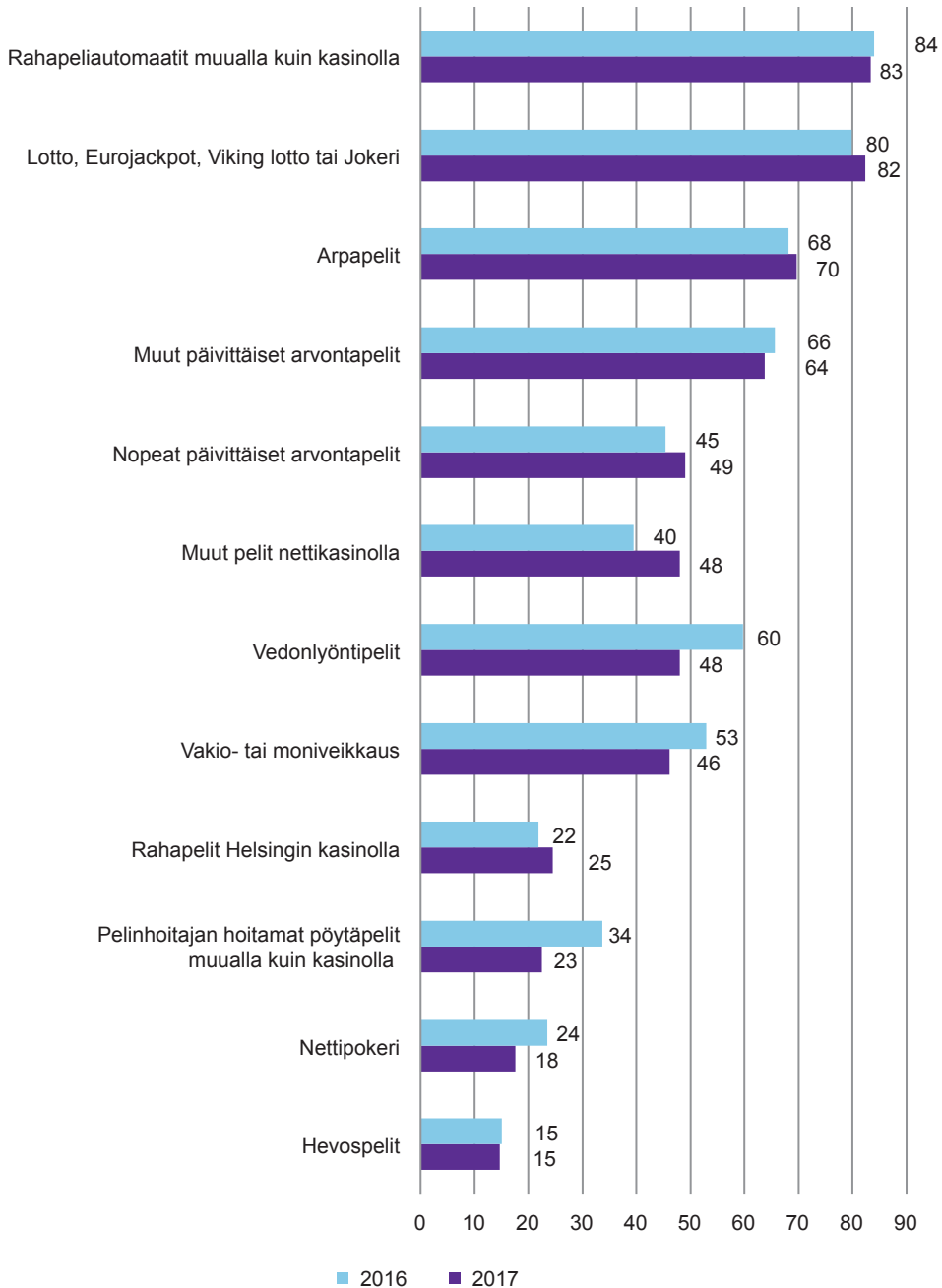
Peliklinikan vastaajista neljä prosenttia ($n = 5$) ei ollut pelannut lainkaan vuonna 2016. Vuonna 2017 pelaamattomien osuus oli kaksi prosenttia ($n = 2$).

Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelanneiden osuus oli vuonna 2017 edellisvuotta pienempi, mutta erot rahapelaamisen useudessa eivät olleet tilastollisesti merkitseviä (kuvio 3, taulukko 8). 18–34-vuotiailla päivittäin tai lähes päivittäin pelanneiden osuus oli kuitenkin tilastollisesti merkitsevästi pienempi vuonna 2017 kuin vuonna 2016, ja kerran viikossa tai harvemmin pelanneiden osuus taas oli suurempi.

3.2 Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen

Vuonna 2017 eniten pelatut rahapelityypit olivat Veikkauksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (83 %), Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Vikinglotto ja Jokeri (82 %) sekä Veikkauksen arpapelit kuten Ässä, Kasino ja Luontoarpa (70 %) (taulukko 9). Joka neljäs (25 %) vastaaja oli pelannut Helsingin kasinolla ja runsas viidennes (23 %) pelinhoitajan hoitamia pöytäpelejä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack). Ruotsin ja Viron laivoilla pelattavia rahapelejä oli pelannut 39 prosenttia vastaajista. Hevospelien osuus oli pieni (15 %).

Miehet pelasivat tilastollisesti merkitsevästi naisia enemmän vakio- tai moniveikkausta ja vedonlyöntipelejä (taulukko 9). Naiset taas pelasivat PAF:n pelejä (muuta kuin nettipokeria) miehiä useammin. Sukupuolierot muiden rahapelityyppien pelaamisessa eivät olleet tilastollisesti merkitseviä. Pienen vastaajamäärän takia sukupuolivertailuja ei voitu tehdä kaikista pelityypeistä.



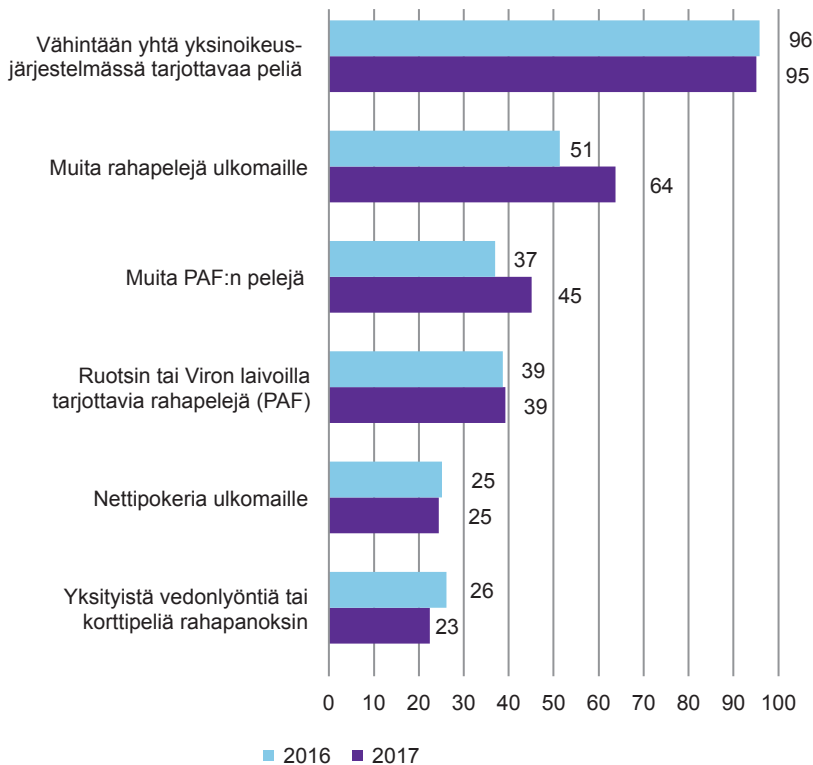
Kuvio 4. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

Figure 4. Gambling participation in specific games types provided under the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)

Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelityyppien pelaamisessa ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 10, kuvio 4).

3.3 Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan

Vuonna 2017 vastaajista 95 prosenttia oli pelannut vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä (taulukko 11, kuvio 5). Pelin tarjoajien mukaan tarkasteltuna yksinoikeusjärjestelmän eri pelityyppien pelaaminen ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuosien 2016 ja 2017 aikana. Myöskään niiden pelaajien osuudessa, jotka oli pelanneet yksityistä vedonlyöntiä tai PAF:n pelejä (ml. laivat, nettipokeri, muut), ei tapahtunut tilastollisesti merkitseviä muutoksia (taulukko 11). Muiden yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelien pelaaminen kuitenkin lisääntyi. On huomionarvoista, että nettipokerin pelaamisessa suunta oli kuitenkin vähenemään päin ja vastaavasti muiden pelien pelaaminen yleistyi.



Kuvio 5. Rahapelaaminen vuonna 2016 ja 2017 pelin tarjoajan mukaan, osuudet vastaajista (%)

Figure 5. Gambling participation in 2016 and 2017 by operator (% of respondents)

Lähes joka viides (18 %) pelaaja oli pelannut ainoastaan yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä, ja loput olivat pelanneet yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä ja sen ulkopuolisia pelejä (taulukko 12). Peliklinikan vastaajissa oli kolme henkilöä, jotka olivat pelanneet vain yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä vuonna 2017. Pienen vastaajamäärän takia vastaajaryhmittäiset tarkastelut tehtiin ilman heitä.

Ainoastaan yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä pelanneet vastaajat olivat tavallisimmin 1 500 euroa tai sitä vähemmän nettona kuukaudessa ansaitsevia ja työelämän ulkopuolella olevia (taulukko 12). Siviilisäätty tai koulutusaste ei ollut tilastollisesti merkitsevässä yhteydessä rahapelaamiseen pelin tarjoajan mukaan tarkasteltuna.

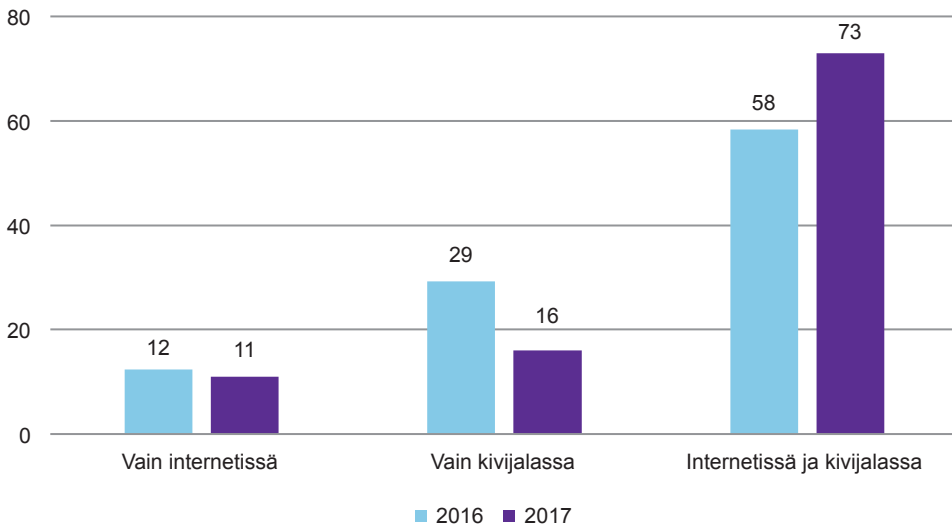
3.4 Pelattujen rahapelityyppien määrä

Vuonna 2017 vastaajat olivat pelanneet keskimäärin kahdeksaa eri rahapelityyppiä (95 %:n luottamusväli 6,9–8,6). Rahapelityyppien määrä vaihteli nolasta 18:aan (mediaani 8, moodi 9). Vastaajista 71 prosenttia oli pelannut vähintään kuutta eri rahapelityyppiä (taulukko 13). Pelattujen pelityyppien määrä vaihteli tilastollisesti merkitsevästi nettotuloittain ja työtilanteen mukaan. Yli kymmentä pelityyppiä pelanneiden osuus oli suurin 1 500 euroa tai sitä vähemmän nettona kuukaudessa ansaitsevilla. Toisaalta työelämän ulkopuolella olevat pelasivat työssäkäyviä useammin 0–5:tä pelityyppiä.

Pelattujen pelityyppien määrässä ei tapahtunut tilastollisesti merkitseviä muutoksia vuosien 2016 ja 2017 välillä (taulukko 14).

3.5 Rahapelaamisen kanava

Vuonna 2017 pelanneista 84 prosenttia oli pelannut internetissä (taulukko 15a ja 15b). Tosin joka kymmenes vastaaja (11 %) oli pelannut ainoastaan internetissä ja valtaosa (73 %) oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalassa. Loput 16 prosenttia olivat pelanneet ainoastaan kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi Veikkauksen pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.).



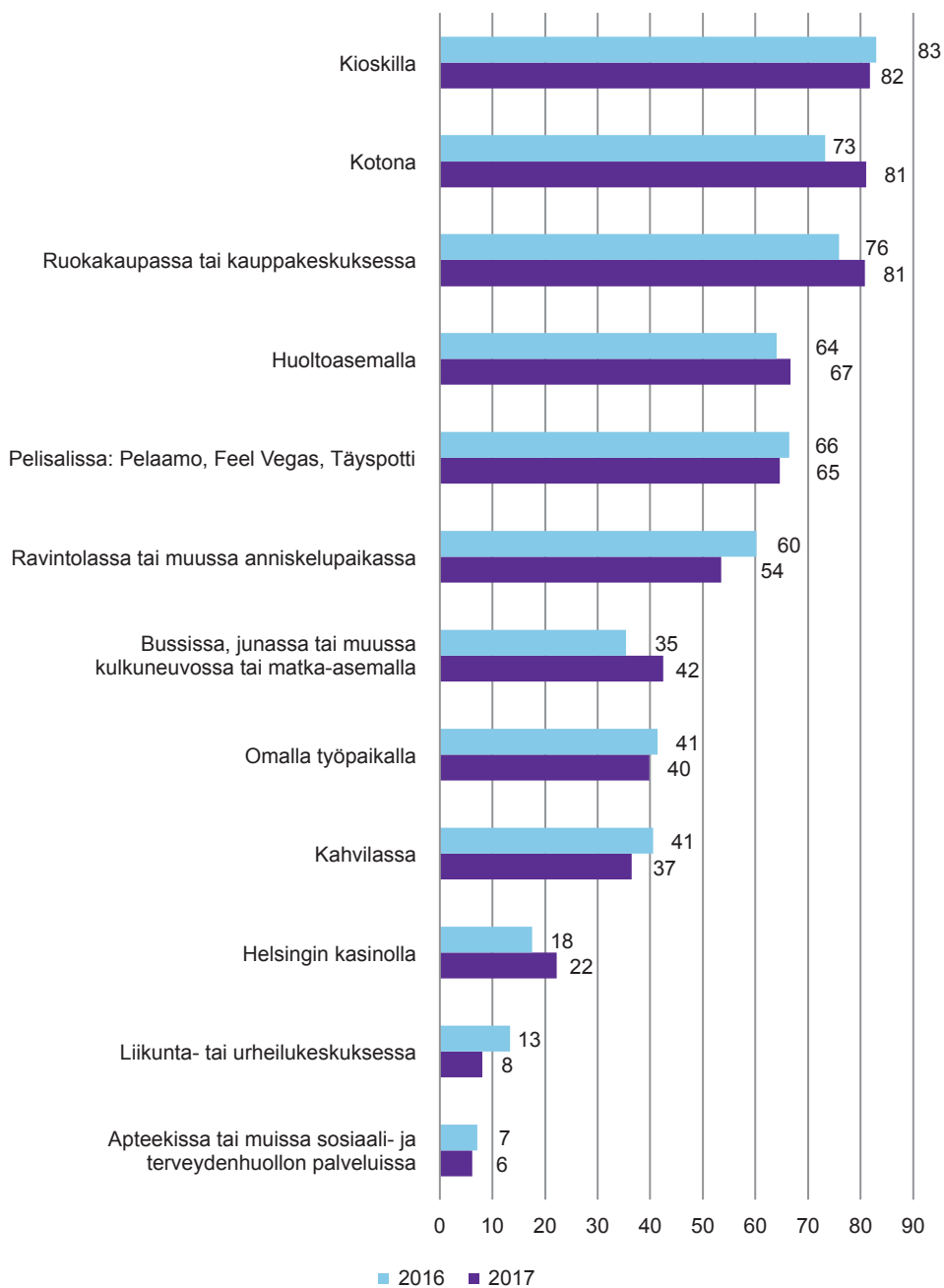
Kuvio 6. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)
Figure 6. Gambling mode in 2016 and 2017 (% of gamblers)

Sekä internetissä että kivijalassa pelanneiden osuus oli suurempi vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016 (kuvio 6). Vastaavasti vain kivijalassa pelanneiden osuus oli pienempi vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016 (taulukko 15a ja 15b).

3.6 Rahapelaamisen toimintaympäristö

Tavallisimmat toimintaympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet vuonna 2017, olivat kioski (82 %), koti (81 %), ruokakauppa tai kauppakeskus (81 %) ja huoltoasema (67 %) (taulukko 16). Muita tavallisimpia paikkoja olivat Veikkauksen pelisalit, kuten Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti (65 %), sekä ravintola tai muu anniskelupaikka (54 %). Lisäksi vastaajilta tiedusteltiin avoimella kysymyksellä muita mahdollisia pelaamispaikkoja, ja vastauksissa mainittiin esimerkiksi laivat ja yliopisto. Pelaamis-ympäristöissä ei ollut tilastollisesti merkitseviä sukupuolikohtaisia eroja.

Eri toimintaympäristöissä pelaamisessa ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja myöskään vuosien 2016 ja 2017 välillä (taulukko 17, kuvio 7).



Kuvio 7. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)

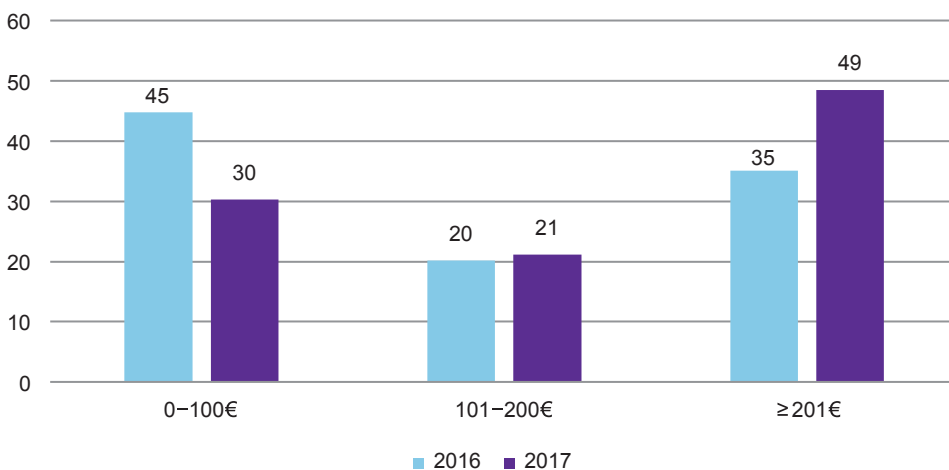
Figure 7. Gambling environments in 2016 and 2017 (% of gamblers)

3.7 Viikoittain pelaamiseen käytetyt rahamäärät

Rahapelejä vuonna 2017 pelanneita pyydettiin arvioimaan, kuinka paljon he tavallisesti käyttävät rahaa rahapeleihin yhden viikon aikana. Ne vastaajat, jotka olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2017, käyttivät rahapeleihin keskimäärin 395,50 euroa (95 %:n luottamusväli 292,54–498,47 euroa) viikossa (taulukko 18). Viikoittain rahapelaamiseen käytetyn rahamäärän mediaani oli 200 euroa ja moodi oli 192 euroa.

Vuonna 2017 lähes puolet (49 %) vastaajista pelasi yli 200 euroa viikossa (taulukko 19). Vastaajan ikä, nettotulot, työssäkäynti, siviilisääty ja koulutusaste olivat tilastollisesti merkittävästi yhteydessä viikoittaiseen rahapelikulutukseen. Yli 200 euroa viikossa kuluttaneita oli eniten seuraavissa ryhmissä: 35-vuotiaat ja sitä vanhemmat, yli 1 500 euroa kuukaudessa nettona ansaitsevat, työssäkäyvät, parisuhteessa olevat ja vähintään keskiasteen koulutuksen suorittaneet.

Viikoittainen rahapelikulutus ei muuttunut tilastollisesti merkittävästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukot 18 ja 20, kuvio 8). Vastaajaryhmittäinen tarkastelu kuitenkin osoitti, että 35-vuotiaiden ja sitä vanhempien ryhmässä yli 200 euroa viikossa kuluttavien osuus kasvoi ja 0–100 sekä 101–200 euroa viikossa kuluttavien osuudet pienenevät.

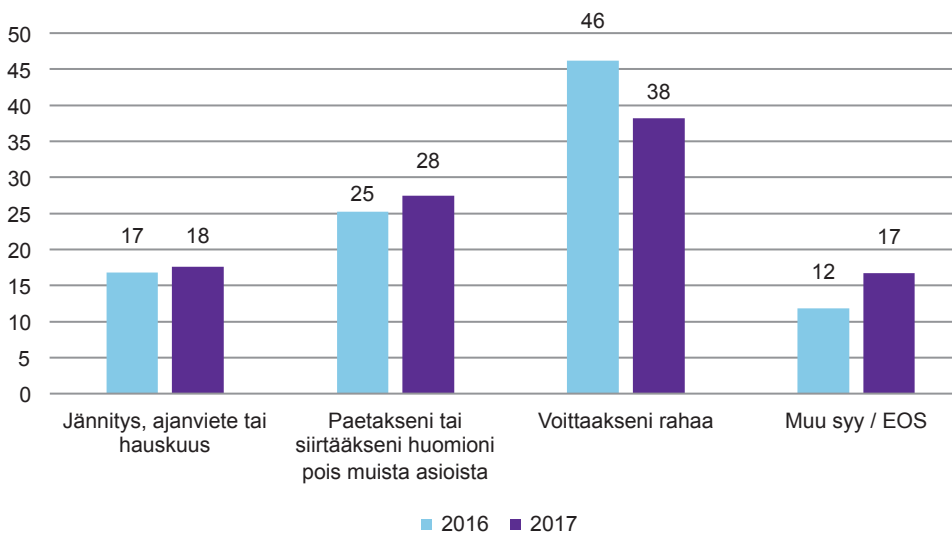


Kuvio 8. Viikoittainen rahapelikulutus kategorioittain vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)

Figure 8. Weekly gambling expenditure (in euros) in 2016 and 2017 (% of gamblers)

3.8 Syyt pelaamiseen

Vuonna 2017 pääasiallisin pelaamisen syy oli rahan voittaminen (38 %), pako tai huomion siirtäminen pois muista asioista (28 %) tai jännitys, ajanviete tai hauskuus (18 %) (taulukko 21). Vastausvaihtoehdot ”pelasi seurustellakseen perheen tai ystävien kanssa” ja ”pelasi, koska se sai hyvälle mielelle” yhdistettiin muihin syihin, koska niihin oli vastannut vain muutama vastaaja. Näiden lisäksi vastaajat mainitsivat myös muita syitä, kuten riippuvuus pelaamisesta, hävittyjen rahojen takaisin voittaminen ja rahapelien markkinointi. Yksikään vastaajista ei valinnut ensisijaiseksi motiiviksi vaihtoehtoa ”pelasi tukeakseen hyvää tarkoitusta”. Rahapelaamisen ensisijaisissa syissä ei ollut tilastollisesti merkitseviä sukupuolikohtaisia eroja.



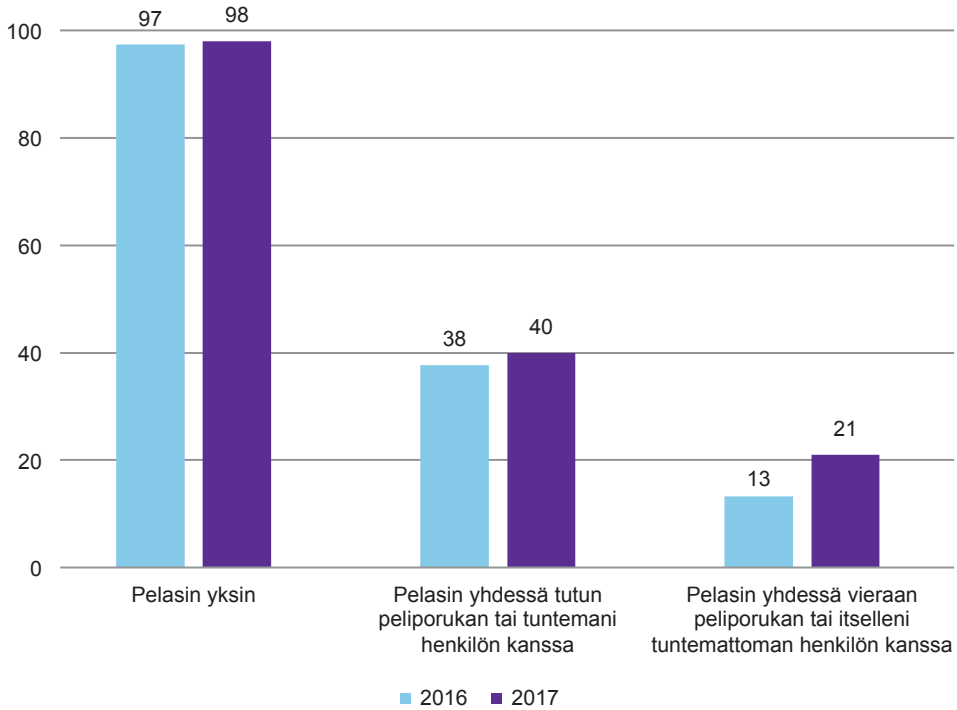
Kuvio 9. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 9. Main motivation for gambling in 2016 and 2017 (% of respondents)

Rahapelaamisen ensisijaisissa syissä ei ollut myöskään tilastollisesti merkitseviä eroja vuosien 2016 ja 2017 välillä (taulukko 22, kuvio 9).

3.9 Rahapelaamisen tapa

Vuonna 2017 Peliklinikan vastaajista 98 prosenttia oli pelannut yksin (taulukko 23). Vastaavasti 40 prosenttia vastaajista oli pelannut yhdessä tutun peliporukan tai tuntehansa henkilön kanssa, ja 21 prosenttia oli pelannut vieraan peliporukan tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa.

Rahapelaamisen tavassa ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 23, kuvio 10).



Kuvio 10. Rahapelaamisen tapa vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 10. Gambling habits in 2016 and 2017 (% of respondents)

3.10 Rahapelaamiseen liittyvät tiedot

Vastaajia pyydettiin arvioimaan rahapelaamiseen liittyvän tiedon määrää (taulukko 24). Vastaajia, jotka arvioivat tietävänsä paljon liiallisen pelaamisen terveydellisistä ja taloudellisista seurauksista, oli 71 prosenttia, ja liiallisen pelaamisen hälytysmerkeistä tietäviä oli 67 prosenttia. Yli puolet (54 %) vastaajista arvioi tuntevansa hyvin rahapelaamisen hallintakeinot. Naiset arvioivat tuntevansa miehiä tilastollisesti merkitsevästi paremmin liiallisen pelaamisen terveydelliset ja taloudelliset seuraukset sekä tietävänsä, mitkä pelityypit ovat erityisen koukuttavia (taulukko 25).

Rahapelaamisesta paljon tietävien osuus ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä missään yksittäisessä kysymyksessä (taulukko 26).

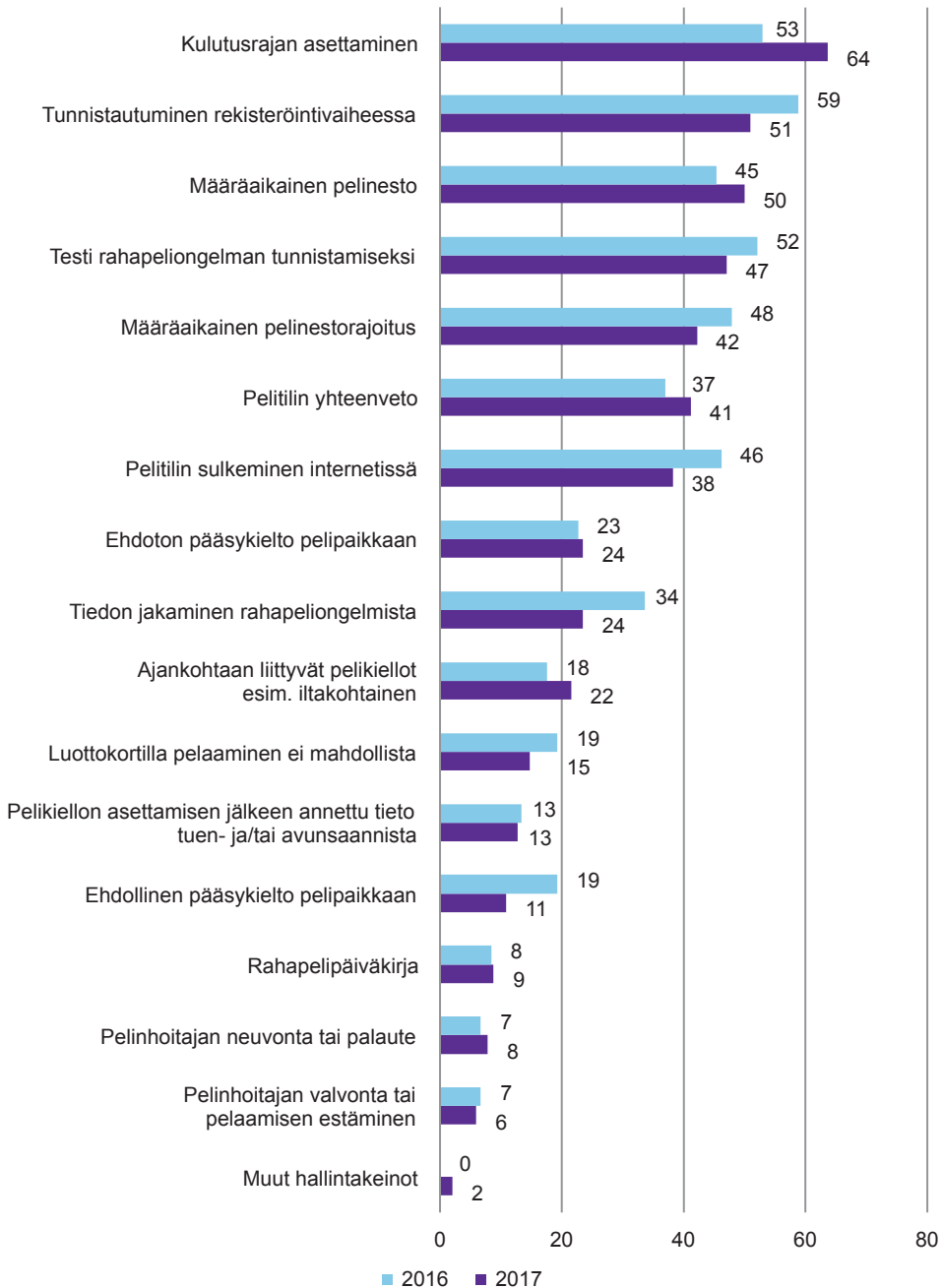
3.11 Rahapelaamisen hallinnan keinot: tunteminen ja käyttö

Pelaamisen hallintaan on kehitetty erilaisia keinoja (taulukko 27, kuvio 11). Osa näistä on arpajaislaisia säädettyjä ja osa peliyhtiön kehittämiä. Vuonna 2017 vastaajista 97 prosenttia tiesi vähintään yhden rahapelaamisen hallinnan välineen. Pelaajien parhaiten tuntemat rahapelaamisen hallinnan välineet olivat pelitilin yhteenveto (77 %), määräaikainen pelinesto (71 %), määräaikainen pelinestorajoitus (70 %) ja se, ettei luottokortilla pelaaminen ole mahdollista (70 %).

Vuonna 2017 vastaajat tunsivat keskimäärin 10 (10,2) pelaamisen hallinnan välinettä (95 %:n luottamusväli 9,3–11,1, mediaani 10, moodi 16), siinä missä käyttöön oli päätyntä keskimäärin viisi (4,6) pelaamisen hallinnan välinettä (95 %:n luottamusväli 3,9–5,4, mediaani 4, moodi 0).

Vastaajista 82 prosenttia oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä. Noin puolet vastaajista kertoi käyttäneensä kulutusrajan asettamista (64 %), tunnistautumista rekisteröintivaiheessa (51 %) ja määräaikaista pelinestoa (50 %) (taulukko 27, kuvio 11). Muita käytetyimpiä keinoja olivat testi rahapeliongelman tunnistamiseksi (47 %) ja määräaikainen pelinestorajoitus (42 %). Seuraavaksi suosituimmat rahapelaamisen hallinnan keinot olivat pelitilin yhteenveto (41 %), pelitilin sulkeminen internetissä (38 %) ja ehdoton pääsykielto pelipaikkaan (24 %).

Yleisesti ottaen niiden vastaajien osuus, jotka tiesivät vähintään yhden pelaamisen hallinnan välineen, ei parantunut vuoden 2016 ja 2017 välillä, vaikka yksittäisiä hallinnan välineitä tarkasteltaessa muutoksia puoleen jos toiseen oli havaittavissa. Pelaamisen hallinnan välineiden tunteminen ei parantunut pelaamisen hallinnan määrää tarkasteltaessa. Pelaamisen hallinnan välineiden käytössä ei myöskään näkynyt tilastollisesti merkitseviä eroja vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukot 27 ja 28).



Kuvio 11. Kotimaisessa yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

Figure 11. Use of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)

4 Rahapelihaitat pelaajalle

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

- 1) arvioimalla rahapeliongelmaa PPGM-mittarilla (Problem and Pathological Gambling Measure; Williams & Volberg 2010)
 - PPGM-mittari kartoittaa muun muassa rahapeliongelmaa ja rahapelaamiseen liittyvää heikentynyttä kontrollia (impaired control) 14 kysymyksen avulla.
 - PPGM-mittarilla vastaajat luokitellaan erillisen pisteytysohjeen (ks. Williams & Volberg 2010) mukaan todennäköisesti rahapeliriippuvaiseksi, ongelmapelaajaksi, riskipelaajaksi ja viihdepelaajaksi. Tässä tutkimuksessa vastaajat luokiteltiin kahteen luokkaan: 1) todennäköisesti rahapeliriippuvaiseksi tai ongelmapelaajaksi ja 2) riskipelaajaksi, viihdepelaajaksi ja edellisenä vuonna kokonaan pelaamatta olleisiin.
- 2) käyttämällä rahapelihaittalistaa (Harms Checklist; Browne ym. 2016)
 - Rahapelihaittalista muodostuu 72 mahdollisesta rahapelihaitasta, jotka vaihtelevat niin vakavuudeltaan kuin kestoltaan.
 - Rahapelihaittalista kartoittaa monipuolisesti rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja (14 haittaa), työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja (10 haittaa), terveyshaittoja (16 haittaa), tunnetason haittoja (10 haittaa), ihmissuhdehaittoja (10 haittaa) ja muita haittoja (12 haittaa).
 - Yksittäisten haittojen ja haittakategorioiden kuvailun lisäksi rahapelihaittalistasta muodostettiin erityyppisten haittojen määrää kuvaavia uusia muuttujia.

4.1 Rahapeliongelman yleisyys

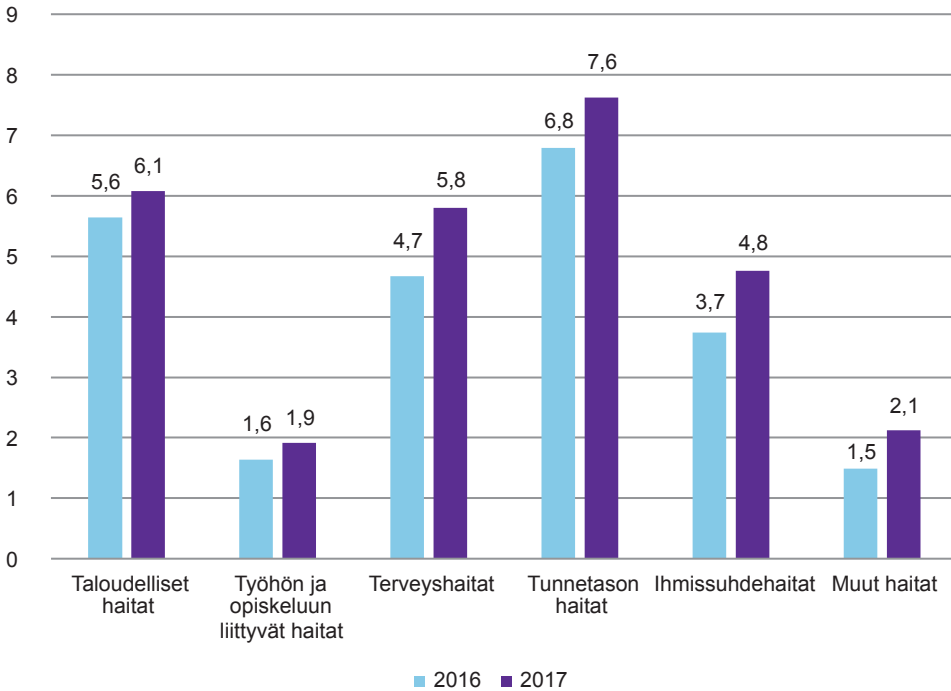
Vuonna 2017 PPGM-mittarilla mitattuna Peliklinikan 18-vuotiaista tai sitä vanhemmista vastaajista 86 prosenttia oli todennäköisesti rahapeliriippuvaisia (taulukko 29). Rahapeliongelmaa viitataan sekä ns. ongelmapelaamiseen että rahapeliriippuvuuteen. Vuoden 2017 vastaajista yhtäkään ei luokiteltu ongelmapelaajaksi.

Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut rahapeliongelma edellisen vuoden aikana, ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 29).

4.2 Rahapelihaitat pelaajalle

Vuonna 2017 rahapelaamisen pelaajalle itselleen aiheuttamien haittojen määrä vaihteli nollasta 71 haittaan. Keskimäärin vastaajilla oli ollut 28,4 haittaa (mediaani 29) vuonna 2017. Haittojen kokonaismäärä lisääntyi vuodesta 2016 vuoteen 2017 tilastollisesti merkitsevästi (taulukko 30). Yksittäisiä haittakategorioita tarkasteltaessa havaittiin,

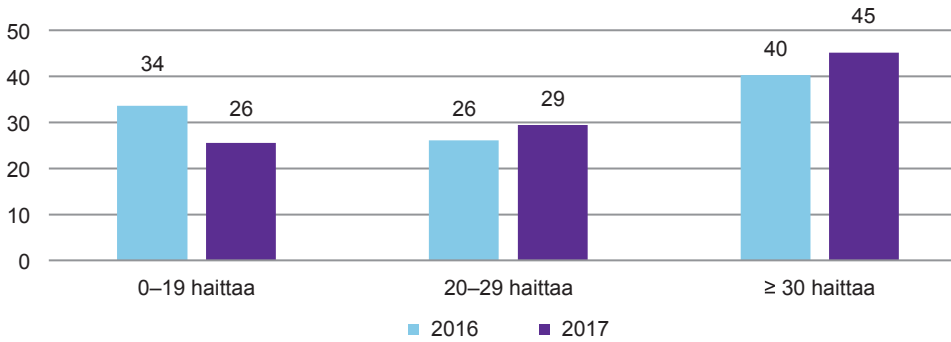
että terveyshaitat, ihmissuhdehaitat ja muut haitat lisääntyivät tilastollisesti merkitsevästi vuodesta 2016 vuoteen 2017 (kuvio 12).



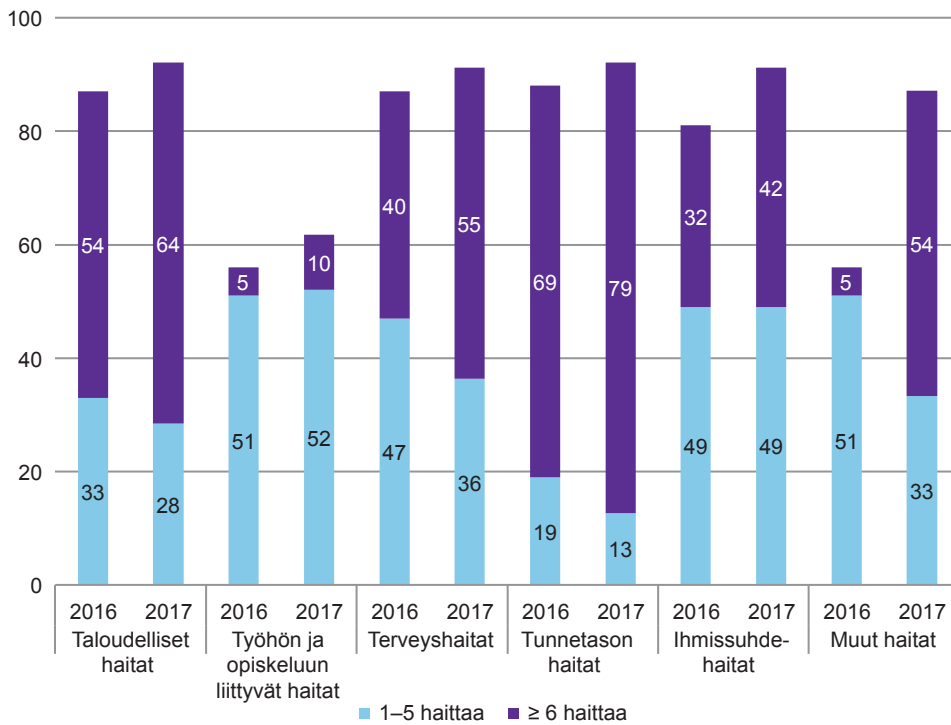
Kuvio 12. Rahapelihaittojen määrä vuonna 2016 ja 2017, kaikki vastaajat (keskiarvo)
Figure 12. Number of gambling-related harms in 2016 and 2017 (Mean)

Noin neljänneksellä (26 %) vastaajista oli ollut 0–19 haittaa, runsaalla kolmanneksella (29 %) 20–29 haittaa ja lopuilla 45 prosentilla vähintään 30 haittaa (taulukko 31). Tarkasteltaessa haittoja luokiteltuna ei vastaajaryhmittäisiä tilastollisesti merkitseviä eroja havaittu vuoden 2016 ja 2017 välillä.

Vaikka lukumääräisesti oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen kokonaismäärä kasvoi vuodesta 2017 vuoteen 2016 (taulukko 30), erot eivät kategorioittain tarkasteltuina olleet tilastollisesti merkitseviä (taulukko 32, kuvio 13).



Kuvio 13. Rahapelihaittojen määrä luokiteltuna vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 13. Number of gambling-related harms in 2016 and 2017 by harm category (% of respondents)

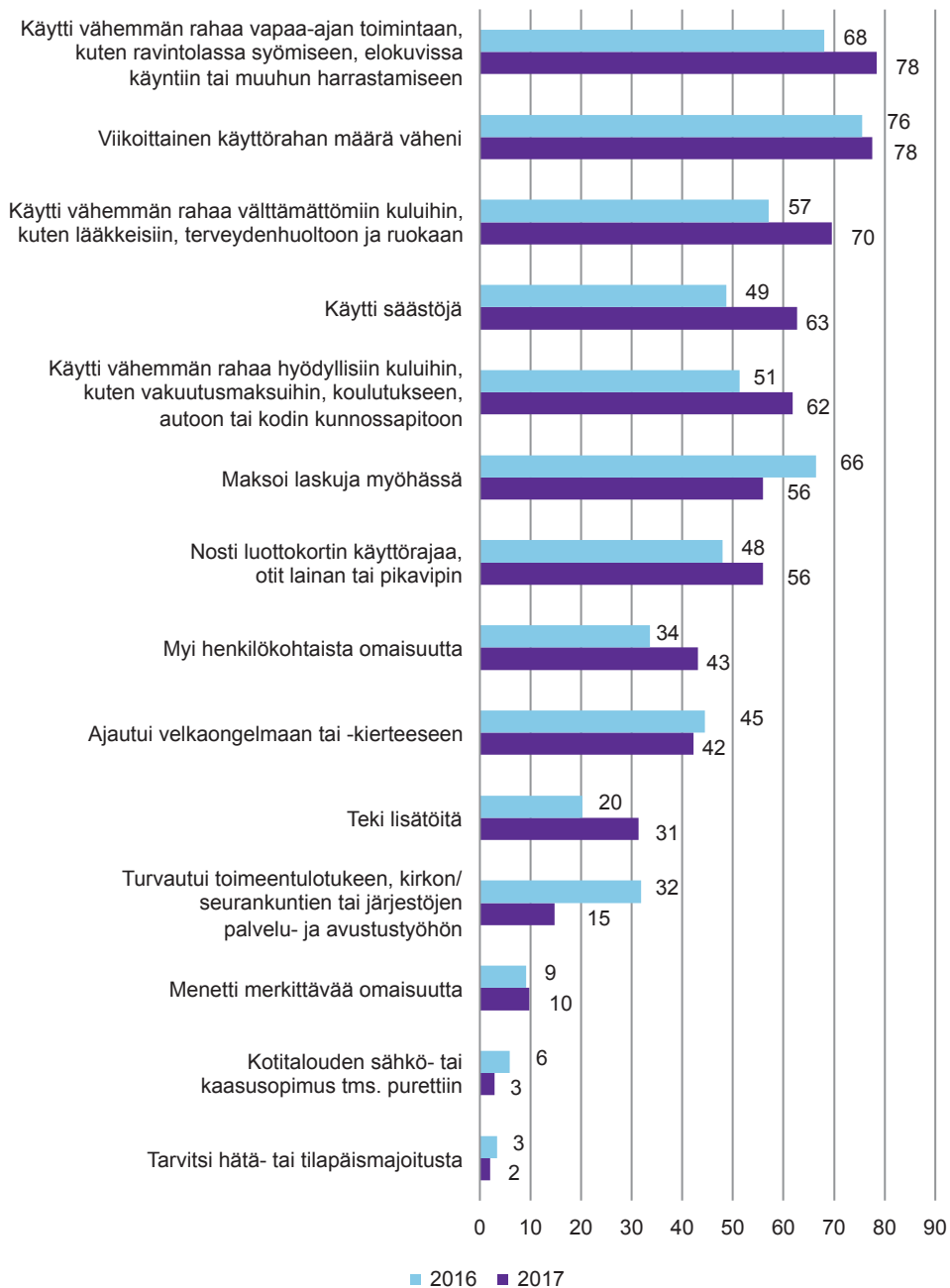


Kuvio 14. Rahapelihaittoja kokeneet haittakategorioittain vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 14. Gambling-related harms in 2016 and 2017, by harm category (% of respondents)

4.2.1 Taloudelliset haitat

Vuonna 2017 vastaajilla oli ollut keskimäärin kuusi erilaista taloudellista haittaa (vaihteluväli 0–14) (taulukot 30 ja 33). Vastaajista 92 prosenttia oli kohdannut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan taloudellisen haitan (taulukko 34, kuvio 14). Tavallisimmat taloudelliset haitat olivat vapaa-aikaan (kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen) käytettävissä olevan rahamäärän väheneminen, viikoittaisen käyttörahan väheneminen sekä välttämättömiin kuluihin käytetyn rahamäärän väheneminen, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan (taulukko 35). Vastaajista 42 prosenttia oli ajautunut velkaongelmaan tai -kierteeseen (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto).

Taloudellisten haittojen määrässä ei tapahtunut tilastollisesti merkitseviä muutoksia vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 30). Niiden vastaajien osuus, jotka olivat kokeneet vähintään yhden taloudellisen haitan, ei myöskään muuttunut vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 35, kuvio 15). Toisaalta niiden vastaajien osuus, jotka olivat käyttäneet säästöjään, oli suurempi vuonna 2017 kuin 2016. Vastaavasti niiden vastaajien osuus, jotka olivat turvautuneet toimeentulotukeen, kirkon, seurakuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit, leipäjono jne.), oli pienempi vuonna 2017 kuin 2016.

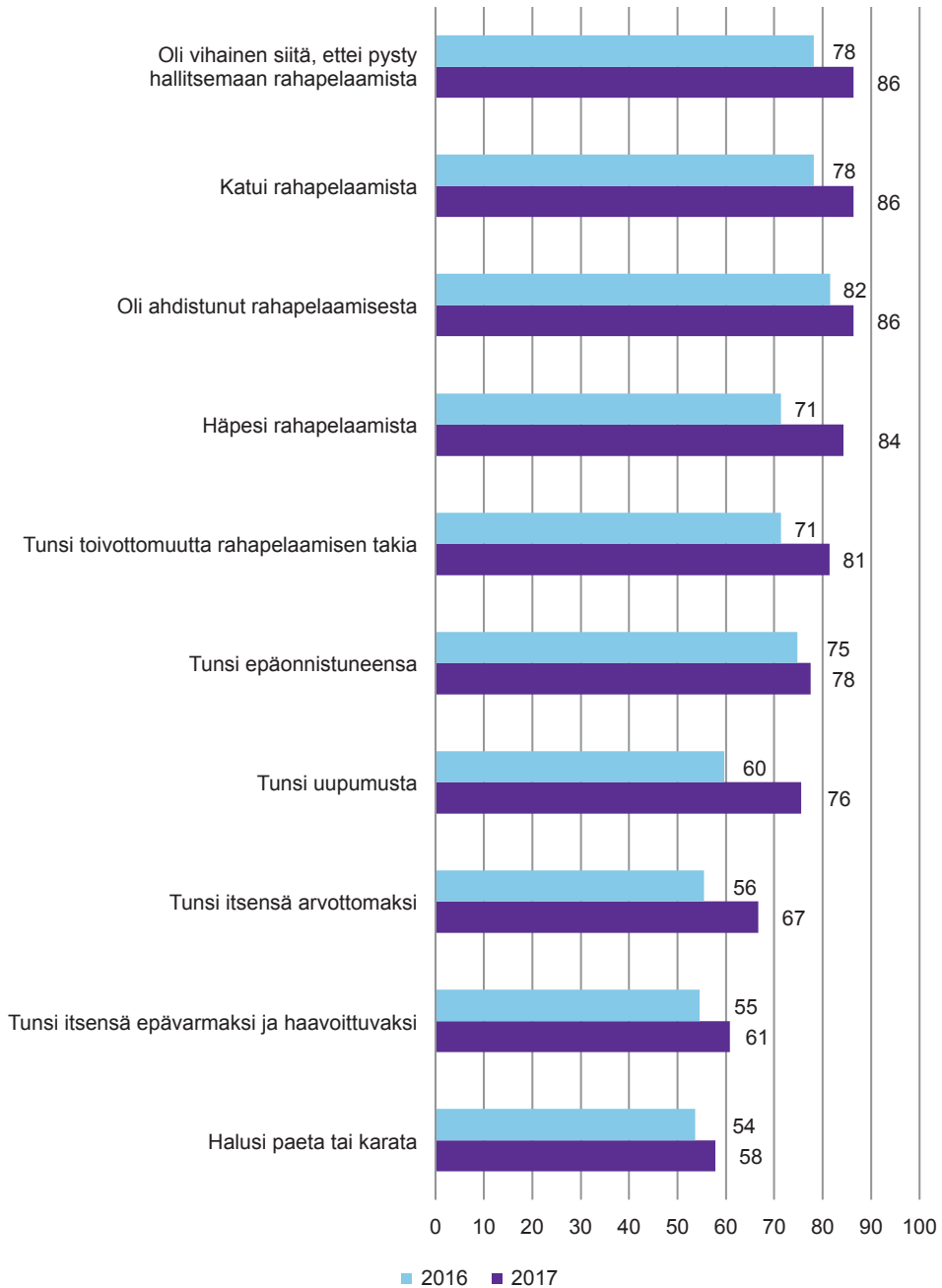


Kuvio 15. Taloudelliset rahapelihaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 15. Gambling-related financial harms in 2016 and 2017 (% of respondents)

4.2.2 Tunnetason haitat

Vuonna 2017 tunnetason haittoja (vaihteluväli 0–10) koettiin keskimäärin kahdeksan erilaista (taulukot 30 ja 33). Vastaajista 92 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan tunnetason haitan (taulukko 36). Kolme tavallisinta tunnetason haittaa liittyi siihen, että henkilö oli ahdistunut rahapelaamisesta, katui rahapelaamista tai oli vihainen siitä, ettei pysty hallitsemaan pelaamistaan (kuvio 16).

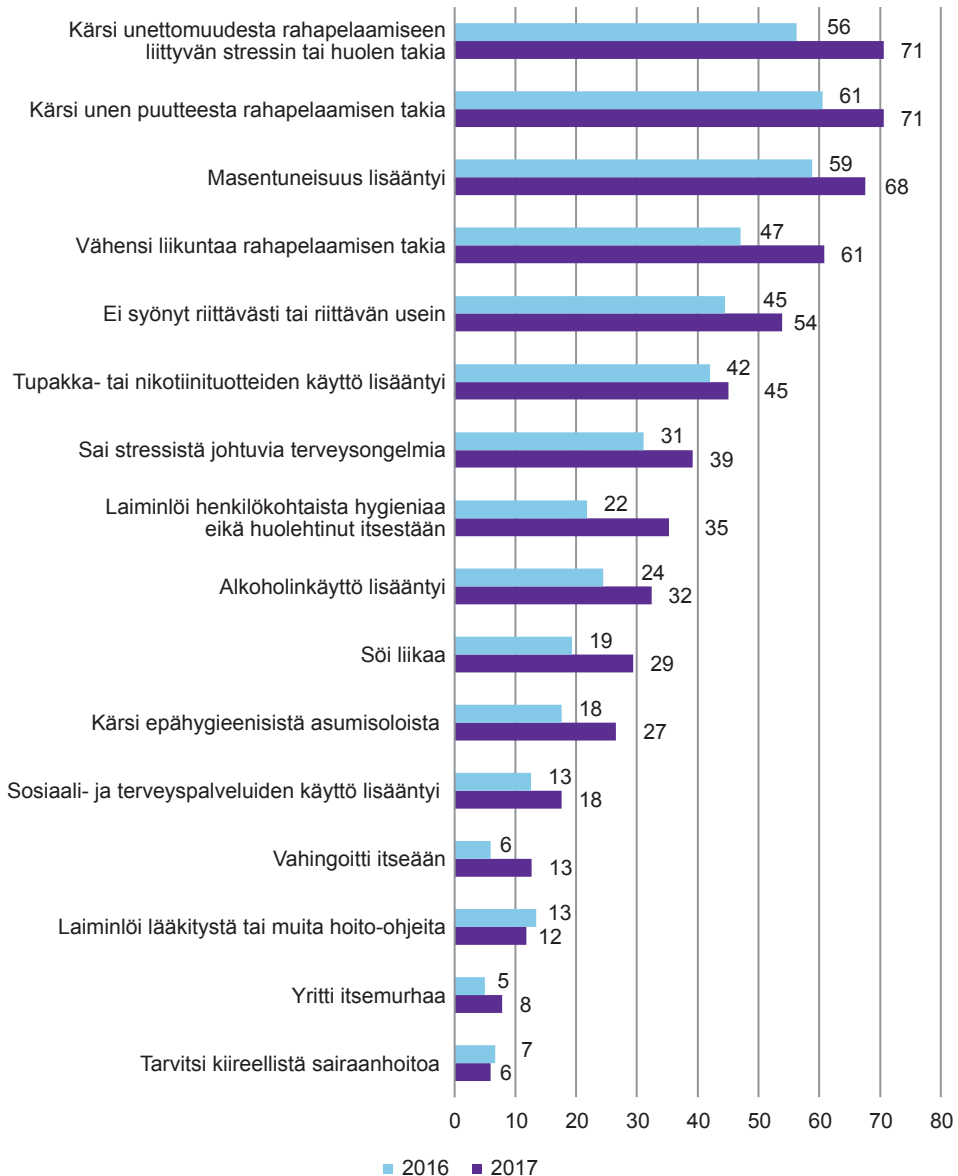
Tunnetason haittojen määrä ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 30). Niiden vastaajien osuudessa, jotka olivat kokeneet vähintään yhden tunnetason haitan, ei myöskään tapahtunut muutosta vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 36, kuvio 14). Niiden vastaajien osuudet, jotka häpesivät rahapelaamistaan tai tunsivat uupumusta, olivat suuremmat vuonna 2017 kuin 2016.



Kuvio 16. Tunnetason rahapelihaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 16. Gambling-related emotional harms in 2016 and 2017 (% of respondents)

4.2.3 Terveyshaitat

Vuonna 2017 vastaajilla oli ollut keskimäärin kuusi erilaista terveyshaittaa (vaihteluväli 0–16) (taulukot 30 ja 33). Vastaajista 91 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva terveyshaitta (taulukko 37). Tavallisimmat terveyshaitat olivat unen puute rahapelaamisen takia (71 %), unettomuus rahapelaamisesta johtuvan stressin tai huolen takia (71 %) ja masentuneisuus (68 %) (kuvio 17). Osa vastaajista oli vahingoittanut itseään (13 %) tai yrittänyt itsemurhaa (8 %).



Kuvio 17. Rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

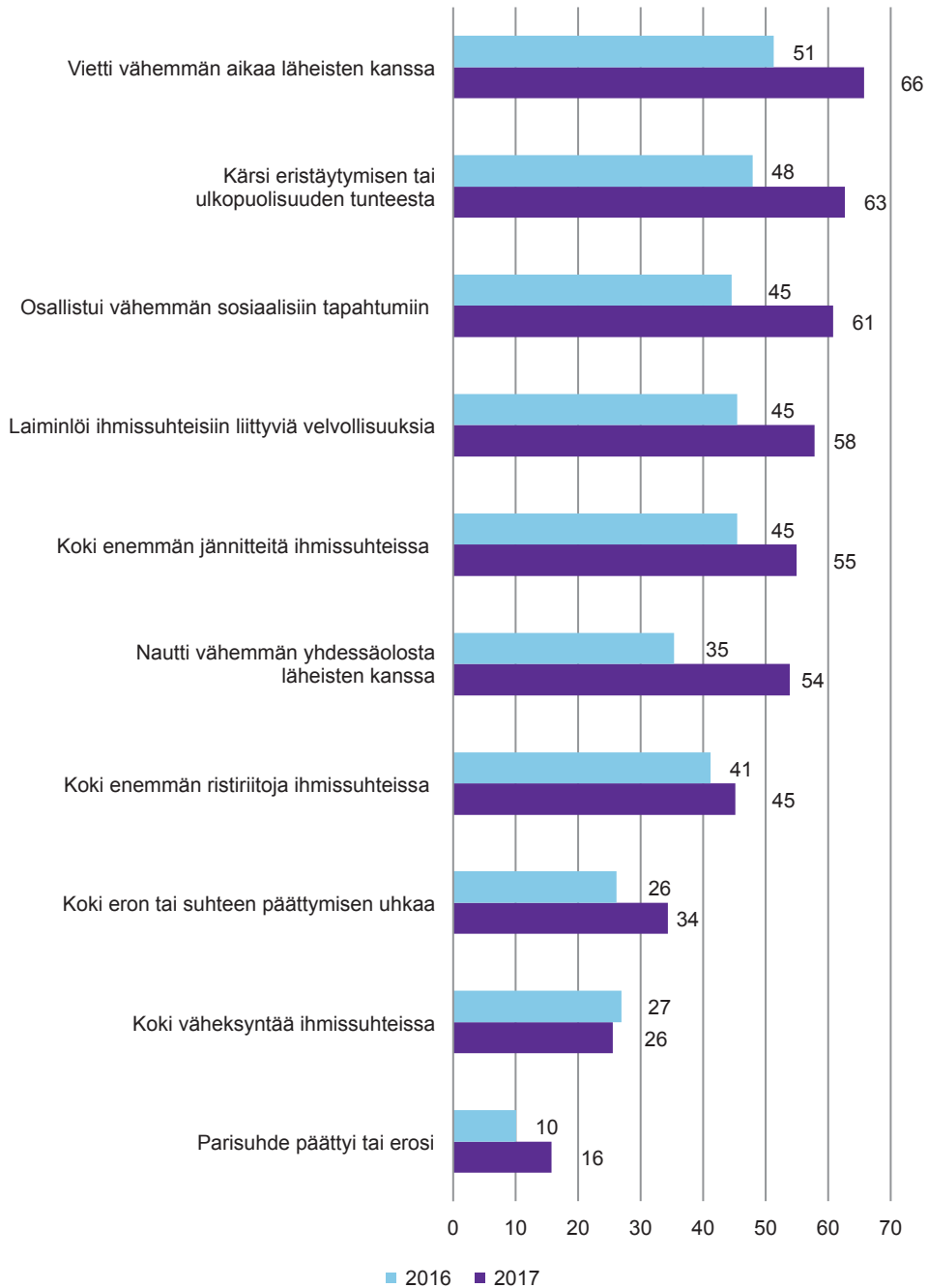
Figure 17. Gambling-related health harms in 2016 and 2017 (% of respondents)

Rahapelaamisen aiheuttamien terveyshaittojen määrä kasvoi, erityisesti miehillä ja 18–34-vuotiailla, vuodesta 2016 vuoteen 2017 tilastollisesti merkitsevästi (taulukot 30 ja 33). Niiden vastaajien osuudessa, joka oli kokenut vähintään yhden terveyshaitan, ei kuitenkaan tapahtunut tilastollisesti merkitsevää muutosta vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 37). Vuonna 2017 yhä useammat kuitenkin vähensivät liikuntaa, laiminlöivät henkilökohtaista hygieniaa tai kärsivät unettomuudesta rahapelaamiseen liittyvän stressin tai huolen takia.

4.2.4 Ihmissuhdehaitat

Vuonna 2017 vastaajilla oli ollut keskimäärin viisi erilaista ihmissuhdehaittaa (vaihteluväli 0–10) (taulukot 30 ja 33). Vastaajista 91 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan ihmissuhdehaitan (taulukko 38). Tavallisimmat ihmissuhdehaitat liittyivät siihen, että pelaaja vietti vähemmän aikaa läheistensä kanssa (66 %), kärsi eristäytymisen tai ulkopuolisuuden tunteesta (63 %) ja osallistui vähemmän sosiaaliin tapahtumiin (61 %) (kuvio 18). Joka kolmas (34 %) oli kokenut eron tai suhteen päättymisen uhkaa, ja 16 prosentilla parisuhde oli päättynyt eroon.

Rahapelaamisen aiheuttamien ihmissuhdehaittojen määrä kasvoi, erityisesti naisilla ja 35-vuotiailla ja sitä vanhemmilla, tilastollisesti merkitsevästi vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukot 30 ja 33). Myös niiden vastaajien osuus, jotka olivat kokeneet vähintään yhden ihmissuhdehaitan, lisääntyi tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 38). Yksittäisiä haittoja tarkasteltaessa voidaan havaita, että vuonna 2017 aiempaa useampi vastaaja vietti vähemmän aikaa läheisten kanssa, osallistui vähemmän sosiaaliin tapahtumiin tai nautti vähemmän yhdessäolosta läheisten kanssa. Myös niiden vastaajien osuus, jotka kärsivät eristäytymisen tai ulkopuolisuuden tunteesta, oli suurempi vuonna 2017 kuin 2016.



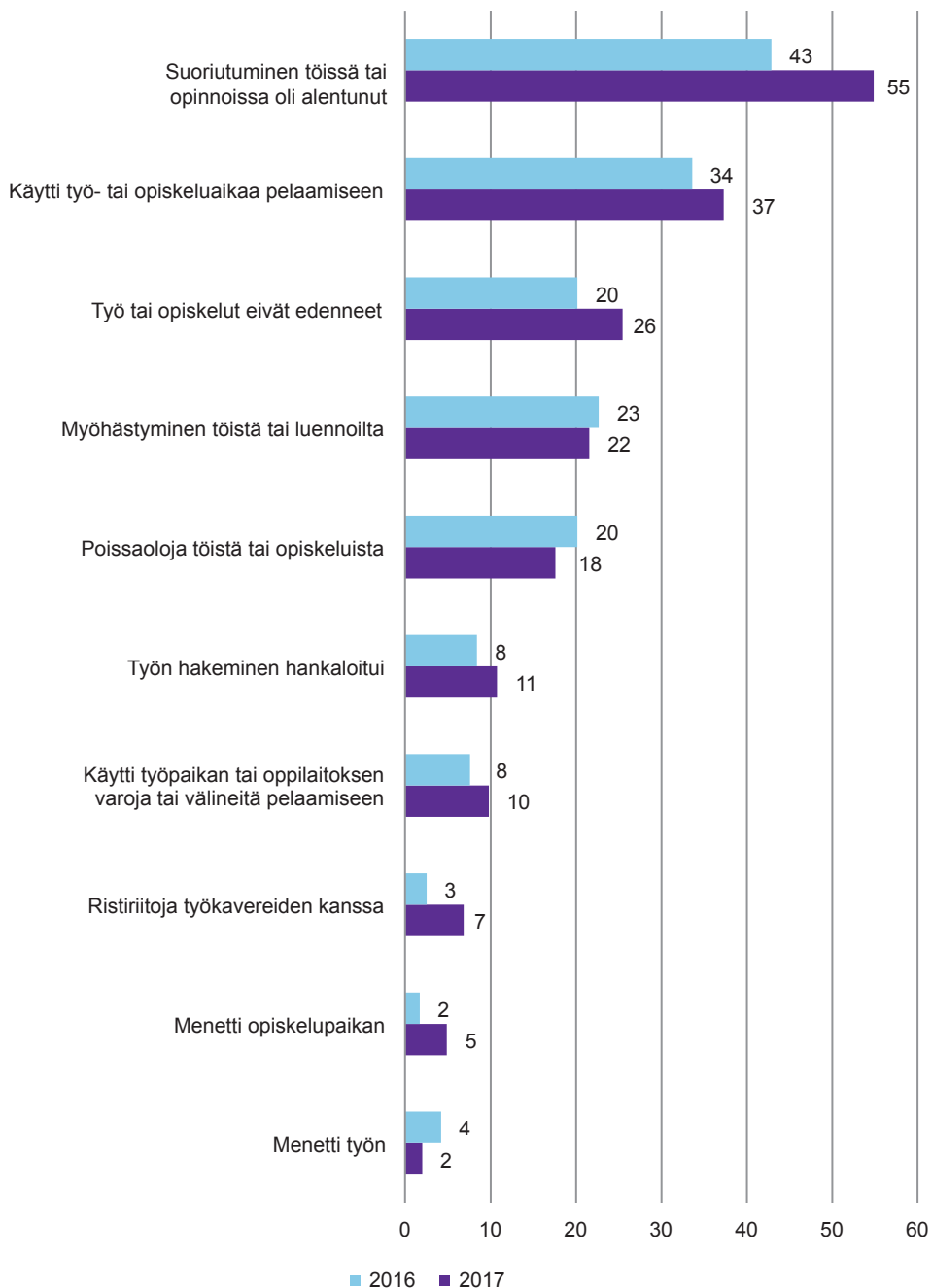
Kuvio 18. Rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

Figure 18. Gambling-related relationship harms in 2016 and 2017 (% of respondents)

4.2.5 Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat

Vuonna 2017 työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja (vaihteluväli 0–10) koettiin keskimäärin kaksi erilaista (taulukot 30 ja 33). Vuonna 2017 enemmistö vastaajista (62 %) oli kohdannut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan haitan, joka liittyi työhön tai opiskeluun (taulukko 39). Tavallisimmat työn tai opiskelun haitat liittyivät siihen, että suoriutuminen oli heikentynyt (55 %) tai että henkilö käytti työ- tai opiskeluaikaa rahapelaamiseen (37 %) (kuvio 19).

Työhön tai opiskeluun liittyvien haittojen määrä ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukot 30 ja 33). Niiden vastaajien osuudessa, jotka olivat kokeneet vähintään yhden työhön tai opiskeluun liittyvän haitan, ei myöskään tapahtunut tilastollisesti merkitsevää muutosta vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 39).

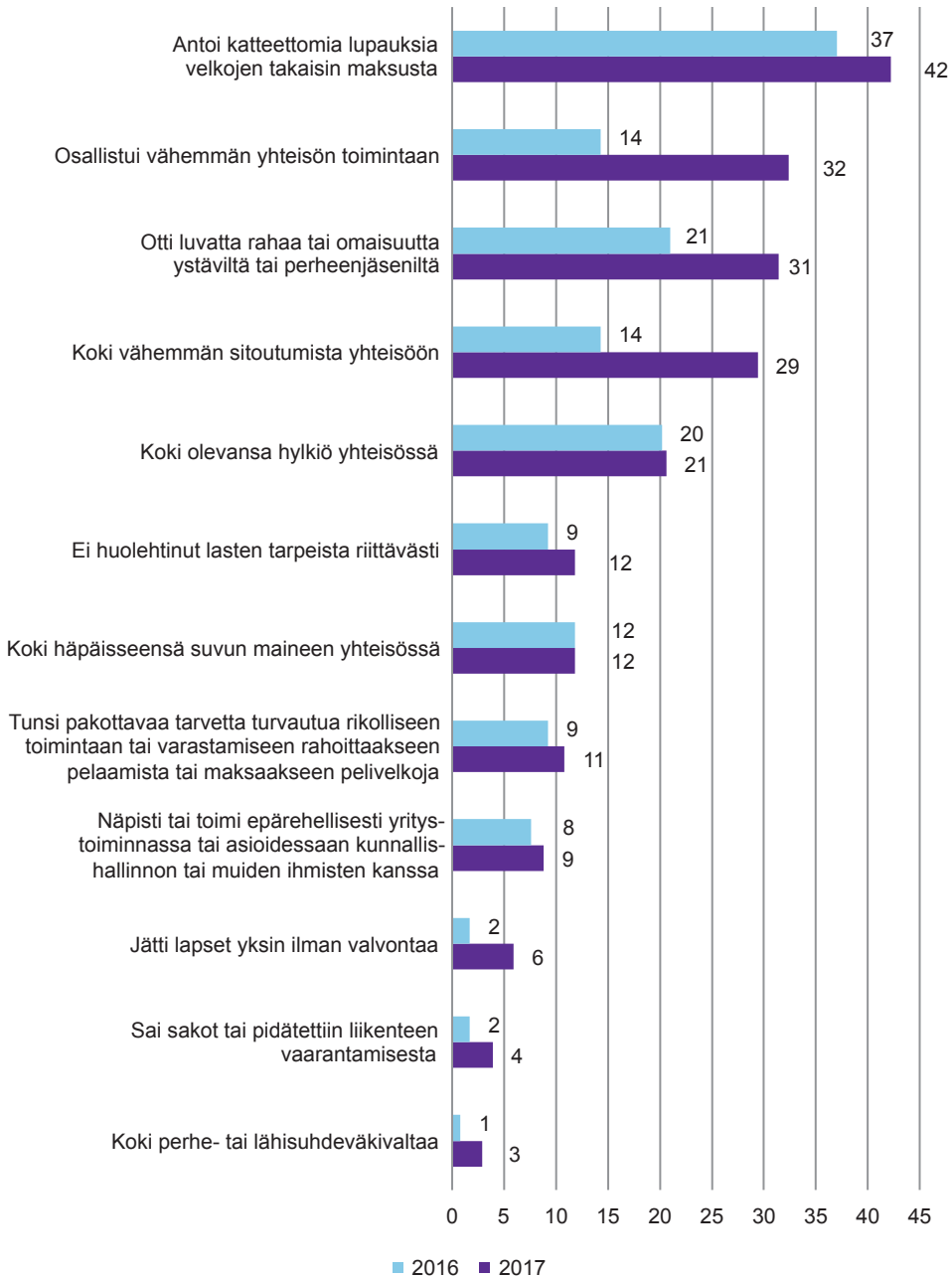


Kuvio 19. Työhön ja opiskeluun liittyvät rahapelihaitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 19. Gambling-related work and study harms in 2016 and 2017 (% of respondents)

4.2.6 Muut haitat

Lopuksi vastaajilta tiedusteltiin, missä määrin he olivat kokeneet muita mahdollisia rahapelihaittoja. Vuonna 2017 muita haittoja (vaihteluväli 0–12) koettiin keskimäärin kaksi erilaista (taulukko 30). Vastaajista 65 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan muun haitan (taulukko 40). Tavallisimmat muut haitat liittyivät siihen, että vastaaja oli antanut katteettomia lupauksia velkojen takaisin maksusta (42 %), osallistui vähemmän yhteisön toimintaan (32 %) tai oli ottanut luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltä tai perheenjäseniltä (31 %) (kuvio 20).

Muiden haittojen määrä lisääntyi tilastollisesti merkitsevästi, erityisesti naisilla, vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukot 30 ja 33). Vähintään yhden muun haitan kokeneiden määrä pysyi lähes ennallaan (taulukko 40). Aiempaa useampi kuitenkin vastasi, ettei enää osallistu yhtä paljon yhteisönsä toimintaan ja tuntee olevansa aiempaa vähemmän sitoutunut yhteisöönsä.



Kuvio 20. Rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

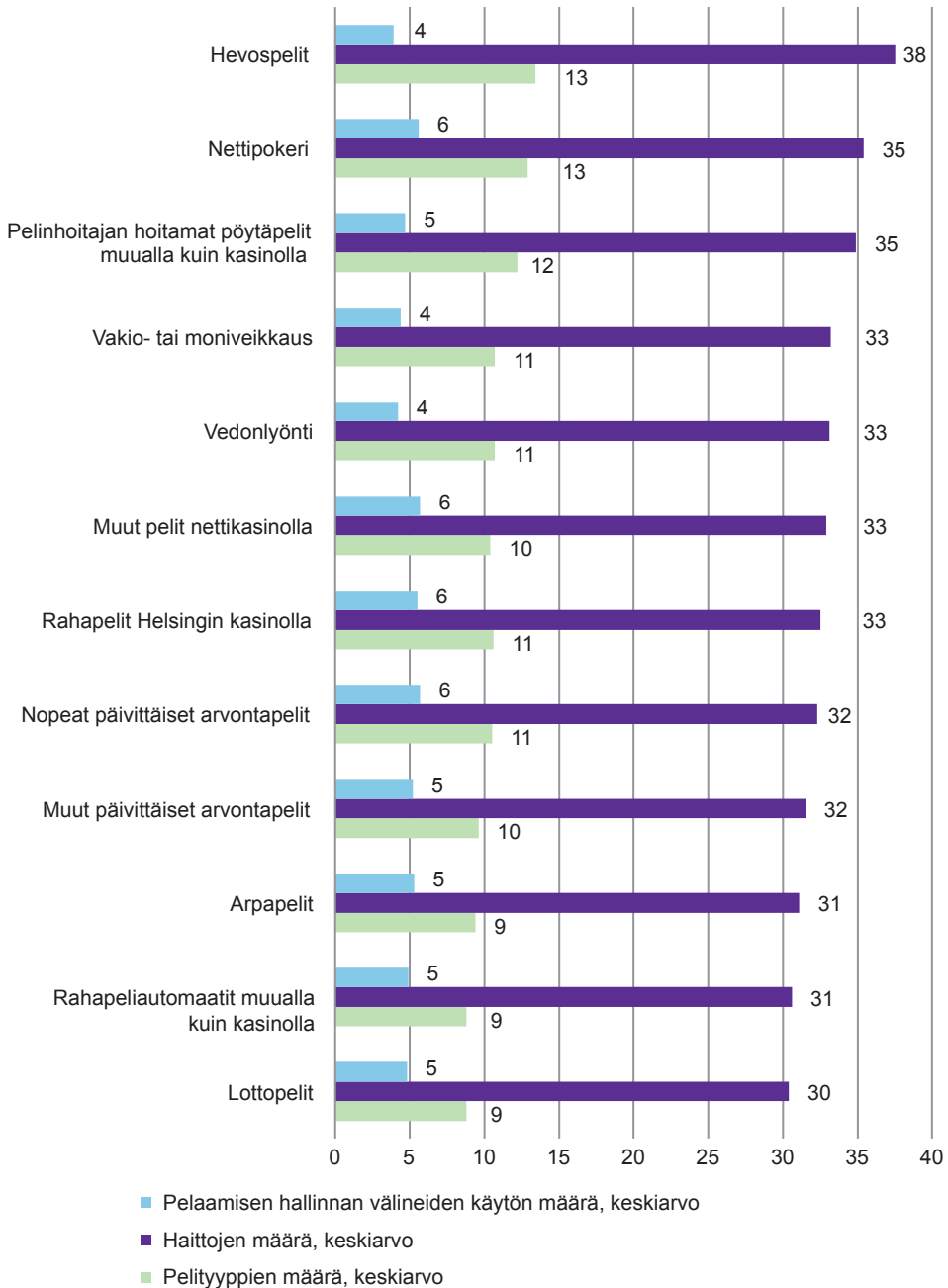
Figure 20. Other gambling-related harms in 2016 and 2017 (% of respondents)

4.2.7 Aikaisemman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017

Henkilöiltä, jotka eivät olleet pelanneet lainkaan vuonna 2016 (n = 5) ja vuonna 2017 (n = 2), tiedusteltiin avoimen kysymyksen avulla, oliko aikaisempi rahapelaaminen aiheuttanut heille haittoja vuonna 2016 tai 2017, ja jos oli, niin minkä tyyppisiä. Molempien vuosien vastausten perusteella aikaisempi rahapelaaminen näkyi edelleen ensisijaisesti taloudellisina haittoina: rahapelivelkoja oli edelleen maksamatta.

4.3 Rahapelihaittojen yleisyys rahapelaamiseen osallistumisen mukaan

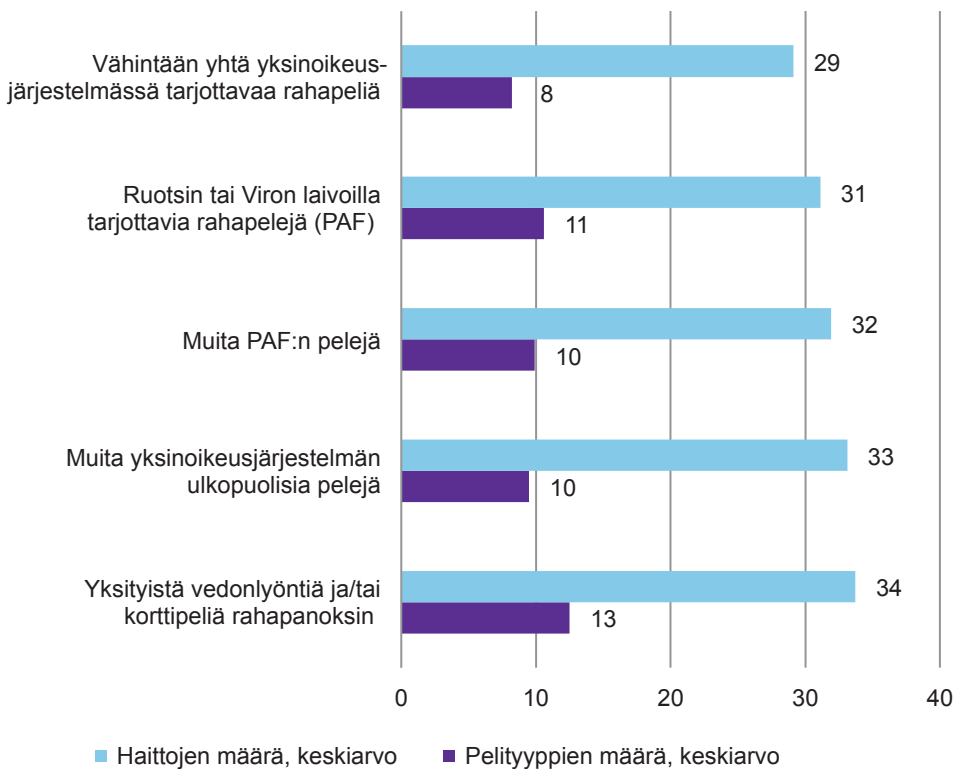
Rahapelihaittoja tarkasteltiin yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelityyppien pelaamisen mukaan. Neljä pelityyppiä, joiden pelaajat olivat vuonna 2017 tavallisimmin kokeneet 30 haittaa tai enemmän, olivat vakio- tai moniveikkaus, vedonlyönti, hevospelit ja rahapelit Helsingin kasinolla (taulukko 41). Määrällisesti eniten haittoja olivat kokeneet hevospelien pelaajat, nettipokerin pelaajat ja pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä pelanneet vastaajat (kuvio 21). Toisaalta hevospelien pelaajat, nettipokerin pelaajat ja pöytäpelien pelaajat olivat pelanneet myös useimpia eri pelityyppejä. Arpapelien pelaajat, raha-automaattipelien pelaajat ja lottopelaajat taas olivat pelanneet vähiten eri pelityyppejä.



Kuvio 21. Pelattujen pelityyppien määrä, rahapelihaittojen määrä ja käytettyjen pelaamisen hallinnan välineiden määrä yksinoikeusjärjestelmässä vuonna 2017, keskiarvot kyseistä pelityyppiä pelanneilla

Figure 21. Number of game types gambled, number of gambling-related harms and number of monopoly operators' responsible gambling tools used in 2017, mean values for those playing type of game concerned

Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelien pelaajat olivat kohdanneet keskimäärin 29 haittaa, ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelityyppien pelaajat olivat kohdanneet 31–34 haittaa (taulukko 42, kuvio 22). Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelien pelaajat olivat pelanneet keskimäärin kahdeksaa pelityyppiä, kun yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelityyppien pelaajat olivat pelanneet kymmentä tai sitä useampaa pelityyppiä. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneiden ryhmät sisältävät kolmea poikkeusta lukuun ottamatta myös yksinoikeusjärjestelmän tarjoamien pelien pelaajia.

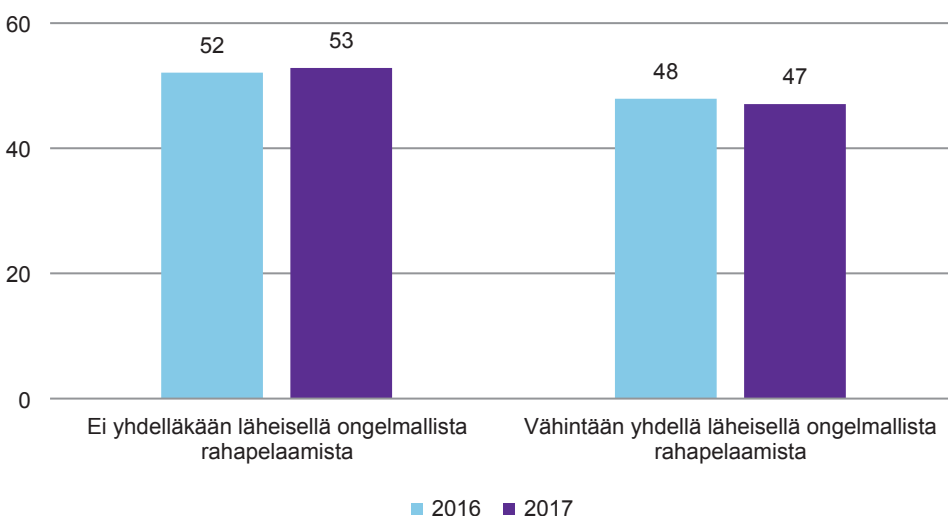


Kuvio 22. Pelattujen pelityyppien määrä ja rahapelihaittojen määrä pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017, keskiarvot kyseisen pelintarjoajan pelejä pelanneilla (%)
Figure 22. Number of game types played and number of gambling-related harms by gambling operator in 2017, mean values for those playing games concerned

5 Rahapelihaitat läheisille

5.1 Paljon pelaavien läheiset

Vastaajista 47 prosentilla oli lähipiirissään henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2017 (taulukko 43, kuvio 23). Tässä tarkastelussa ei havaittu tilastollisesti merkitseviä vastaajaryhmittäisiä eroja.



Kuvio 23. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

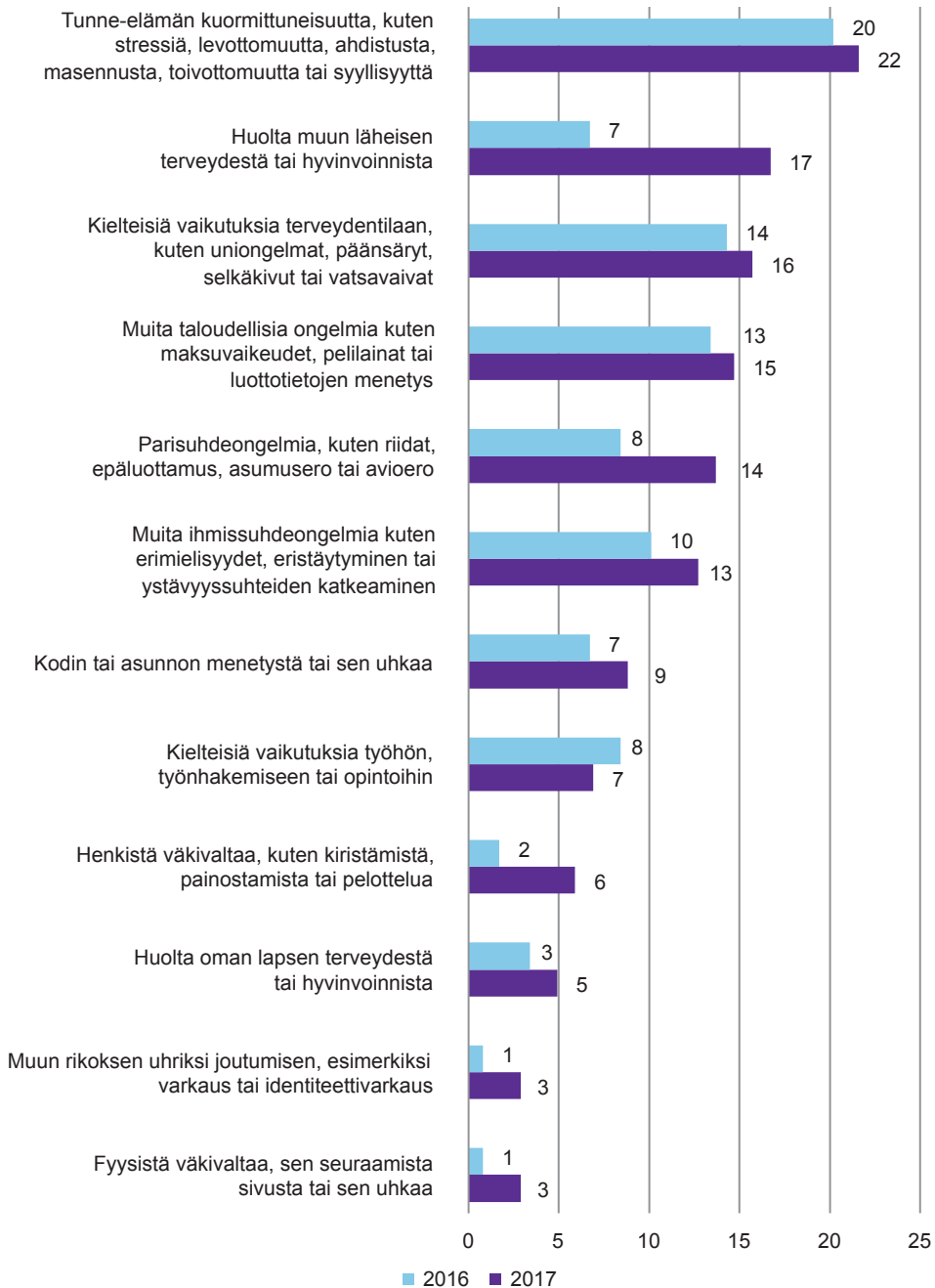
Figure 23. Respondents with concerns about excessive gambling of a significant other in 2016 and 2017 (% of respondents)

Tavallisimmin ongelmallisesti pelaava oli vastaajan ystävä (25 %), puoliso (10 %) tai vanhempi/appivanhempi (10 %) (taulukko 45). Niiden vastaajien osuus, joilla oli lähipiirissään liikaa rahapelejä pelaava henkilö, ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 44, kuvio 23). Vuonna 2017 kuitenkin naisia, joilla oli lähipiirissään vähintään yksi ongelmallisesti pelaava henkilö, oli aiempaa enemmän.

5.2 Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat

Vastaajista 32 prosentille (naiset 42 %, miehet 28 %) oli koitunut vuonna 2017 vähintään yksi haitta läheisen rahapeliongelmasta (taulukko 46). Tavallisimmin koettiin tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masennusta (22 %). Muita tavallisimpia haittoja olivat huoli läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista (17 %), kielteiset vaikutukset terveydentilaan, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat (16 %), sekä taloudelliset ongelmat, kuten maksuvaikkeudet, pelilainat tai luottotietojen menetys (15 %). Naisten ja miesten kokemien haittojen osuuksissa ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja.

Niiden vastaajien osuus, jotka olivat kokeneet vähintään yhden läheisen rahapeliongelman aiheuttaman haitan, ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 46, kuvio 24). Vastaajia, jotka olivat tunteneet huolta läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista, oli kuitenkin tilastollisesti merkitsevästi enemmän vuonna 2017.



Kuvio 24. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle vuonna 2016 ja 2017 (%)

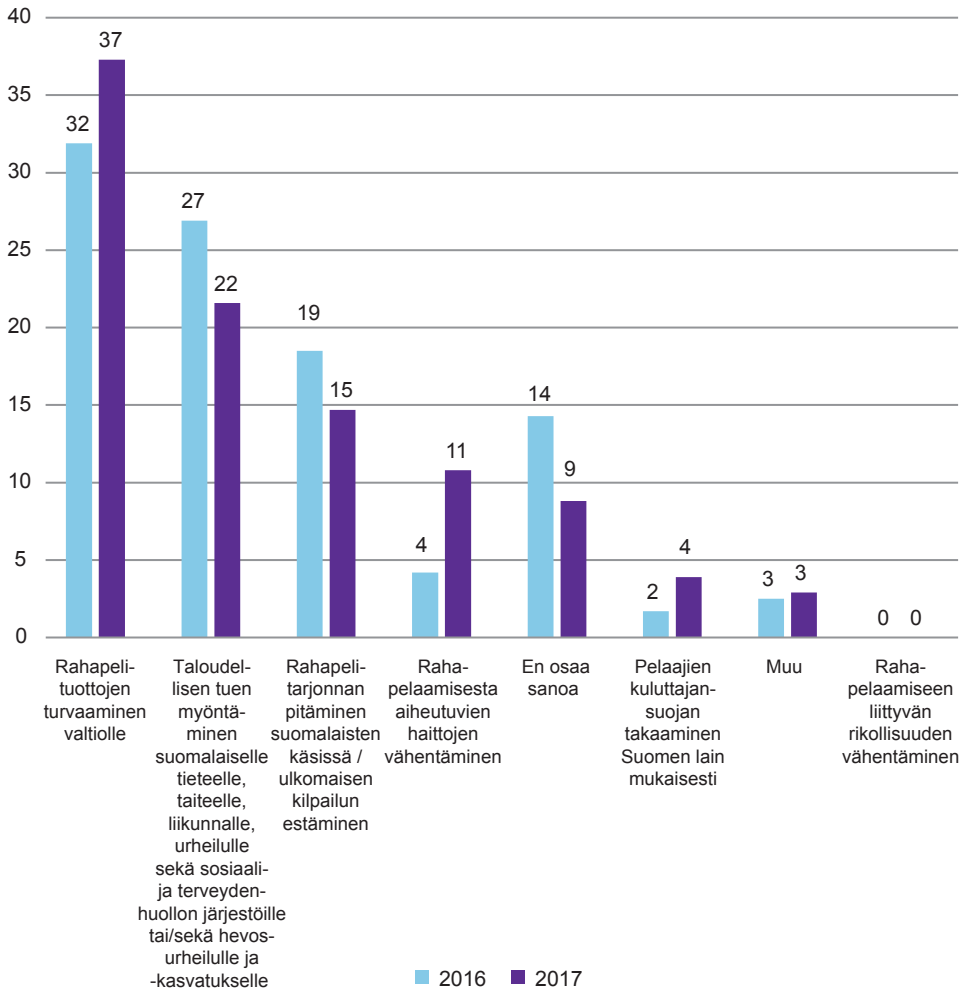
Figure 24. Gambling-related harms caused to respondent by a significant other's gambling in 2016 and 2017 (% of respondents)

6 Rahapelaamiseen liittyvät mielipiteet

6.1 Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä

Vuonna 2016 rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa kolmen peliyhteisön, RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton, yksinoikeudella. Vuoden 2017 alussa nämä kolme peliyhteisöä yhdistettiin, jonka jälkeen rahapelaaminen on järjestetty Veikkaus Oy:n yksinoikeudella. Tämän rahapelimallin tärkein tavoite oli vuonna 2017 vastaajien näkemysten mukaan rahapelituottojen turvaaminen valtiolle (37 %), taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle, sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle (22 %) ja rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä (15 %) (taulukko 47, kuvio 25). Avoimen kysymyksen vastauksissa esiin nousi myös Veikkauksen rahapelituottojen kasvattaminen.

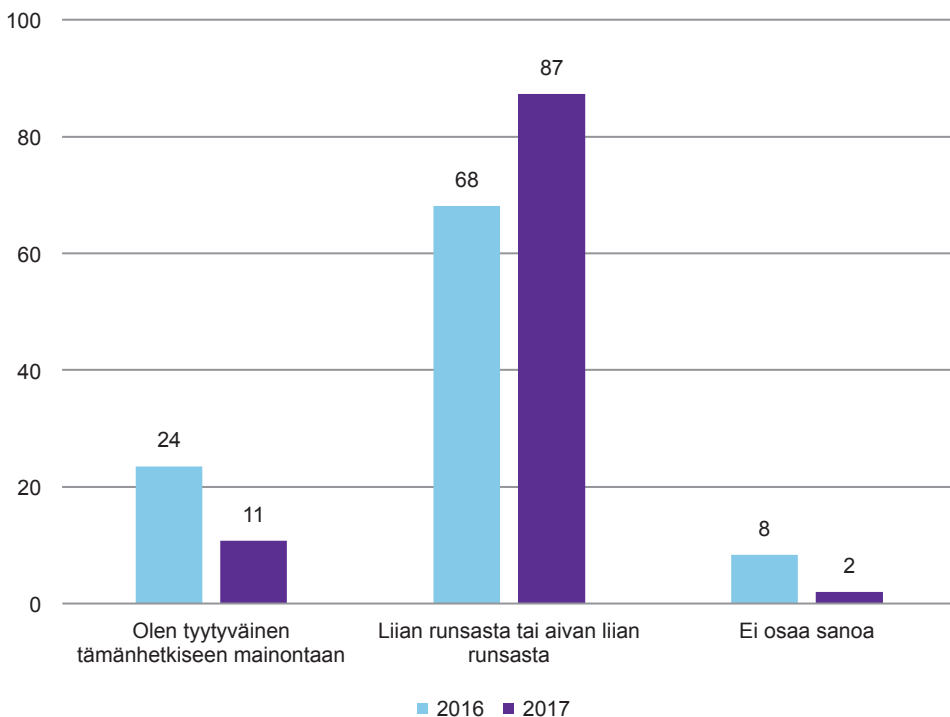
Vastaajien näkemykset siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, eivät muuttuneet tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä. Kumpanakaan ajankohtana yksikään vastaaja ei nähnyt rahapelimallin tärkeimmäksi tavoitteeksi yhtä arpajaislaissa mainittua tavoitetta: rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentämistä.



Kuvio 25. Vastaajien näkemykset siitä, mikä on suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän tärkein tavoite, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)
Figure 25. Respondents' views on the main purpose and objective of the Finnish gambling monopoly in 2016 and 2017 (% of respondents)

6.2 Suomalaisen rahapeliyhteisöjen markkinointi

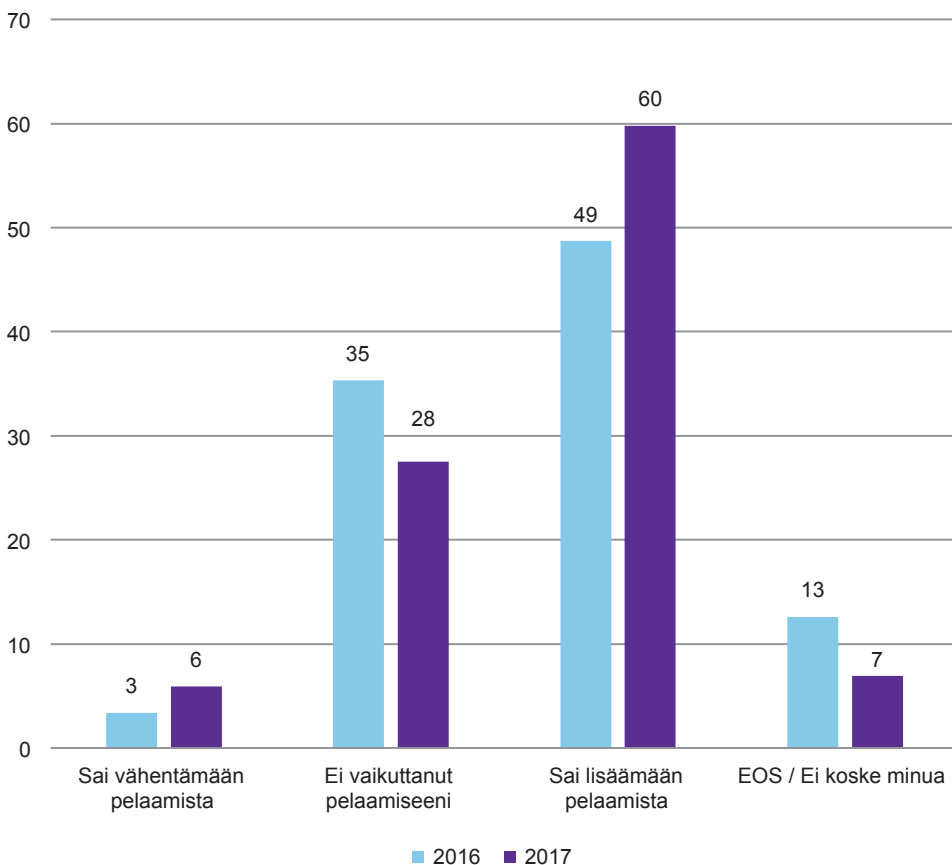
Vastaajat olivat kohdanneet suuressa määrin kotimaisten peliyhteisöjen rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia vuonna 2017 (taulukko 48). Enemmistö vastaajista (87 %) piti mainontaa vuonna 2017 liian runsaana (liian runsasta / aivan liian runsasta), mutta joka kymmenes (11 %) oli tyytyväinen kotimaisten peliyhteisöjen mainontaan (kuvio 25). Yksikään vastaajista ei kokenut mainontaa liian vähäiseksi (liian vähäinen / aivan liian vähäinen). Vastaajaryhmittäistä tarkastelua ja aikavertailua varten mainontaan tyytyväiset vastaajat ja ne, jotka eivät osanneet sanoa, yhdistettiin. Liian runsaaksi mainonnan kokeneet eivät eronneet tilastollisesti merkitsevästi vastaajaryhmittäin vuonna 2017 (taulukko 49).



Kuvio 26. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)

Figure 26. Respondents' views on Finnish gambling operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 (% of respondents)

Vuodesta 2016 vuoteen 2017 mainontaa liian runsaana pitäneiden osuus lisääntyi tilastollisesti merkitsevästi, 19 prosenttiyksiköllä (taulukko 50). Miesten ja molempien ikäryhmien näkemykset mainonnasta muuttuivat kriittisemmiksi. Naisten näkemyksiä ei voida luotettavasti arvioida pienen vastaajamäärän takia.



Kuvio 27. Kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

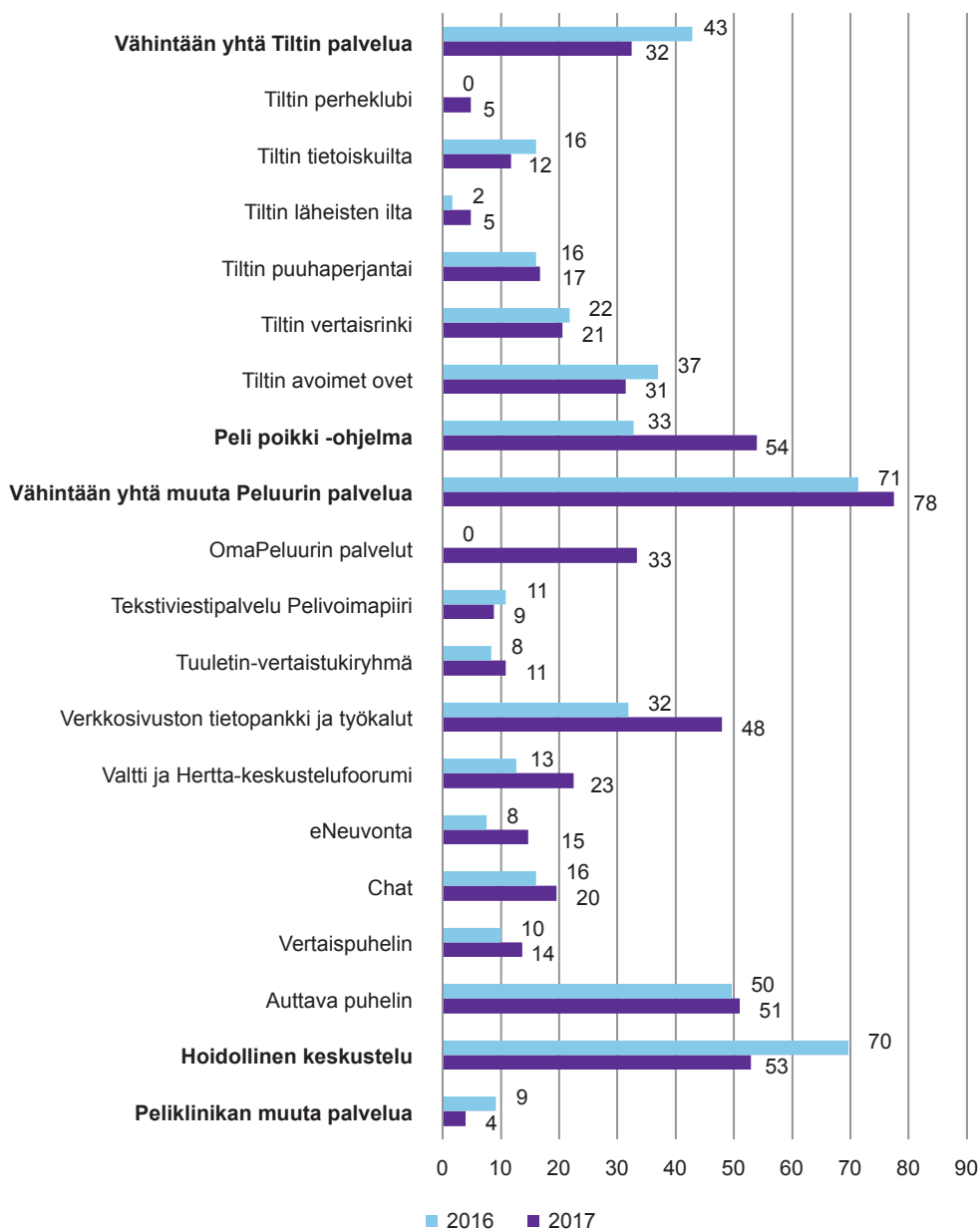
Figure 27. Impact of Finnish gambling operators' marketing advertising in 2016 and 2017 (% of respondents)

Vuonna 2017 yli puolet (60 %) vastaajista ajatteli, että kotimaisten rahapeliyhteisöjen mainonta sai heidät pelaamaan lisää, ja 28 prosentin mielestä kotimaisten peliyhteisöjen mainonnalla ei ollut omaan pelaamiseen mitään vaikutusta (kuvio 27). Vastajaryhmittäistä tarkastelua ja aikavertailua varten kolme luokkaa yhdistettiin yhdeksi (vähensi, ei vaikuttanut pelaamiseen, ei osaa sanoa), ja tätä ryhmää verrattiin niihin, jotka kokivat mainonnan lisänneen pelaamista (taulukko 51). Vuonna 2017 näkemykset mainonnan vaikutuksesta eivät kuitenkaan eronneet tilastollisesti merkitsevästi vastajaryhmittäin.

Niiden vastaajien osuus, jotka kokivat kotimaisen rahapelimainonnan lisänneen pelaamista, oli 11 prosenttiyksikköä suurempi vuonna 2017 kuin vuonna 2016, mutta muutos ei ollut tilastollisesti merkitsevä (taulukko 52).

7 Peliklinikan palvelujen käyttö

Vastaajilta tiedusteltiin Peliklinikan palvelujen käyttöä eri vuosina (taulukko 53, kuvio 28). Vastaajat olivat käyttäneet keskimäärin kolmea (2,8) Peluurin palvelua (mediaani 2) ja kahta (1,6) Tiltin palvelua (mediaani 1). Yli puolet (53 %) oli joskus käynyt hoidollisen keskustelun psykologin tai sosiaaliterapeutin kanssa ajanvarauksessa tai varatulla ajalla. Lisäksi muutama vastaajaa oli jonossa Peli poikki -ohjelmaan ja hoidolliseen keskusteluun. Yli puolet (54 %) oli osallistunut Peli poikki -ohjelmaan, ja 78 prosenttia oli käyttänyt vähintään yhtä muuta Peluurin palvelua. Peluurin käytetyimmät palvelut olivat Peli poikki -ohjelma ja Auttava puhelin. Vastaajista lähes joka kolmas (32 %) oli käyttänyt vähintään yhtä Tiltin palvelua. Tiltin avoimet ovet oli sen käytetyin palvelu.



Kuvio 28. Peliklinikan eri palveluiden käyttö, osuus vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)
Figure 28. Use of Gambling Clinic services (% of respondents in 2016 and 2017)

8 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimustuloksia tarkastellessa on syytä huomioda, että vastaajamäärät olivat suhteellisen pieniä ja vastausaktiivisuus jokseenkin heikkoa. Osallistumisaktiivisuutta kuvaavat palvelukohtaiset vastausprosentit, jotka vaihtelivat 11:n ja 34:n välillä, ovat kuitenkin arvioita (kuvio 1). Todennäköisesti nämä arviot on tehty hieman alakanttiin, koska tarkkaa tietoa osallistumiskriteerit täyttäneistä asiakkaista ei ole käytettävissä (ks. 2.1. Kohdejoukko ja otanta). Osallistumisaktiivisuus oli parempi palveluissa, jotka sisälsivät kasvokkaisen kontaktin asiakkaan kanssa (ml. hoidollinen keskustelu ja Tiltti), kuin sellaisissa, joissa asioidaan verkon välityksellä ja puhelimitse (mm. Peli poikki -ohjelma ja Peluuri). Valtakunnallisen auttavan puhelimen Peluurin kautta rekrytoitujen vastaajien määrä jäi vähäisimmäksi. Peluuriin soittavalla on usein niin vaikea tilanne puheluhetkellä, että tutkimukseen osallistuminen saattaa tuntua toissijaiselta. Näin ollen tutkimustulokset edustavat ennen kaikkea Peliklinikalla asioineiden asiakkaiden näkemyksiä. Tutkimukseen osallistuneissa oli enemmän naisia, yli 34-vuotiaita ja työelämän ulkopuolella olevia kuin Peliklinikan asiakkaissa keskimäärin. Nuorten miesten muita vähäisempi osallistuminen tutkimuksiin, myös rahapelitutkimukseen, on tiedostettu laajemminkin (vrt. Turja ym. 2012; Williams ym. 2012).

Osa vastaajista (14–15 %) ei luokittunut PPGM-pisteiden perusteella lainkaan rahapeliongelmasta kärsiväksi (vrt. taulukko 29). Tämä johtunee ainakin osittain siitä, että osa vastaajista oli ollut tuen ja hoidon piirissä jo pidempään ja näin ollen pelaamatta pidemmän aikaa tai he olivat jo toipuneet rahapeliriippuvuudesta. Toipuminen voidaan määritellä varhaiseksi, kun henkilö on ollut pelaamatta kolme kuukautta, tai pysyväksi, kun henkilö on ollut pelaamatta 12 kuukautta (APA 2013). Esimerkiksi vertaistukiryhmissä ja harvakseltaan tapahtuvilla hoitokäynneillä saatetaan käydä pitkäänkin sen jälkeen, kun aktiivinen rahapeliongelma on hallinnassa. Tällöin kyse on ennemminkin pelaamattomuuden ylläpitämisestä ja retkahduksen ehkäisystä kuin pelaamisen lopettamisesta.

Koska tutkimukseen osallistui 119 vastaajaa vuonna 2016 ja vain 102 vastaajaa vuonna 2017, karkeistamisesta huolimatta ryhmäkoot jäivät osittain hyvin pieniksi. Tutkimustuloksia tulkitessa on myös syytä huomioda, että tutkimus toteutettiin kahdena poikittaistutkimuksena ja eri vaiheissa vastaajat erosivat toisistaan (taulukko 5). Vuoden 2017 kyselyn vastaajat olivat korkeampituloisia, useammin työssäkäyviä ja korkeammin koulutettuja kuin vuoden 2016 vastaajat. Näin ollen osa ajallisista muutoksista saattaa selittyä eri vaiheiden vastaajien yksilöllisillä eroilla. Tutkimustuloksiin on syytä suhtautua suuntaa antavina.

9 Yhteenveto ja päätelmät

Tammikuussa 2017 toteutui suomalaisen rahapelijärjestelmän uudistus, ja entiset kolme peliyhteisöä – Veikkaus, Raha-automaattiyhdistys ja Fintoto – yhdistettiin yhdeksi Veikkaus Oy:ksi. Rahapelikyselyn tärkein tavoite on ollut seurata rahapeliyhteisöjen yhdistymisen mahdollisia seurauksia ja vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja mielipiteisiin rahapelaamisen markkinoinnista ennen ja jälkeen järjestelmämuutoksen.

9.1 Suhtautuminen rahapelien mainontaan entistä kriittisempää

Suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän muutoksen taustalla oli tavoite estää entisen kolmen peliyhteisön keskinäinen kilpailu. Kilpailun pelättiin lisäävän rahapelien markkinointia ja olevan siten ristiriidassa Suomen rahapelijärjestelmän tavoitteena olevan rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisemisen ja vähentämisen kanssa. Peliyhteisöjen keskinäinen kilpailu ja liiallinen markkinointi olisivat olleet ongelmallisia Euroopan unionin lainsäädännön ja siten myös Suomen rahapelijärjestelmän oikeutuksen kannalta (HE 132/2016 vp). Veikkauksen antamien tietojen mukaan kolmen entisen peliyhteisön vuoden 2016 markkinointibudjetti oli yhteensä 63,3 miljoonaa euroa ja Veikkauksen vuoden 2017 markkinointibudjetti oli yhteensä 65,65 miljoonaa euroa.

Rahapeliongelmaan hoitoa hakeneiden vastaajien mukaan rahapelien kotimainen mainonta ja markkinointi koettiin liian runsaaksi useammin vuonna 2017 (87 %) kuin vuonna 2016 (68 %). Rahapelikyselyä vastaavan väestökyselyn tulokset ovat samansuuntaisia: mainonta koettiin vuonna 2017 liian runsaaksi vuotta 2016 useammin (Salonen ym. 2019). Vaikuttaa siis siltä, että yksinoikeusjärjestelmän uudistuksen varhaiset seuraukset ja vaikutukset rahapelien kotimaiseen markkinointiin eivät ole olleet toivotunlaisia. Toisaalta vastaajien entistä kriittisempi suhtautuminen markkinointiin saattaa liittyä myös lähivuosina lisääntyneeseen julkiseen keskusteluun ja uutisointiin rahapeliongelmissa ja suomalaisesta yksinoikeusjärjestelmästä.

Rahapelien mainonnan tiedetään kiihdyttävän jo olemassa olevaa rahapeliongelmaa, heikentävän rahapelaamisen hallintaa sekä kasvattavan retkahdusriskiä etenkin ongelmapelaajilla (Binde 2014). Veikkaus on perustellut rahapelien aktiivista mainontaa ja markkinointia kanavoimisella – kanavoinniksi kutsutaan pyrkimyksiä saada suomalaiset pelaamaan myös internetissä suomalaisen rahapeliyhtiön pelejä. Taustalla on uskomus siitä, että pelaaminen kotimaisen yksinoikeusjärjestelmän sivuilla olisi turvallisempaa ja että se tarjoaa rahapelejä vastuullisemmin kuin kansainväliset pelintarjoajat.

Myönteisenä suuntana voidaan nähdä se, että uuden Veikkauksen markkinointiin on lisätty ”pelaamalla ja vastuullisesti” -konseptia. Toisaalta erityistä huolta on herättänyt Veikkauksen toteuttama ristiinmarkkinointi, joka tähtää kokonaisu-myynnin kasvattamiseen. Ristinmyynnissä asiakkaalle tarjotaan esimerkiksi mahdollisuutta oheistuotteisiin tai tuotteen kanssa yhteensopivia muita tuotteita. Näin ollen esimerkiksi pelituotteiden erilaiset lisäpelit, oheispelit ja vaihtoehtoiset pelitavat peruspeliin nähden ovat kaikki ristiinmyyntiä, samoin Veikkauksen harjoittama ns. tuoteinformaation jakaminen eri peleistä.

Tällä hetkellä rahapelien mainonnan ja markkinoinnin, erilaisten voitto- ja voit-tajauutisointien sekä rahapeleihin liittyvän tuoteinformaation raja on hyvin häilyvä. Eettisten ja moraalisten näkökulmien tarkastelu rahapelien mainonnassa sekä mainonnan vaikutusten tutkiminen ovat tervetulleita vastuullisemmän rahapelimarkkinoinnin kehittämiseksi.

9.2 Rahapelihaittoja entistä enemmän

Yksinoikeusjärjestelmän muutoksen yhteydessä myös arpajaislakia (1047/2001) uudistettiin: lain tarkoituksena määriteltiin rahapelihaittojen vähentämisen lisäksi myös haittojen ehkäiseminen. Samassa yhteydessä rahapelihaittoiksi määriteltiin sosiaalisten ja terveydellisten haittojen lisäksi myös taloudelliset haitat. Toisaalta uudistusten uskottiin lisäävän pelihaittoja, sillä uudistettu arpajaislaki vapautti rahapelien kehittelyä ja saatavuutta.

Rahapelihaittojen määrä lisääntyi: kun vuonna 2016 koettiin keskimäärin 24 haittaa, niin vuonna 2017 koettiin neljä haittaa enemmän (vrt. taulukko 33). Näin ollen hallitsemattomasti pelaavien ryhmässä, jota Peliklinikan vastaajat edustavat, rahapelijärjestelmän muutoksen varhaiset seuraukset vaikuttavat kielteisiltä. Yhteydenottojen määrä Peluurin palveluihin kasvoi vuodesta 2016 vuoteen 2017, mutta myös vuodesta 2017 vuoteen 2018 (Silvennoinen ym. 2018; Silvennoinen ym. 2019). Tulokset ovat kuitenkin eriäviä Rahapelikyselyn vastaavan väestökyselyn kanssa: sen mukaan rahapelihaitat pysyivät pääosin ennallaan vuosina 2016 ja 2017 (Salonen ym. 2019). On siis mahdollista, ettei rahapeliongelma ole niinkään laajentunut koskemaan suurempaa joukkoa ihmisiä, vaan syventynyt vakavammaksi niillä, jotka jo lähtökohtaisesti kokevat ongelmia.

Haittojen määrää tarkasteltaessa havaittiin, että Peliklinikan vastaajilla terveyshaitat, ihmissuhdehaitat ja muut haitat olivat lisääntyneet (vrt. taulukko 30). Rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat, kuten unettomuus ja masentuneisuus, ja ihmissuhdehaitat, kuten riidat, jännitteet ja eristäytyminen, kuormittavat niin pelaajia kuin heidän läheisiäänkin. Ne osoittavat myös, että edellytykset hallitsemattomasta pelaamisesta toipumiselle eivät ole otolliset. Tehokas tuki ja hoito edellyttävät pelaajan kokonaistilanteen kartoitusta, ongelmien priorisointia ja moniammatillisen tiimin tiivistä yhteistyötä (esim. sosiaalityöntekijä, lääkäri, psykologi).

Tulokset viittaavat siihen, että hallitsemattomasti pelaavien ongelmat kasautuvat entistä rajummin ja mahdollinen ongelmakierre kärjistyy. Vastaavantyyppinen ongelmien kärjistyminen havaittiin Peluurin puheluissa ensimmäisen kerran vuoden 2011 ja 2012 välillä, mutta tilanne vaikutti tasaantuneen vuoden 2012 jälkeen (Pajula ym. 2016). Vuosina 2015 ja 2016 pelihaittojen vakavuus Peluurin puheluissa lähti kaikilla indikaattoreilla mitattuna uudelleen nousuun, mutta toisaalta kasvu näyttää jälleen tasoittuneen vuonna 2017 (Silvennoinen ym. 2018). Toisaalta vuonna 2018 naisten osuus yhteydenotoista kasvoi verrattuna vuoteen 2017 (Silvennoinen ym. 2019).

Rahapelaamisen kielteisiä seurauksia tarkasteltiin myös rahapelaamiseen kulutetun ajan ja rahan näkökulmasta. Tutkimustulosten perusteella pelaaminen on kuitenkin pysynyt näiden kriteereiden valossa jokseenkin ennallaan: pelaamisen useudessa ja pelattujen pelityyppien määrässä ei tapahtunut juurikaan muutoksia vuosina 2016 ja 2017.

9.3 Internetissä pelaaminen lisääntynyt

Yksinoikeusjärjestelmän muutokseen liittyi huoli rahapelihaittojen lisääntymisestä verkkopelien helpon saatavuuden takia. RAY:n asiakkaiden pelattavissa olleet pelit tulivat yhdistymisen myötä myös vanhan Veikkauksen ja Fintoton asiakkaiden pelattaviksi yhden verkkopalvelun välityksellä. Kolmen toimijan pelitilien yhdistäminen tapahtui kuitenkin vasta loppuvuodesta 2017. Uuden Veikkauksen verkkokauppa määriteltiin tammikuussa 2017 voimaan tulleessa uudistetussa arpajaislaissa erityiseksi pelipisteeksi, mikä puolestaan mahdollisti erityisen haittariskin rahapelien vapaaman markkinoinnin.

Tässä tutkimuksessa internetissä pelaaminen lisääntyi vuodesta 2016 vuoteen 2017. Vuonna 2017 noin puolet Peluuriin yhteyttä ottaneista pelaajista oli pelannut ensisijaisesti internetissä (Silvennoinen ym. 2017). Peluurin vuoden 2018 yhteydenotoissa internetin kautta pelaaminen oli lisääntynyt verrattuna edellisvuosiin (Silvennoinen ym. 2019). Väestötasolla rahapelaaminen internetissä, erityisesti mobiilisti, on niin ikään lisääntynyt vuodesta 2016 vuoteen 2017 (Salonen ym. 2019).

Vuonna 2017 vastaajista 42 prosenttia oli ajautunut velkaongelmaan tai -kierteeseen (taulukko 35). Peli poikki -ohjelmaan hakeutuvista noin kahdella asiakkaalla kolmesta on rahapelaamiseen liittyvää velkaa (Silvennoinen ym. 2018). Pelaamisesta johtuvat suuret, yli 10 000 euron velat kertyvätkin tyypillisesti internetissä pelaaville (Silvennoinen ym. 2019). Ongelmallinen rahapelaaminen on yhteydessä suomalaisnuorten velkaongelmiin, erityisesti juuri kulutusluottojen muodossa (Oksanen ym. 2018). Tuoreessa tutkimuksessa, jossa tarkasteltiin suomalaisten velkomustuomioita, havaittiin velkapäätösten kasvaneen, ja etenkin vanhimmassa ikäryhmässä oli kasvua vakuudettomiin kertaluottoihin ja pikavippeihin liittyvissä ongelmissa (Majamaa ym. 2017).

Kulutus- ja joustoluottoja mainostetaan runsaasti, ja niiden hakeminen onnistuu verkossa, jopa luottoyritysten omien mobiilisovellusten kautta. Vaikka velkaongelmia

kokoneiden määrässä ei tapahtunut muutosta vuosina 2016 ja 2017, on jatkossa syytä kiinnittää entistä enemmän huomiota haittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen. Helposti haettavat lainat ovat tällä hetkellä selkeä uhka hallitsemattomasti pelaaville.

9.4 Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen pelaamiseen liittyy suurkuluttamista

Tarkasteltaessa rahapeliä pelaamista pelin tarjoajan mukaan vuosien 2016 ja 2017 välillä, ei yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapeliä, yksityisen vedonlyönnin ja PAF:n pelien pelaamisessa tapahtunut muutoksia. Muu yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen pelaaminen kuitenkin lisääntyi: tämä muutos selittyi lähinnä muulla kuin nettipokerin pelaamisella. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelien pelaajat olivat pelanneet keskimäärin kahdeksaa pelityyppiä ja kohdanneet 29 haittaa, kun yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelityyppien pelaajat olivat pelanneet kymmentä tai sitä useampaa pelityyppiä ja kohdanneet 31–34 haittaa (taulukko 42).

Pelikierteen ollessa pahimmillaan (ns. häviötilanteessa) pelaaja vaihtaa tyypillisesti joko pelityyppiä, pelaamisen kanavaa tai tarjoajaa toiveenaan tasoittaa tappio tai voittaa hävityt rahat takaisin (Ladouceur & Lachance 2007). On tavallista, että ongelmallisesti pelaavalla henkilöllä on lukuisia yhtäaikaista verkossa operoitavia pelitilejä käytössään. Lisäksi esimerkiksi urheiluvedonlyönnin dynamiikkaan saattaa kuulua eri rahapelitarjoajien antamien kertoimien vertailu ja siten myös useiden eri pelitilien yhtäaikaisten käyttäminen.

On myös mahdollista, että kotimaisen rahapelaamisen hallintaan kehitetyt pelaamisen pakolliset rajoitukset, tai jopa pelkkä keskustelu niiden mahdollisesta tulosta, saattavat sysätä ongelmallisesti pelaavia pelaamaan muille yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisille sivuille. Pelaaja vaihtaa pelin tarjoajaa tyypillisesti tilanteessa, jossa omat maksimit ovat tulleet vastaan, mutta halu pelata yhä jatkuu. Pelien monipuolinen saatavuus on riski hallitsemattomaan pelaamiseen ja pelaamisen kiihtymiseen, etenkin henkilöllä, joilla on jo ongelmallista pelaamista (Gainsbury 2015).

Tässä tutkimusaineistossa sekä vastaavassa väestökyselyssä (Salonen ym. 2019) oli ainoastaan muutama henkilö, jotka olivat pelanneet ainoastaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä. Vaikuttaisi siis siltä, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen pelaaminen liittyy lähinnä suurkuluttamiseen eikä se niinkään korvaa yksinoikeusjärjestelmään liittyvää pelaamista. Peluurin vuoden 2018 yhteydenotoissa internetin kautta pelaaminen lisääntyi (Silvennoinen ym. 2019). Internetissä pelaavat pelasivat tavallisimmin sekä Veikkauksen että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisilla sivuilla.

9.5 Pelisaleissa pelaaminen varsin yleistä

Molempina ajankohtina Peliklinikan vastaajat pelasivat peliyhtiön pelisaleissa poikkeuksellisen paljon verrattuna pelaajiin väestötasolla (Salonen ym. 2017a; Salonen ym. 2019). Peliklinikan vastaajista 64 prosenttia oli pelannut pelisaleissa vuonna 2017 (taulukko 17), kun vastaava osuus väestökyselyssä oli 11 prosenttia (Salonen ym. 2019). Valtiovarainministeriön pelirajoituskokonaisuutta koskevan esityksen mukaan arpa-jaislakiin ehdotetaan lisättäväksi säännökset pelaajan pakollisesta tunnistautumisesta silloin, kun pelataan pelipisteisiin sijoitettuja raha-automaatteja. Kyseisen ehdotuksen mukaan pakollinen tunnistautuminen olisi jäämässä pois raha-automaattipeleistä, joita pelataan pelisaleissa, ja tämän tutkimuksen valossa ratkaisu on huolestuttava.

Pelisaleissa on tarjolla laajempi pelivalikoima ja suurempia voittoja. Sosiaalisesti hyväksyttävä ympäristö on yksi ongelmallisen pelaamisen riskitekijä. Joissain pelisaleissa myös mainostetaan olevan ns. ”Las Vegas -tunnelmaa”, ja niissä esiintyy eturivin muusikkoja. Tämentyyppiset pelaamisyympäristöt ruokkivat ja mahdollisesti myös kiihdyttävät pelaamista entisestään. Ongelmallisesti rahapelejä pelaavat saattavat myös hakeutua pelisaleihin siksi, että siellä on mahdollista pelata rauhassa ja katseilta piilossa. Nämä tekijät voivat osaltaan selittää sitä, miksi hallitsemattomasti pelaavat henkilöt hakeutuvat kasinotyypisiin peliympäristöihin, kuten pelisaleihin.

Aikaisempien kotimaisten ja kansainvälisten tutkimusten perusteella tiedetään, että hallitsemattomaan pelaamiseen liittyy alkoholin riskikäyttöä (esim. Abbott 2001; Castrén ym. 2013; APA 2013). Osassa Veikkauksen pelisaleista tarjoillaan myös alkoholia samanaikaisesti pelaamisen kanssa. Alkoholin käyttö kiihdyttää rahapelaamista ja rahapelaaminen puolestaan alkoholin käyttöä: kun päihtymystilä yhdistetään pelaamiseen, seurauksena ovat suuremmat panokset ja sen myötä myös suuremmat häviöt (Cronce & Corbin 2010; Abbott ym. 2004). Näin ollen alkoholin anniskelu pelisaleissa on selkeä riskitekijä.

Pelisalien henkilökunta saattaa kokea oman roolinsa ristiriitaisena, jos tehtävänä on sekä pelien tarjoaminen että niistä aiheutuvien haittojen ehkäisy ja niihin puuttuminen (Riley ym. 2018). Onkin tärkeää, että pelisalien henkilökuntaa koulutetaan ja tuetaan rahapeliongelmiensa tunnistamisessa ja ehkäisyssä.

9.6 Raha ja pakeneminen keskeisimmät syyt pelata

Ensisijainen rahapelaamisen motiivi liittyy rahan voittamiseen. Rahapelikyselyn pitkittäistutkimuksena toteutetun väestökyselyn perusteella keskeisin rahapelaamisen syy oli niin ikään raha (Salonen ym. 2019). Rahapelaamisen syyt pysyivät jokseenkin samanlaisina tarkastellun kahden vuoden aikana. Voittotoiveistaan huolimatta suomalaiset häviävät rahapeleihin asukasluukuun suhteutettuna lähes eniten maailmassa (The Economist 2017).

Toiseksi tavallisin pelaamisen syy oli pako tai huomion siirtäminen pois muista asioista. Pakopelaaminen liitetään tunteiden säätelyyn, ja siihen liittyy tyypillisesti

psykkistä kuormittuneisuutta, masennusta ja ahdistuneisuushäiriötä (Bonnaire ym. 2009; Vachon & Bagby 2009). Rahan voittaminen sekä pakopelaaminen negatiivisten tunnetilojen säätelytarkoituksessa ovat tyypillisimpiä ongelmapelaajien syitä pelata (Nower & Blaszczynski 2010).

Ongelmallisesti pelaavilla haluan voittaa rahaa liittyy tyypillisesti toiveita äkkirikastumisesta ja elämän muuttavasta jättipotista. Rahan tavoitteluun saattaa myös liittyä yritys ratkaista taloudelliset huolet, joko rahapelaamisen aiheuttamat tai muut rahahuolet, pelaamalla (esim. Heiskanen 2017). Tässä tutkimuksessa pelaamisen syitä ei kuitenkaan tarkasteltu sosiaaliryhmittäin. Rahaan liittyvät motiivit saattavat kuitenkin vaikuttaa siihen, miksi sosioekonomisesti heikommilla alueilla pelataan Suomessa erityisen paljon rahapelejä (Selin ym. 2017). Toisaalta juuri näille alueille on myös sijoitettu eniten rahapeliautomaatteja (Selin ym. 2018). Rahapelaamiseen liittyy myös virheellisiä uskomuksia siitä, että omiin voitonmahdollisuuksiin voisi itse vaikuttaa; tämäntyyppisiä virheuskomuksia liittyy erityisesti sattumapeleihin (Walker 1992; Ladouceur ym. 2002).

Rahapeliongelman hoidossa olisi tärkeää kartoittaa pelaamismotiiveja ja puuttua hallitsemattoman pelaamisen lisäksi myös ongelmien mahdollisiin syihin, kuten yksinäisyyteen, masennukseen, työttömyyteen ja syrjäytymiseen. Hoidossa on myös syytä korjata rahapelaamiseen mahdollisesti liittyviä virheellisiä uskomuksia ja harjoitella vaihtoehtoisia tapoja ratkaista ongelmia (Ladouceur & Lachance 2016). Tässä tutkimuksessa joka viides vastaaja arvioi, että omat tiedot voittamisen todennäköisyydestä, sattuman vaikutuksesta ja rahapelaamisen hallinnan keinoista ovat vähäiset.

9.7 Pelaamisen hallinnan välineiden käyttö ei lisääntynyt

Kotimaisella yksinoikeusjärjestelmällä on oma vastuullisuusohjelma, johon liittyy pelaamisen hallinnan välineiden hyödyntäminen. Pelaamisen hallinnan välineisiin verkossa kuuluu muun muassa tunnistautuminen, kulutusrajan asettaminen, pelitilin yhteenvedot, pelin aikana tulevat varoitusviestit ja ongelmallisen rahapelaamisen tunnistamisen itsearviointitestit (esim. Auer & Griffiths 2013; Harris & Griffiths 2017). Pelaamisen hallinnan välineiden tuntemus oli tässä aineistossa jokseenkin hyvä. Pelaamisen hallinnan välineiden tunteminen ja niiden käyttö eivät parantuneet vuosien 2016 ja 2017 välillä.

Tässä tutkimuksessa 82 prosenttia vastaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä vuonna 2017, ja keskimäärin oli käytetty viittä hallinnan välinettä. Käytetyimpiä keinoja olivat kulutusrajan asettaminen, tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa ja määräaikainen pelinestorajoitus, joita seurasivat vankemmat keinot, kuten pelitilin sulkeminen kokonaan ja ehdoton pääsykielto pelipaikkaan. Tyypillisesti pelaamisen hallinnan välineiden käyttö on vähäistä juuri ongelmapelaajilla (Lister ym. 2016; McCormack ym. 2013; Harris & Griffiths 2017).

Valtaosa työkaluista on tarkoitettu ensisijaisesti ehkäisemään ja vähentämään riskialtista pelaamista eikä niinkään auttamaan jo kehittyneessä rahapeliongel-

massa. Ongelmapelaajien kohdalla kulutusrajan asettaminen ei toimi, koska ongelmapelaaja kokee sen vähentävän mahdollisuuksia voittaa (Lister ym. 2016). Lisäksi ongelmapelaajat pelaavat tyypillisesti usealla pelisivulla samanaikaisesti: kun asetettu raja ylittyy, pelaaminen siirtyy toiselle pelitilille (Harris & Griffiths 2017; Nower & Blaszczyński 2010). Toisaalta esimerkiksi pelikieltojen hakeminen on järeämpi keino. Yksilöidyt pelaamisen hallinnan välineet edellyttävät, että pelaaminen tapahtuu tunnistettuna, koska esimerkiksi pelikieltojen valvomista ei voi jättää vain pelipaikkojen henkilökunnan vastuulle, kauppojen henkilökunnasta puhumattakaan. Tämän vuoksi pakollinen tunnistautuminen ja sen avulla mahdollistettu pelaamisen hallinnan välineiden käyttö on suositeltavaa liittää kaikkeen rahapelaamiseen niin kivijalassa kuin verkossakin.

Pelaamisen hallinnan välineiden käytön tehokkuudesta eri pelaajaryhmillä tiedetään toistaiseksi verrattain vähän. Vapaaehtoisesti käytettyinä niiden käyttö saattaa rajoittua vain yhteen kertaan (Forström ym. 2016). Tämän takia on ehdotettu, että hallinnan välineiden käyttöä voisi tukea esimerkiksi etuasiakkuusohjelmissa (Wohl 2018). Tämä toteutuukin jossain määrin Veikkauksen etuasiakkuusohjelmassa, jossa pelaajaa palkitaan erilaisin alennuksin ja asiakaseduin vastuullisuustyökalujen tuntemuksesta ja käyttämisestä, esimerkiksi Pelaa maltilla -palveluviestin tilaamisesta. Toisaalta etuohjelmissa pelaajaa palkitaan myös pelaamisesta ja etuasiakkaille mainostetaan arpajaisia, joissa on jaossa jättipotteja. Etuasiakas on kuitenkin tyypillisesti paljon pelaava henkilö ja siinä mielessä jo lähtökohtaisesti varsin haavoittuvassa asemassa.

Pelipaikkojen henkilökunnan koulutus on myös osa hyviä hallitun pelaamisen käytäntöjä. Tässä tutkimuksessa pelitilin sulkeminen ja ehdottoman pelikiellon asettaminen pelipaikkaan olivat jokseenkin yleisiä keinoja. On oletettavaa, että kyseisiin keinoihin tukeutuva pelaaja kokee jo mittavia haittoja pelaamisestaan, ja ehdoton pelaamattomuus olisi paras vaihtoehto haittojen vähentämiseksi. Tämän tyyppisessä tilanteessa olisi ehdottoman tärkeää, että pelintarjoajalla olisi selkeä toimintamalli, jolla pelaamiseen voi puuttua ja pelaajan ohjata tuen ja hoidon piiriin.

Vuoden 2017 joulukuussa sisäministeriö antoi asetuksen (2017/1424), jonka myötä otettiin käyttöön muun muassa vuorokausi- ja kuukausikohtaiset tappiorajat osalle verkossa pelattavista nopearytmisistä peleistä, mahdollisuus hakea pelikieltoa itselle sekä itse määriteltävät pakolliset rahansiirtorajat. Näin painopiste hallitun pelaamisen tukemisesta siirtyi aiempaa enemmän yksinoikeustoimijan, eli vuonna 2017 Veikkauksen, itsesääntelyyn perustuvasta vastuullisuusohjelmasta julkisen vallan sääntelytoimiin. Tällä tutkimuksella ei kuitenkaan ole vielä mahdollista arvioida sisäministeriön antaman asetuksen mahdollisia vaikutuksia.

9.8 Ongelmallisesti pelaavien läheisten osuus ennallaan

Lähes puolella omaan rahapeliongelmaansa apua hakevista vastaajista oli myös lähipiirissään henkilö, joka oli pelannut liikaa rahapelejä edellisen vuoden aikana. Niiden henkilöiden osuus, joilla oli ongelmallisesti pelaavia myös lähipiirissään, säilyi ennallaan vuosina 2016 ja 2017.

Toipuva pelaaja tarvitsee tukea läheisiltään. Toisaalta läheiset tarvitsevat myös tukea omaan jaksamiseensa ja toipumiseensa. Pelaajan tilanne saattaa olla poikkeuksellisen kuormittava tilanteessa, jossa oman peliongelman lisäksi joutuu kantamaan huolta myös läheisen peliongelma. Tässä tutkimuksessa rahapeliongelmia kokenut läheinen saattaa kuitenkin olla perheenjäsenen tai ystävän sijaan esimerkiksi vertaistukiryhmässä tavattu ystävä. Näin ollen kyseisellä henkilöllä ei ole välttämättä suoraa yhteyttä pelaajan arkeen, omaisuuteen tai raha-asioihin eikä erityisen vahvaa vaikutusta tunnetasolla. Tämäntyyppinen ystävä saattaa siis olla myös voimavara peliongelma toipumisessa.

Läheisten kanssa työskennellessä on hyvä kiinnittää huomiota yhtäältä siihen, miten läheinen voi pitää huolta omasta ja muun perheen hyvinvoinnista, ja toisaalta siihen, miten läheinen voi tukea pelaajaa peliongelman selättämisessä. Peliklinikan palveluissa pelaajien läheisten ja perheiden tuen tarve on tunnistettu, ja siihen on vastattu entistä enemmän muun muassa aloittamalla Tiltissä Perheklubi, jonne pelaajat ja läheiset voivat tulla joko yksin tai erikseen.

Lopuksi

Rahapelikysely tarkastelee suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän muutoksen välittömiä seurauksia kyselytutkimuksen avulla uudistusta edeltävän ja seuraavan vuoden aikana. Uuden Veikkauksen toiminta on kuitenkin ollut monelta osin vielä muutosten alla tutkimuksen aikana.

Oli odotettavissa, että yhdistymisen jälkeen Veikkauksessa käynnistyy uudenlaista pelikehittelyä. Kotimaisen yksinoikeusjärjestelmän lähitulevaisuuteen liittyykin monenlaista uutta, kuten Tampereen kasinohanke, Veikkauksen pelitarjontaan liittyvä uudistus, jossa kotimainen pelitarjonta täydentyy vuoden 2019 alkupuolella maltalaisen pelinvalmistajien (NetEnt & Yggdrasil) rahapeleillä, sekä Veikkauksen solmima sopimus yhteistyöyrityksen (Lotteries Entertainment Innovation Alliance AS; LEIA) perustamisesta kolmen muun kansallisen peliyhtiön kanssa (Veikkaus, Danske Lotteri Spil, Française des Jeux, Norsk Tipping). Tammikuussa 2019 Veikkaus ilmoitti myös harkitsevansa pelipöytätoiminnan lopettamista ravintoloissa.

Yksinoikeusjärjestelmän muutoksen luotettava arviointi edellyttää tätä tutkimusta pidempikestoista seuranta. Rahapelikysely on kuitenkin suunniteltu siten, että uusi seurantatutkimus on mahdollista toteuttaa tarvittaessa. Rahapelikysely myös täydentää muista lähteistä saatua tietoa muutoksen mahdollisista seurauksista ja siihen vaikuttaneista tekijöistä (ks. Abbot ym. 2016). Näitä lähteitä ovat muun muassa rahapelitoiminnan yhteiskunnallisen kontekstin arviointi, Peliklinikan palvelujen tilastotiedot

asiakkuuksista, Veikkauksen asiakasrekisteritiedot pelaamisesta ja esimerkiksi Helsingin yliopiston toteuttaman laadullisen suomalaista rahapelijärjestelmää tarkastelevan PubFunc-tutkimuksen tulokset (Egerer ym. 2018).

Ainoastaan monipuolisella ja pitkäjänteisellä seurannalla on mahdollista saada luotettava käsitys rahapeliyhteisöjen yhdistymisen vaikutuksista rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja mielipiteisiin rahapelaamisen markkinoinnista.

Lähteet

- Abbott, M., Stone, C.A., Billi, R. & Yeung, K. (2016). Gambling and problem gambling in Victoria, Australia: changes over 5 years. *Journal of gambling studies*, 32(1), 47–78.
- Abbott, M.W., Volberg, R.A., Bellringer, M. & Reith, G. (2004). A review of research on aspects of problem gambling. London: Responsibility in Gambling Trust.
- Abbott, M.W., Williams, M.M. & Volberg, R.A. (2004). A prospective study of problem and regular nonproblem gamblers living in a community. *Substance Use and Misuse*, 39(6), 855–884.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). Washington, DC.
- Auer, M. & Griffiths, M.D. (2013). Behavioral tracking tools, regulation, and corporate social responsibility in online gambling. *Gambling Law Review and Economics*, 17, 579–583. DOI: 10.1089/glre.2013.1784.
- Binde, P. (2014). *Gambling advertising: a critical research review*. London: Report for the Responsible Gambling Trust.
- Bonnaire, C., Bungener, C. & Varescon I. (2009). Subtypes of French pathological gamblers: Comparison of sensation seeking, alexithymia, depression scores. *Journal of Gambling Studies* 25(4), 455–471.
- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H., Goodwin, B. & Bryden, G. (2016). Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. Victorian Responsible Gambling Foundation. Melbourne. [https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/__data/assets/pdf_file/0007/28465/Browne_assessing_gambling-related_harm_in_Vic_Apr_2016-REPLACEMENT2.pdf].
- Browne, M. & Rockloff, M.J. (2018). Prevalence of gambling-related harm provides evidence for the prevention paradox. *Journal of Behavioural Addictions* 2018, 7(2), 410–422.
- Castrén, S., Basnet, S., Salonen, A.H., Pankakoski, M., Ronkainen, J.E., Alho, H. & T. Lahti (2013). Factors associated with disordered gambling in Finland. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy* 8:24. <http://www.substanceabusepolicy.com/content/8/1/24>.
- Cronce, J.M. & Corbin, W.R. (2010). Effects of alcohol and initial gambling outcomes on within-session gambling behavior. *Experimental and clinical psychopharmacology*, 18(2), 145–157.
- Egerer, M., Alanko, A., Hellman, M., Järvinen-Tassopoulos, J., Koivula, P. & Lerkkanen, T. (2018). Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa. Haastattelututkimus rahapelipoliittisista mielipiteistä. Raportti. Valtiotieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto, Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG). Helsinki.
- Forsström, D., Hesser, H. & Carlbring, P. (2016). Usage of a responsible gambling tool: A descriptive analysis of latent class analysis of user behavior. *Journal of Gambling Studies*, 32, 889–904.
- Gainsbury, S. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Curr Addict Rep* 2:185–193.
- Harris, A. & Griffiths, M.D. (2017). A critical review of the harm-minimisation tools available for electronic gambling. *Journal of Gambling Studies*, 33(1), 187–221.
- Heiskanen, M. (2017). Problem gamblers and money: Unbalanced budgets and financial recovery. *Publications of the Faculty of Social Sciences* 64 (2017). <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/228528/PROBLEMG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Ladouceur, R. & Lachance, S. (2007). *Overcoming Your Pathological Gambling, Therapist Manual*, Oxford Press. – Rahapeliriippuvuus hallintaan, Terapeutin manuaali. (2016.) Opas 41. (Suom. S. Castrén & M. Kuronen.) Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. ISBN (painettu) 978-952-302-587-5.
- Ladouceur, R. & Lachance, S. (2016). *Overcoming Pathological gambling. Therapist Guide*. – Rahapeliriippuvuus hallintaan. Opas 41. (Suom. S. Castrén & M. Kuronen.) Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C. & Doucet, C. (2002). *Understanding and treating pathological gamblers*. London, Wiley.
- Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J. & Rockloff, M. (2016). Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health* 80. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>.
- Li, E., Browne, M., Rawat, V., Langham, E. & Rockloff, M. (2016). Breaking Bad: Comparing Gambling Harms Among Gamblers and Affected Others. *J Gambl Stud*. DOI: 10.1007/s10899-016-9632-8.
- Lister, J.J., Nower, L. & Wohl, M.J.A. (2016). Gambling goals predict chasing behavior during slot machine play. *Addictive Behaviors*, 62, 129–134. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.06.018>.
- Majamaa, K., Sarasoja, L. & Rantala, K. (2017). Viime vuosien muutokset vakavissa velkaongelmissa. *Analyyssi velkomustuomioista. Yhteiskuntapolitiikka* 82(6). eJulkaisu: http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135270/YP1706_Majamaaym.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- McCormack, A., Shorter, G.W. & Griffiths, M.D. (2013). Characteristics and predictors of problem gambling on the internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(6), 634–657.
- Nower, L. & Blaszczynski, A. (2010). Gambling motivations, money-limiting strategies, and precommitment preferences of problem versus non-problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 361–372. DOI:10.1007/s10899-009-9170-8.
- Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A. & Kaakinen, M. (2018). Problem gambling and psychological distress: a cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults. *Harm Reduction Journal* 2018, 15:45. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12954-018-0251-9>.
- Pajula, M., Sjöholm, M. & Vuorento, H. (2016). *Peluuri vuosiraportti 2015–2016*. https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2015-2016_0.pdf.
- Rawat, V., Browne, M., Bellringer, M., Greer, N., Kolandai-Matchett, K., Rocklo, M., Langham, E., Hanley, C., Palmer Du Preez, K., Abbott, M. A tale of two countries: comparing disability weights for gambling problems in New Zealand and Australia. *Quality of Life Research*. Doi. [org/10.1007/s11136-018-1882-8](https://doi.org/10.1007/s11136-018-1882-8)
- Riley, B.J., Orłowski, S., Smith, D., Baigent, M., Battersby, M. & Lawn, S. (2018). Understanding the business versus care paradox in gambling venues: a qualitative study of the perspectives from gamblers, venue staff and counsellors. *Harm Reduction Journal*, 15:49. <https://harmreductionjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12954-018-0256-4>.
- Salonen, A.H., Castrén, S., Raisamo, S., Alho, H. & Lahti, T. (2014b). *Rahapeliiriippuvuuden tunnistamiseen kehitetyt mittarit*. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti* 51(4), 113–129.
- Salonen A, Castrén S, Latvala T, Heiskanen M, Alho H. (2017a). *Rahapelikysely 2016*. *Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliön markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliöngelmaan apua hakevilla Peliklinikan asiakkaila*. *Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL)*. (THL). *Reportteja 8/2017*. Helsinki 2017.
- Salonen A, Latvala T, Castrén S, Selin J & Hellman M. (2017b). *Rahapelikysely 2016*. *Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliön markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa*. *Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL)*. *Reportteja 9/2017*. Helsinki 2017.
- Salonen, A.H., Kontto, J., Alho, H. & Castrén, S. (2017c). *Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? Analyysit*. *Yhteiskuntapolitiikka* 82(5), 549–559.
- Salonen A, Lind K, Castrén S, Lahdenkari M, Selin J, Järvinen-Tassopoulos J, Kontto J & Hellman M. 2019. *Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliön markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa*. *Rahapelikysely 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa*. *Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL)*. *Reportteja 4*. Helsinki 2019.
- Selin, J., Raisamo, S., Heiskanen, M. & Toikka, A. (2018). *Onko hajasijoitettujen rahapeliautomaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla? Yhteiskuntapolitiikka* 83(3), 294–302.
- Silvennoinen, I. ym. (2019, julkaisematon käsikirjoitus). *Peluurin vuosiraportti 2018*.
- Silvennoinen, I., Sjöholm, M. & Vuorento, H. (2018). *Peluurin vuosiraportti 2017*. https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2017_lopullinen_24.4.2018.pdf.
- Stewart S.H. & Zack M. (2008). Development and psychometric evaluation of a three dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, 103(7), 1110–1117.

-
- The Economist (2017). The world's biggest gamblers. <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>.
- Turja, T., Halme, J., Mervola, M., Järvinen-Tassopoulos, J. & Ronkainen, J.-E. (2012). Suomalaisten rahapelaaminen 2011. National Institute for Health and Welfare (THL). Report 14/2012. Helsinki.
- Vachon D.D. & Bagby R.M. (2009). Pathological gambling subtypes. *Psychological assessment* 21, 608–615.
- Walker, M.B. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon.
- 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. & Volberg, R.A. (2010). *Best practices in the population assessment of problem gambling*. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams, R. & Volberg, R. (2014). The classification accuracy of four problem gambling assessment instrument in population research. *International Gambling Studies* 14:1.
- Williams, R., Volberg, R. & Stevens, R. (2012). The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long-Term Care, 1–273.
- Wohl, M.J. (2018). Loyalty programmes in the gambling industry: potentials for harm and possibilities for harm-minimization. *International Gambling Studies*, 18(3), 495–511.

Taulukot

Taulukko 1. Peliklinikan palveluissa tehdyt muutokset vuosina 2016–2017

2016	2017
Tuuletin: verkon suljetut keskusteluryhmät lopettivat	Avohoidon päivystysvastaanotto aloitti
Pelivoimapiiri-tekstiviestipalvelu lopetti	OmaPeluri: ohjatut teemaryhmät ja TehoStartti verkossa aloitti
eNeuvonta lopetti	Tiltin Perheklubi aloitti
	Peli poikki -ohjelman ja Tiltin lisäyöntekijät aloittivat
	Peliklinikka muutti suurempiin tiloihin

Taulukko 2. Peliklinikan palveluissa hoidettujen ja tutkimukseen osallistuneiden asiakkaiden lukumäärä vuonna 2016 ja 2017

		Hoidollinen keskustelu	Peli poikki -ohjelma	Peluri	Tiltti	Peliklinikan palvelut yhteensä
2016	Rekrytoinnin aikana hoidetut asiakkaat yhteensä	149	148	328	73	698
	Rekrytoinnin aikana eri hoitoihin osallistuneet vastaajat	52	17	31	25	119
	Rekrytoinnin aikana tai aikaisemmin eri hoitoihin osallistuneet vastaajat	80	39	85	46	119
2017	Rekrytoinnin aikana hoidetut asiakkaat yhteensä	132	182	282	76	672
	Rekrytoinnin aikana eri hoitoihin osallistuneet vastaajat	34	38	42	21	102
	Rekrytoinnin aikana tai aikaisemmin eri hoitoihin osallistuneet vastaajat	54	55	79	32	102

Rekrytoinnin ajankohdat olivat vuoden 2016 tarkastelussa 16.1.–30.4.2017 ja vuoden 2017 tarkastelussa 15.1.–30.4.2018.

Taulukko 3. Peliklinikan palveluissa hoidetut asiakkaat ja vuoden 2016 kyselyn vastaajat

	Vuoden 2016 kyselyn vastaajat n = 119	Peliklinikan palvelujen asiakkaat ¹			
		Peluuri 16.1.–30.4.17 n = 328	Peli poikki -ohjelma 2007–2016 n = 1 573	Tiltti 16.1.–30.4.17 n = 73	Hoidollinen keskustelu ² 2010–2016 n = 770
Sukupuoli					
Nainen	28,0	25,2	32,4	36,4	26,0
Mies	72,0	74,8	67,6	63,6	74,0
Ikä					
< 18 vuotta	-	1,6	-	-	-
18–34 vuotta	50,4	48,1	61,0	31,4	51,7
35 vuotta tai yli	49,6	50,2	39,0	68,6	48,3
Työtilanne					
Käy työssä	42,9	56,4	66,3	N/A	47,0
Ei työssä	57,1	43,6	33,7	N/A	53,0

¹Lähde: Peliklinikka, Helsinki. ²Vain ensikertalaiset asiakkaat. N/A, tieto ei saatavilla.

Taulukko 4. Peliklinikan palveluissa hoidetut asiakkaat ja vuoden 2017 kyselyn osallistujat vastaajaryhmittäin

	Vuoden 2017 kyselyn vastaajat n = 102	Peliklinikan palvelujen asiakkaat ¹			
		Peluuri ² 15.1.–30.4.18 n = 282	Peli poikki -ohjelma 2007–2017 n = 2 063	Tiltti ³ 15.1.–30.4.18 n = 25	Hoidollinen keskustelu ⁴ 15.1.–30.4.18 n = 55
Sukupuoli					
Nainen	32,7	20,3	33,7	16,0	21,8
Mies	67,3	79,7	66,3	84,0	78,2
Ikä					
18–34 vuotta	47,1	57,4	61,5	36,0	54,5
35 vuotta tai yli	52,9	42,6	38,5	64,0	45,5
Työtilanne					
Käy työssä	60,8	66,9	66,8	N/A	54,9
Ei työssä	39,2	33,1	33,2	N/A	45,1

¹Lähde: Peliklinikka, Helsinki. ²Taustatiedot kerätty vain yhteydenotoista, joista kyseinen tieto on kirjattu. ³Vastaajien taustatiedot on esitetty ensimmäistä kertaa oman rahapeliongelmansa vuoksi Tiltissä käyneistä. Tutkimusjaksolla Tiltissä kohdattiin kuitenkin 76 asiakasta ja valtaosa oli uudestaan käyviä. Tilastotietoa juuri näistä asiakkaista ei ole saatavilla. ⁴Vastaajien taustatiedot on esitetty ainoastaan ensimmäistä kertaa hoidolliseen keskusteluun tutkimusjakson aikana osallistuneista. N/A, tieto ei saatavilla.

Taulukko 5. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuosina 2016 ja 2017

	2016		2017		p
	n	%	n	%	
Kaikki	119	100,0	102	100,0	
Sukupuoli					0,45
Nainen	33	28,0	33	32,7	
Mies	85	72,0	68	67,3	
Ikä					0,62
18–34 vuotta	60	50,4	48	47,1	
≥ 35 vuotta	59	49,6	54	52,9	
Nettotulot					≤0,05
0–1 500 €	63	53,8	37	37,0	
≥ 1 501 €	54	46,2	63	63,0	
Työssäkäynti					≤0,01
Käy työssä	51	42,9	62	60,8	
Ei työelämässä	68	57,1	40	39,2	
Siviilisäätö					0,23
Parisuhteessa	51	42,9	52	51,0	
Ei parisuhteessa	68	57,1	50	49,0	
Korkein koulutusaste					≤0,001
Perus- ja keskiaste	93	80,2	54	52,9	
Vähintään alempi korkea-aste	23	19,8	48	47,1	

Taustamuuttujien jakauman ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö-testillä.

Taulukko 6. Käytetyt mittarit, mitta-asteikot ja kohderyhmä

Muuttujaryhmät	Tarkempi kuvaus	Osiot	Mittari/asteikko	Keneltä kysyttiin
Mielipiteet	Rahapelimonopolin tavoite	2	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapeliin mainonta/markkinointi, sijoittelu	16	Luokiteltu	Kaikki
	Mainonnan vaikutus	1	Luokiteltu	Kaikki
Rahapelaaminen	Eri rahapelityyppien pelaamisen useus	1–18	Luokiteltu	2016 & 2017 pelaajat
	Internetpelaaminen	2	Luokiteltu	2016 & 2017 pelaajat
	Rahapelaamisen tapa / toimintaympäristö	15	Luokiteltu	2016 & 2017 pelaajat
	Rahapelaamisen motivaatiotekijät	2	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Rahapelikulutus	1	Jatkuva	2016 & 2017 pelaajat
Rahapelihaitat pelaajalla	Rahapelaamiseen liittyvät tiedot	7	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Vastuullisuustyökalujen käyttö	20	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Oman rahapelaamisen ongelmallisuus	1	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Rahapeliongelma	14	PPGM	2016 & 2017 pelaajat
Rahapelihaitat läheiselle	Rahapelihaitat	72	Harms Checklist	2016 & 2017 pelaajat
	Läheisen rahapeliongelma	10	Luokiteltu	Kaikki
Taustatiedot	Läheisen rahapeliongelman haitat	13	Luokiteltu	Läheiset
	Sukupuoli, koulutus, siviilisääty, työtilanne, syntyperä	5	Luokiteltu	Kaikki
	Syntymävuosi, nettotulot	2	Jatkuva	Kaikki
Peliklinikan palvelujen käyttö	Avohoidon, Peluurin ja Tiltin eri palvelujen käyttö	19	Luokiteltu	Kaikki

PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure. Kaikki, kaikki kyselyn vastaajat. 2017 pelaajat, vuonna 2016 tai 2017 rahapelejä pelanneet. Läheiset, vastaajan läheisellä ongelmallista rahapelaamista.

Taulukko 7. Rahapelaamisen useus vastaajaryhmittäin vuonna 2017, osuus vastaajista (%)

	n	Päivittäin tai lähes päivittäin	n	Useita kertoja viikossa	n	Kerran viikossa tai harvemmin, ei lainkaan
Kaikki	40	39,2	28	27,5	34	33,3
Sukupuoli ($\chi^2 = 0,20$, $df = 2$, $p = 0,90$)						
Nainen	13	39,4	10	30,3	10	30,3
Mies	27	39,7	18	26,5	23	33,8
Ikä ($\chi^2 = 0,19$, $df = 2$, $p = 0,91$)						
18–34 vuotta	18	37,5	13	27,1	17	35,4
≥ 35 vuotta	22	40,7	15	27,8	17	31,5
Nettotulot ($\chi^2 = 0,37$, $df = 2$, $p = 0,83$)						
0–1 500 €	13	35,1	11	29,7	13	35,1
≥ 1 501 €	26	41,3	17	27,0	20	31,7
Työssäkäynti ($\chi^2 = 0,92$, $df = 2$, $p = 0,63$)						
Käy työssä	26	41,9	15	24,2	21	33,9
Ei työelämässä	14	35,0	13	32,5	13	32,5
Sivillisääty ($\chi^2 = 5,59$, $df = 2$, $p = 0,06$)						
Parisuhteessa	26	50,0	13	25,0	13	25,0
Ei parisuhteessa	14	28,0	15	30,0	21	42,0
Korkein koulutusaste ($\chi^2 = 0,22$, $df = 2$, $p = 0,90$)						
Perus- ja keskiaste	21	38,9	14	25,9	19	35,2
Vähintään alempi korkea-aste	19	39,6	14	29,2	15	31,2

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 8. Rahapelaamisen useuden muutos vastaajaryhmittäin vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	Päivittäin tai lähes päivittäin		Useita kertoja viikossa		Kerran viikossa tai harvemmin, ei lainkaan		p	
	n	%	n	%	n	%		
Kaikki								
	2016	57	47,9	36	30,3	26	21,8	0,15
	2017	40	39,2	28	27,5	34	33,3	
Sukupuoli								
Nainen	2016	17	51,5	9	27,3	7	21,2	0,57
	2017	13	39,4	10	30,3	10	30,3	
Mies	2016	40	47,1	27	31,8	18	21,2	0,21
	2017	27	39,7	18	26,5	23	33,8	
Ikäryhmä								
18–34 vuotta	2016	35	58,3	17	28,3	8	13,3	≤0,05
	2017	18	37,5	13	27,1	17	35,4	
≥ 35 vuotta	2016	22	37,3	19	32,2	18	30,5	0,87
	2017	22	40,7	15	27,8	17	31,5	

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

Taulukko 9. Eri rahapelityyppien pelaaminen vuonna 2017 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	n	Kaikki	n	Nainen	n	Mies	p
Lotto, Eurojackpottia, Vikinglottoa tai Jokeria ¹	8,4	82,4	30	90,9	53	77,9	0,11
Nopeita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Syke, eBingo, Pore ¹	50	49,0	16	48,5	33	48,5	1,00
Muita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Keno, Naapurit ¹	65	63,7	23	69,7	41	60,3	0,36
Arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa ¹	71	69,6	27	81,8	43	63,2	0,06
Vakio- tai moniveikkausta ¹	47	46,1	8	24,2	39	57,4	≤0,01
Vedonlyöntiä, kuten pitkäveto, moniveto, tulosveto, Live-veto ¹	49	48,0	7	21,2	42	61,8	≤0,001
Rahapelejä Helsingin kasinolla ¹	25	24,5	7	21,2	18	26,5	0,57
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla ¹	85	83,3	30	90,9	54	79,4	0,15
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack) ¹	23	22,5	5	15,2	18	26,5	0,20
Nettipokeria nettikasinolla ¹	18	17,6	" "	" "	" "	" "	" "
Muita pelejä nettikasinolla ¹	49	48,0	16	48,5	32	47,1	0,89
Hevospelejä, kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76 ¹	15	14,7	" "	" "	" "	" "	" "
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	23	22,5	" "	" "	" "	" "	" "
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	40	39,2	13	39,4	26	38,2	0,91
PAF:n nettipokeria	15	14,7	" "	" "	" "	" "	" "
Muita PAF:n rahapelejä	45	44,1	19	57,6	25	36,8	≤0,05
Nettipokeria ulkomaille	25	24,5	6	18,2	19	27,9	0,29
Muita rahapelejä ulkomaille	65	63,7	19	57,6	45	66,2	0,40

Sukupuolierojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Chiin neliö -testillä. ¹Näitä kotimaisia pelejä tarjosi vuonna 2016 Veikkaus, Fintoto tai Raha-automaattiyhdistys ja vuonna 2017 Veikkaus. " " , tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 10. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	n	2016	n	2017	p
Lottoa, Eurojackpotia, Vikinglottoa tai Jokeria ¹	95	79,8	84	82,4	0,63
Nopeita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Syke, eBingo, Pore ¹	54	45,4	50	49,0	0,59
Muita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Keno, Naapurit ¹	78	65,6	65	63,7	0,78
Arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa ¹	81	68,1	71	69,6	0,81
Vakio- tai moniveikkausta ¹	63	52,9	47	46,1	0,31
Vedonlyöntiä, kuten pitkä veto, moniveto, tuloveto, Live-veto ¹	71	59,7	49	48,0	0,08
Rahapelejä Helsingin kasinolla ¹	26	21,8	25	24,5	0,64
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla ¹	100	84,0	85	83,3	0,89
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpelejä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack) ¹	40	33,6	23	22,5	0,07
Nettipokeria nettikasinolla ¹	28	23,5	18	17,6	0,28
Muita pelejä nettikasinolla ¹	47	39,5	49	48,0	0,20
Hevospelejä, kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76 ¹	18	15,1	15	14,7	0,93

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. ¹Näitä kotimaisia pelejä tarjosi vuonna 2016 Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys ja vuonna 2017 Veikkaus.

Taulukko 11. Rahapelien pelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

Pelannut	n	2016	n	2017	p
Vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä	114	95,8	97	95,1	0,80
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	31	26,1	23	22,5	0,55
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä (PAF)	46	38,7	40	39,2	0,93
PAF:n nettipokeria	20	16,8	15	14,7	0,67
Muita PAF:n rahapelejä	44	37,0	45	44,1	0,28
Muita PAF:n pelejä (sis. nettipokeri ja muut kuin laivat)	44	37,0	46	45,1	0,22
Nettipokeria ulkomaille	30	25,2	25	24,5	0,90
Muita rahapelejä ulkomaille	61	51,3	65	63,7	0,06
Muita yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä (sis. nettipokeri ja muut)	61	51,3	68	66,7	≤0,05

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

Taulukko 12. Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)

	n	Vain yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä	n	Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä ja sen ulkopuolisia pelejä
Kaikki	17	17,5	80	82,5
Sukupuoli ($X^2 = 0,226$, $df = 1$, $p = 0,63$)				
Nainen	5	15,2	28	84,8
Mies	12	19,0	51	81,0
Ikä				
18–34 vuotta	”_”	”_”	”_”	”_”
≥ 35 vuotta	13	25,0	39	75,0
Nettotulot ($X^2 = 3,85$, $df = 1$, $p \leq 0,05$)				
0–1 500 €	10	27,8	26	72,2
≥ 1 501 €	7	11,9	52	88,1
Työssäkäynti ($X^2 = 5,15$, $df = 1$, $p \leq 0,05$)				
Käy työssä	6	10,3	52	89,7
Ei työelämässä	11	28,2	28	71,8
Siviilisäätty ($X^2 = 0,17$, $df = 1$, $p = 0,68$)				
Parisuhteessa	8	16,0	42	84,0
Ei parisuhteessa	9	19,1	38	80,9
Korkein koulutusaste ($X^2 = 0,22$, $df = 1$, $p = 0,63$)				
Perus- ja keskiaste	10	19,2	42	80,8
Vähintään alempi korkea-aste	7	15,6	38	84,4

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Lisäksi vain yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelaavia henkilöitä oli kolme. He eivät ole mukana vastaajaryhmittäisessä tarkastelussa. ”_”, tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 13. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2017 vastaajaryhmittäin (%), osuus vastaajista

	n	0-5 peli- tyyppiä	n	6-10 peli- tyyppiä	n	≥ 11 peli- tyyppiä
Kaikki	30	29,4	48	47,1	24	23,5
Sukupuoli						
Nainen	"_"	"_"	"_"	"_"	"_"	"_"
Mies	20	29,4	27	39,7	21	30,9
Ikä ($X^2 = 5,21$, $df = 2$, $p = 0,07$)						
18-34 vuotta	11	22,9	21	43,8	16	33,3
≥ 35 vuotta	19	35,2	27	50,0	8	14,8
Nettotulot ($X^2 = 7,20$, $df = 2$, $p \leq 0,05$)						
0-1 500 €	14	37,8	11	29,7	12	32,4
≥ 1 501 €	16	25,4	36	57,1	11	17,5
Työssäkäynti ($X^2 = 6,86$, $df = 2$, $p \leq 0,05$)						
Käy työssä	13	21,0	35	56,5	14	22,6
Ei työelämässä	17	42,5	13	32,5	10	25,0
Siviilisääty ($X^2 = 3,41$, $df = 2$, $p = 0,18$)						
Parisuhteessa	12	23,1	29	55,8	11	21,2
Ei parisuhteessa	18	36,0	19	38,0	13	26,0
Korkein koulutusaste ($X^2 = 0,15$, $df = 2$, $p = 0,93$)						
Perus- ja keskiaste	15	27,8	26	48,1	13	24,1
Vähintään alempi korkea-aste	15	31,2	22	45,8	11	22,9

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. "-", tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 14. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (%), osuus vastaajista

		n	0-5 peli- tyyppiä	n	6-10 peli- tyyppiä	n	≥ 11 peli- tyyppiä	p
Kaikki	2016	37	31,1	50	42,0	32	26,9	0,74
	2017	30	29,4	48	47,1	24	23,5	
Sukupuoli								
Nainen	2016	12	36,4	16	48,5	5	15,2	"-"
	2017	"-"	"-"	"-"	"-"	"-"	"-"	"-"
Mies	2016	25	29,4	34	40,0	26	30,6	1,00
	2017	20	29,4	27	39,7	21	30,9	
Ikäryhmä								
18-34 vuotta	2016	8	13,3	27	45,0	25	41,7	0,39
	2017	11	22,9	21	43,8	16	33,3	
≥ 35 vuotta	2016	29	49,2	23	39,0	7	11,9	0,32
	2017	19	35,2	27	50,0	8	14,8	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. "-", tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 15a. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)

	n	Vain internetissä	n	Internetissä ja kivijalassa	n	Vain kivijalassa	p
Kaikki							
2016	14	12,4	66	58,4	33	29,2	0,053
2017	11	11,0	73	73,0	16	16,0	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 15b. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)

	n	Pelannut vain internetissä / Internetissä ja kivijalassa	n	Vain kivijalassa	p	
Kaikki						
2016	80		70,8	33	29,2	≤0,05
2017	84		84,0	16	16,0	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 16. Rahapelaamisen ympäristöt 2017 sukupuolittain, osuus pelaajista (%)

	n	Kaikki	n	Nainen	n	Mies	p
Kotona	81	81,0	28	84,8	52	78,8	0,47
Omalla työpaikalla	39	39,8	11	33,3	27	42,2	0,40
Kioskillä	81	81,8	25	75,8	55	84,6	0,28
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	81	80,8	28	84,8	51	78,5	0,45
Kahvilassa	35	36,5	8	25,0	27	42,9	0,09
Huoltoasemalla	66	66,7	21	63,6	45	69,2	0,58
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	53	53,5	15	45,5	38	58,5	0,22
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matkustamolla	42	42,4	12	36,4	29	44,6	0,43
Liikunta- tai urheilukeskuksessa	8	8,1	"_"	"_"	"_"	"_"	"_"
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	6	6,1	"_"	"_"	"_"	"_"	"_"
Pelitalissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	64	64,6	22	66,7	41	63,1	0,73
Helsingin kasinolla	22	22,2	5	15,2	17	26,2	0,22

Sukupuolierojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. "-", tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 17. Rahapelaamisen ympäristöt vuonna 2016 ja 2017, osuus pelaajista (%)

	n	2016	n	2017	p
Kotona	82	73,2	81	81,0	0,18
Omalla työpaikalla	46	41,4	39	39,8	0,85
Kioskilla	92	82,9	81	81,8	0,84
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	85	75,9	81	80,8	0,39
Kahvilassa	45	40,5	35	36,5	0,55
Huoltoasemalla	71	64,0	66	66,7	0,68
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	68	60,2	53	53,5	0,33
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	40	35,4	42	42,4	0,29
Liikunta- tai urheilukeskuksessa	15	13,3	8	8,1	0,23
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	8	7,1	6	6,1	0,77
Pelialisissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	75	66,4	64	64,6	0,79
Helsingin kasinolla	20	17,5	22	22,2	0,39

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

Taulukko 18. Pelaajien viikoittainen rahapelikulutus (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016 ja 2017

		n	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli	p
12:n viime kuukauden aikana pelanneet	2016	114	470,96	178,09–763,83	0,63
	2017	99	395,50	292,54–498,47	
Rahapelaamisen useus					
Päivittäin tai lähes päivittäin	2016	57	524,56	173,37–875,76	0,93
	2017	39	542,16	356,85–727,47	
Useita kertoja viikossa	2016	36	622,77	-141,99–1387,52	0,63
	2017	28	435,84	227,02–644,67	
Kerran viikossa	2016	8	61,15	40,44–81,87	0,09
	2017	14	185,33	59,98–302,94	
Harvemmin kuin viikoittain	2016	13	67,75	2,94–132,57	0,27
	2017	18	178,45	-19,50–376,40	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu t-testillä.

Taulukko 19. Viikoittainen rahapelikulutus vuonna 2017 vastaajaryhmittäin (%), osuus pelaajista

	n	0–100	n	101–200 €	n	≥ 201 €
Kaikki	30	30,3	21	21,2	48	48,5
Sukupuoli ($X^2 = 1,46$, $df = 2$, $p = 0,48$)						
Nainen	9	27,3	9	27,3	15	45,5
Mies	21	32,3	11	16,9	33	50,8
Ikä ($X^2 = 8,29$, $df = 2$, $p \leq 0,05$)						
18–34 vuotta	13	27,1	16	33,3	19	39,6
≥ 35 vuotta	17	33,3	5	9,8	29	56,9
Nettotulot ($X^2 = 15,02$, $df = 2$, $p \leq 0,001$)						
0–1 500 €	18	48,6	10	27,0	9	24,3
≥ 1 501 €	11	18,3	11	18,3	38	63,3
Työssäkäynti ($X^2 = 16,38$, $df = 2$, $p \leq 0,001$)						
Käy työssä	10	16,7	12	20,0	38	63,3
Ei työelämässä	20	51,3	9	23,1	10	25,6
Siviilisäätty ($X^2 = 7,30$, $df = 2$, $p \leq 0,05$)						
Parisuhteessa	9	18,0	12	24,0	29	58,0
Ei parisuhteessa	21	42,9	9	18,4	19	38,8
Korkein koulutusaste ($X^2 = 11,04$, $df = 2$, $p \leq 0,01$)						
Perus- ja keskiaste	20	38,5	15	28,8	17	32,7
Vähintään alempi korkea-aste	10	21,3	6	12,8	31	66,0

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 20. Pelaajien viikoittainen rahapelikulutus vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (%), osuus pelaajista

		n	0–100 €	n	101–200 €	n	≥ 201 €	p
Kaikki								
	2016	51	44,7	23	20,2	40	35,1	
	2017	30	30,3	21	21,2	48	48,5	0,07
Sukupuoli								
Nainen	2016	14	43,8	10	31,3	8	25,0	
	2017	9	27,3	9	27,3	15	45,5	0,20
Mies	2016	36	44,4	13	16,0	32	39,5	
	2017	21	32,3	11	16,9	33	50,8	0,30
Ikäryhmä								
18–34 vuotta	2016	17	28,8	14	23,7	28	47,5	
	2017	13	27,1	16	33,3	19	39,6	0,53
35 vuotta tai yli	2016	34	61,8	9	16,4	12	21,8	
	2017	17	33,3	5	9,8	29	56,9	≤0,01

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

Taulukko 21. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä sukupuolittain vuonna 2017 (%), osuus vastaajista

	Kaikki		Naiset		Miehet		p
	n	%	n	%	n	%	
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	18	17,6	5	15,2	13	19,1	1,00
Pelasin voittaakseni rahaa	39	38,2	8	24,2	31	45,6	0,16
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	28	27,5	13	39,4	14	20,6	0,18
Muu syy / En osaa sanoa	17	16,7	7	21,2	10	14,7	1,00

Sukupuolten välinen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. P-arvoille on tehty Bonferroni-korjaus. Vastausvaihtoehdot ”pelasi seurustellakseen perheen tai ystävien kanssa” ja ”pelasi, koska se sai hyvälle mielelle” yhdistettiin muihin syihin, koska niihin oli vastannut vain muutama vastaaja.

Taulukko 22. Pääasialliset syyt pelata rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	Vuosi	n	%	p
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	2016	20	16,8	1,00
	2017	18	17,6	
Pelasin voittaakseni rahaa	2016	55	46,2	0,93
	2017	39	38,2	
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	2016	30	25,2	1,00
	2017	28	27,5	
Muu syy / En osaa sanoa	2016	14	11,8	1,00
	2017	17	16,7	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. P-arvoille on tehty Bonferroni-korjaus. Vastausvaihtoehdot ”pelasi seurustellakseen perheen tai ystävien kanssa” ja ”pelasi, koska se sai hyvälle mielelle” yhdistettiin muihin syihin, koska niihin oli vastannut vain muutama vastaaja.

Taulukko 23. Rahapelaamisen tavat vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	Vuosi	Pelasin yksin		Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa		Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa		P
		n	p	n	p	n	p	
Kaikki								
	2016	111	97,4	43	37,7	15	13,2	0,13
	2017	98	98,0	40	40,0	21	21,0	
Sukupuoli								
Nainen	2016	31	96,9	12	37,5	"_"	"_"	"_"
	2017	33	100,0	9	27,3	"_"	"_"	"_"
Mies	2016	79	97,5	31	38,3	12	14,8	0,31
	2017	64	97,0	31	47,0	14	21,2	
Ikä								
18–34 vuotta	2016	58	98,3	28	47,5	10	16,9	0,31
	2017	48	100,0	25	52,1	12	25,0	
35 vuotta tai vanhempi	2016	53	96,4	15	27,3	5	9,1	0,21
	2017	50	96,2	15	28,8	9	17,3	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neljös-testillä. † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5. "_", tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 24. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot vuonna 2017, osuus vastaajista (%)

	Vähän		Jonkin verran		Paljon		EOS/puuttuva	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	20	19,6	13	12,7	66	64,7	3	2,9
Voittamisen todennäköisyys	22	21,6	18	17,6	60	58,8	2	2,0
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	14	13,7	20	19,6	68	66,7	0	0,0
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	20	19,6	26	25,5	55	53,9	1	1,0
Liiallisen pelaamisen terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	16	15,7	14	13,7	72	70,6	0	0,0
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	18	17,6	27	26,5	57	55,9	0	0,0
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	14	13,7	23	22,5	61	59,8	4	3,9

Taulukko 25. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain vuonna 2017, osuus vastaajista (%)

	Naiset		Miehet		p
	n	%	n	%	
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	24	72,7	41	60,3	0,22
Voittamisen todennäköisyys	22	66,7	37	54,4	0,24
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	25	75,8	42	61,8	0,16
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	20	60,6	34	50,0	0,32
Liiallisen pelaamisen terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	29	87,9	42	61,8	≤0,01
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	21	63,6	35	51,5	0,25
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	25	75,8	36	52,9	≤0,05

Sukupuolierojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Vertailuryhmänä vähän tietävät, jonkin verran tietävät, ei osaa sanoa ja puuttuva tieto.

Taulukko 26. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	2016		2017		p
	Paljon		Paljon		
	n	%	n	%	
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	71	59,7	66	64,7	0,44
Voittamisen todennäköisyys	63	52,9	60	58,8	0,38
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	86	72,3	68	66,7	0,37
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	51	42,9	55	53,9	0,10
Liiallisen pelaamisen terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	86	72,3	72	70,6	0,78
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	64	53,8	57	55,9	0,75
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	62	52,1	61	59,8	0,25

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Vertailuryhmänä vähän tietävät, jonkin verran tietävät, ei osaa sanoa ja puuttuva tieto.

Taulukko 27. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	2016 % (n)	2017 % (n)	P	2016 % (n)	2017 % (n)	P
Pelitiin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	62,2 (74)	76,5 (78)	≤0,05	37,0 (44)	41,2 (42)	0,52
Kulutusrajan asettaminen	82,4 (98)	66,7 (68)	≤0,01	52,9 (63)	63,7 (65)	0,11
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	60,5 (72)	68,6 (70)	0,21	33,6 (40)	23,5 (24)	0,10
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	69,7 (83)	59,8 (61)	0,12	52,1 (62)	47,1 (48)	0,45
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	70,6 (84)	64,7 (66)	0,35	58,8 (70)	51,0 (52)	0,24
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot, esim. iltakohtainen	48,7 (58)	56,9 (58)	0,23	17,6 (21)	21,6 (22)	0,46
Määräaikainen pelinestorajoitus	73,1 (87)	69,6 (71)	0,57	47,9 (57)	42,2 (43)	0,39
Määräaikainen pelinesto	72,3 (86)	70,6 (72)	0,78	45,4 (54)	50,0 (51)	0,49
Pelitiin sulkeminen internetissä	81,5 (97)	67,6 (69)	≤0,05	46,2 (55)	38,2 (39)	0,23
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	53,8 (64)	61,8 (63)	0,23	19,3 (23)	10,8 (11)	0,08
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	60,5 (72)	64,7 (66)	0,52	22,7 (27)	23,5 (24)	0,88
Rahapelipäiväkirja	37,8 (45)	60,8 (62)	≤0,001	8,4 (10)	8,8 (9)	0,91
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	58,0 (69)	69,6 (71)	0,07	19,3 (23)	14,7 (15)	0,36
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	26,9 (32)	53,9 (55)	≤0,001	6,7 (8)	7,8 (8)	0,75
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	27,7 (33)	53,9 (55)	≤0,001	6,7 (8)	5,9 (6)	0,80
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	27,7 (33)	51,0 (52)	≤0,001	13,4 (16)	12,7 (13)	0,88
Aikarajoitus pelaamiselle	N/A	63,7 (65)	N/A	N/A	17,6 (18)	N/A
Pelikohtaiset ostopajat	N/A	59,8 (61)	N/A	N/A	23,5 (24)	N/A
Paniikkipainike	N/A	38,2 (39)	N/A	N/A	5,9 (6)	N/A
Muut hallintakeinot	0,8 (1)	11,8 (12)	≤0,001	0,0 (0)	2,0 (2)	0,12 [†]
Vähintään yksi hallintakeino ¹	92,4 (110)	97,1 (99)	0,13	85,7 (102)	82,4 (84)	0,50
Hallintakeinojen määrä, keskiarvo ²	9,13	10,17	0,09	4,88	4,63	0,62

Ajalisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neljö -testillä. [†] ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5. ¹Mukana vain vaihtoehdot, joista tieto molemmilta vuosilta. ²Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu t-testillä.

Taulukko 28. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavista rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 ja 2017 internetissä pelanneista (2016 n = 80 ja 2017 n = 84)

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	2016 % (n)	2017 % (n)	P	2016 % (n)	2017 % (n)	P
Pelitiin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	71,2 (57)	77,4 (65)	0,37	47,5 (38)	47,6 (40)	0,99
Kulutusrajan asettaminen	87,5 (70)	63,1 (53)	≤0,001	55,0 (44)	67,9 (57)	0,09
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	60,0 (48)	67,9 (57)	0,29	28,8 (23)	22,6 (19)	0,37
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	72,5 (58)	57,1 (48)	≤0,05	51,2 (41)	47,6 (40)	0,64
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	78,8 (63)	64,3 (54)	≤0,05	67,5 (54)	56,0 (47)	0,13
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot, esim. iltakohtainen	50,0 (40)	53,6 (45)	0,65	18,8 (15)	26,2 (22)	0,26
Määräaikainen pelinestorajoitus	81,2 (65)	66,7 (56)	≤0,05	56,2 (45)	47,6 (40)	0,27
Määräaikainen pelinesto	78,8 (63)	66,7 (56)	0,08	52,5 (42)	56,0 (47)	0,66
Pelitiin sulkeminen internetissä	88,8 (71)	65,5 (55)	≤0,001	55,0 (44)	45,2 (38)	0,21
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	56,2 (45)	58,3 (49)	0,79	21,2 (17)	11,9 (10)	0,11
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	65,0 (52)	61,9 (52)	0,68	26,2 (21)	26,2 (22)	0,99
Rahapelipäiväkirja	35,0 (28)	58,3 (49)	≤0,01	6,2 (5)	10,7 (9)	0,31
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	53,8 (43)	70,2 (59)	≤0,05	21,2 (17)	17,9 (15)	0,58
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	28,7 (23)	52,4 (44)	≤0,01	6,2 (5)	7,1 (6)	0,82
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	31,2 (25)	52,4 (44)	≤0,01	8,8 (7)	7,1 (6)	0,70
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	26,2 (21)	48,8 (41)	≤0,01	15,0 (12)	14,3 (12)	0,90
Aikarajoitus pelaamiselle	N/A	63,1 (53)	N/A	N/A	21,4 (18)	N/A
Pelikohtaiset ostopajat	N/A	58,3 (49)	N/A	N/A	28,4 (24)	N/A
Paniikkipainike	N/A	38,1 (32)	N/A	N/A	6,0 (5)	N/A
Muut hallintakeinot	0,0 (0)	7,1 (6)	≤0,05 [†]	0,0 (0)	2,4 (2)	0,16 [†]
Vähintään yksi hallintakeino ¹	93,8 (75)	96,4 (81)	0,43	88,8 (71)	86,9 (73)	0,72
Hallintakeinojen määrä, keskiarvo ²	9,65	9,84	0,77	5,38	5,12	0,67

Ajalisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neljö -testillä. [†] ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5. ¹Mukana vain vaihtoehdot, joista tieto molemmilta vuosilta. ²Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu t-testillä.

Taulukko 29. Rahapeliongelman yleisyys vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (PPGM, %)

Vuonna	2016		2017		p
	n	%	n	%	
Rahapeliiriippuvuus tai ongelmapelaaja	101	84,9	88	86,3	0,77
Riskipelaaja, viihdepelaaja, ei lainkaan	18	15,1	14	13,7	

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

Taulukko 30. Rahapelihaittojen kokonaismäärä vuonna 2016 ja 2017

	2016		2017		p
	Keskiarvo, 95 % CI	Keskiarvo, 95 % CI	Keskiarvo, 95 % CI	Keskiarvo, 95 % CI	
Taloudelliset haitat	5,64 (5,03–6,25)	6,08 (5,46–6,69)	6,08 (5,46–6,69)	0,32	
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	1,64 (1,28–1,99)	1,91 (1,47–2,35)	1,91 (1,47–2,35)	0,34	
Terveyshaitat	4,67 (4,04–5,30)	5,8 (5,20–6,54)	5,8 (5,20–6,54)	≤0,05	
Tunnetason haitat	6,79 (6,13–7,45)	7,62 (6,99–8,26)	7,62 (6,99–8,26)	0,07	
Ihmissuhdehaitat	3,74 (3,21–4,27)	4,76 (4,19–5,34)	4,76 (4,19–5,34)	≤0,05	
Muut haitat	1,49 (1,15–1,82)	2,12 (1,62–2,61)	2,12 (1,62–2,61)	≤0,05	
Kaikki haitat	23,97 (21,34–26,59)	28,37 (25,52–31,22)	28,37 (25,52–31,22)	≤0,05	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu t-testillä.

Taulukko 31. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen lukumäärä luokiteltuna vuonna 2017 vastaajaryhmittäin (%)

	0–19		20–29		≥ 30	
	n	%	n	%	n	%
Kaikki	26	25,5	30	29,4	46	45,1
Sukupuoli ($X^2 = 2,09$, $df = 2$, $p = 0,35$)						
Nainen	6	18,2	12	36,4	15	45,4
Mies	20	29,4	17	25,0	31	45,6
Ikä ($X^2 = 5,44$, $df = 2$, $p = 0,07$)						
18–34 vuotta	8	16,7	13	27,1	27	56,2
≥ 35 vuotta	18	33,3	17	31,5	19	35,2
Nettotulot ($X^2 = 0,62$, $df = 2$, $p = 0,73$)						
0–1 500 €	8	21,6	11	29,7	18	48,6
1 501 € tai yli	18	28,6	18	28,6	27	42,9
Työssäkäynti ($X^2 = 2,71$, $df = 2$, $p = 0,26$)						
Käy työssä	14	22,6	16	25,8	32	51,6
Ei työelämässä	12	30,0	14	35,0	14	35,0
Siviilisäätty ($X^2 = 0,46$, $df = 2$, $p = 0,79$)						
Parisuhteessa	12	23,1	15	28,8	25	48,1
Ei parisuhteessa	14	28,0	15	30,0	21	42,0
Korkein koulutusaste ($X^2 = 0,85$, $df = 2$, $p = 0,65$)						
Perus- ja keskiaste	13	24,1	18	33,3	23	42,6
Vähintään alempi korkea-aste	13	27,1	12	25,0	23	47,9

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 32. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen lukumäärä luokiteltuna vuosina 2016 ja 2017, vastaajaryhmittäin (%)

		0–19		20–29		≥ 30		p
		n	%	n	%	n	%	
Kaikki	2016	40	33,6	31	26,1	48	40,3	0,42
	2017	26	25,5	30	29,4	46	45,1	
Sukupuoli								
Nainen	2016	11	33,3	11	33,3	11	33,3	0,34
	2017	6	18,2	12	36,4	15	45,5	
Mies	2016	28	32,9	20	23,5	37	43,5	0,90
	2017	20	29,4	17	25,0	31	45,6	
Ikä								
18–34 vuotta	2016	14	23,3	15	25,0	31	51,7	0,69
	2017	8	16,7	13	27,1	27	56,3	
35 vuotta tai yli	2016	26	44,1	16	27,1	17	28,8	0,50
	2017	18	33,3	17	31,5	19	35,2	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Nolla haittaa kokeneita oli kaikista vastaajista 9,2 % vuonna 2016 ja 6,9 % vuonna 2017.

Taulukko 33. Rahapelihaittojen kokonaismäärä sukupuolittain ja ikäryhmittäin vuonna 2016 ja 2017 (keskiarvo)

		Naiset		Miehet		18–34 vuotta		≥ 35 vuotta	
		ka	p	ka	p	ka	p	ka	p
Taloudelliset haitat	2016	5,70	0,52	5,67	0,43	6,73	0,85	4,53	0,09
	2017	6,18		6,10		6,62		5,59	
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	2016	0,82	0,16	1,96	0,61	2,03	0,22	1,24	0,79
	2017	1,42		2,15		2,56		1,33	
Terveyshaitat	2016	5,30	0,26	4,45	≤0,05	5,42	≤0,05	3,92	0,12
	2017	6,24		5,68		7,00		4,87	
Tunnetason haitat	2016	7,06	0,06	6,73	0,44	7,42	0,16	6,15	0,19
	2017	8,48		7,18		8,25		7,07	
Ihmissuhdehaitat	2016	3,24	≤0,05	3,96	0,15	4,50	0,21	2,97	≤0,01
	2017	4,88		4,69		5,21		4,37	
Muut haitat	2016	1,03	≤0,05	1,67	0,19	1,87	0,16	1,10	0,08
	2017	2,09		2,16		2,54		1,74	
Kaikki haitat	2016	23,15	0,054	24,45	0,16	27,97	0,12	19,90	0,06
	2017	29,30		27,96		32,19		24,98	

Sukupuolittaisten ja ikäryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu t-testillä. Naiset vuonna 2016 (n = 33) ja 2017 (n = 33); miehet 2016 (n = 85) ja 2017 (n = 68); 18–34 vuotta 2016 (n = 60) ja 2017 (n = 48); ≥ 35 vuotta 2016 (n = 59) ja 2017 (n = 54).

Taulukko 34. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vastaajille vuonna 2017 (%)

		n	%
Taloudelliset haitat	Ei pelannut	2	2,0
	o haittaa	6	5,9
	1–5 haittaa	29	28,4
	≥ 6 haittaa	65	63,7
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	Ei pelannut	2	2,0
	o haittaa	37	36,3
	1–5 haittaa	53	52,0
	≥ 6 haittaa	10	9,8
Terveyshaitat	Ei pelannut	2	2,0
	o haittaa	7	6,9
	1–5 haittaa	37	36,3
	≥ 6 haittaa	56	54,9
Tunnetason haitat	Ei pelannut	2	2,0
	o haittaa	6	5,9
	1–5 haittaa	13	12,7
	≥ 6 haittaa	81	79,4
Ihmissuhdehaitat	Ei pelannut	2	2,0
	o haittaa	7	6,9
	1–5 haittaa	50	49,0
	≥ 6 haittaa	43	42,2
Muut haitat	Ei pelannut	2	2,0
	o haittaa	34	33,3
	1–5 haittaa	55	53,9
	≥ 6 haittaa	11	10,8

Taulukko 35. Oman rahapelaamisen aiheuttamat taloudelliset haitat vuonna 2016 ja 2017 (%)

	n	2016	n	2017	p
Viikoittainen käyttörahan määrä väheni	90	75,6	79	77,5	0,75
Käytti säästöjä	58	48,7	64	62,7	≤0,05
Käytti vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen	81	68,1	80	78,4	0,08
Nosti luottokortin käyttörajaa, otti lainan tai pikavipin	57	47,9	57	55,9	0,27
Myi henkilökohtaista omaisuutta	40	33,6	44	43,1	0,15
Käytti vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan	68	57,1	71	69,6	0,06
Käytti vähemmän rahaa hyödyllisiin kuluihin, kuten vakuutusmaksuihin, koulutukseen, autoon tai kodin kunnossapitoon	61	51,3	63	61,8	0,12
Maksoi laskuja myöhässä (esim. vuokra tai yhtiövastike, operaattoreiden liittymälaskut)	79	66,4	57	55,9	0,11
Teki lisätöitä	24	20,2	32	31,4	0,06
Turvautui toimeentulotukeen, kirkon/ seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit, leipäjono jne.)	38	31,9	15	14,7	≤0,01
Tarvitsi hätä- tai tilapäismajoitusta	4	3,4	2	2,0	0,52 [†]
Menetti merkittävää omaisuutta (esim. auto, koti, firma, eläkerahasto)	11	9,2	10	9,8	0,89
Kotitalouden sähkö- tai kaasusopimus tms. purettiin	7	5,9	3	2,9	0,30 [†]
Ajautui velkaongelmaan tai -kierteeseen (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)	53	44,5	43	42,2	0,72
Vähintään yksi edellä mainittu haitta	104	87,4	94	92,2	0,25

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. [†] ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 36. Oman rahapelaamisen aiheuttamat tunnetason haitat vuosina 2016 ja 2017 (%)

	n	2016	n	2017	p
Oli ahdistunut rahapelaamisesta	97	81,5	88	86,3	0,34
Häpesi rahapelaamista	85	71,4	86	84,3	≤0,05
Katui rahapelaamista	93	78,2	88	86,3	0,12
Tunsi epäonnistuneensa	89	74,8	79	77,5	0,64
Tunsi itsensä epävarmaksi ja haavoittuvaksi	65	54,6	62	60,8	0,36
Tunsi itsensä arvottomaksi	66	55,5	68	66,7	0,09
Tunsi toivottomuutta rahapelaamisen takia	85	71,4	83	81,4	0,09
Oli vihainen siitä, ettei pysty hallitsemaan rahapelaamista	93	78,2	88	86,3	0,12
Tunsi uupumusta	71	59,7	77	75,5	≤0,01
Halusi paeta tai karata	64	53,7	59	57,8	0,56
Vähintään yksi edellä mainittu haitta	105	88,2	94	92,2	0,33

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

Taulukko 37. Oman rahapelaamisen aiheuttamat terveyshaitat vuosina 2016 ja 2017 (%)

	n	2016	n	2017	p
Vähensi liikuntaa rahapelaamisen takia	56	47,1	62	60,8	≤0,05
Ei syönyt riittävästi tai riittävän usein	53	44,5	55	53,9	0,16
Söi liikaa	23	19,3	30	29,4	0,08
Kärsi unen puutteesta rahapelaamisen takia	72	60,5	72	70,6	0,12
Laiminlöi henkilökohtaista hygieniaa eikä huolehtinut itsestään	26	21,8	36	35,3	≤0,05
Laiminlöi lääkitystä tai muita hoito-ohjeita	16	13,4	12	11,8	0,71
Tupakka- tai nikotiinituotteiden käyttö lisääntyi	50	42,0	46	45,1	0,65
Alkoholinkäyttö lisääntyi	29	24,4	33	32,4	0,19
Kärsi unettomuudesta rahapelaamiseen liittyvän stressin tai huolen takia	67	56,3	72	70,6	≤0,05
Masentuneisuus lisääntyi	70	58,8	69	67,6	0,18
Kärsi epähygieenisistä asumisolastoista	21	17,6	27	26,5	0,11
Sosiaali- ja terveyspalveluiden käyttö lisääntyi	15	12,6	18	17,6	0,30
Tarvitsi kiireellistä sairaanhoitoa	8	6,7	6	5,9	0,80
Vahingoitti itseään	7	5,9	13	12,7	0,07
Yritti itsemurhaa	6	5,0	8	7,8	0,40
Sai stressistä johtuvia terveysongelmia (esim. korkea verenpaine, päänsärky)	37	31,1	40	39,2	0,21
Vähintään yksi edellä mainittu haitta	103	86,6	93	91,2	0,28

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

Taulukko 38. Oman rahapelaamisen aiheuttamat ihmissuhdehaitat vuosina 2016 ja 2017 (%)

	n	2016	n	2017	p
Vietti vähemmän aikaa läheisten kanssa	61	51,3	67	65,7	≤0,05
Laiminlöi ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksia	54	45,4	59	57,8	0,07
Koki väheksyntää ihmissuhteissa	32	26,9	26	25,5	0,81
Osallistui vähemmän sosiaalisiin tapahtumiin (eivät koske rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia)	53	44,5	62	60,8	≤0,05
Koki enemmän jännitteitä ihmissuhteissa (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.)	54	45,4	56	54,9	0,16
Nautti vähemmän yhdessäolosta läheisten kanssa	42	35,3	55	53,9	≤0,01
Koki enemmän ristiriitoja ihmissuhteissa (riitely, tappelu, uhkailu)	49	41,2	46	45,1	0,56
Kärsi eristäytymisen tai ulkopuolisuuden tunteesta	57	47,9	64	62,7	≤0,05
Koki eron tai suhteen päättymisen uhkaa	31	26,1	35	34,3	0,19
Erosi tai parisuhde päättyi	12	10,1	16	15,7	0,21
Vähintään yksi edellä mainittu haitta	96	80,7	93	91,2	≤0,05

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

Taulukko 39. Oman rahapelaamisen aiheuttamat työhön ja opiskeluun liittyvät haitat vuosina 2016 ja 2017 (%)

	n	2016	n	2017	p
Suoriutuminen töissä tai opinnoissa heikentyi	51	42,9	56	54,9	0,07
Myöhästyi töistä tai luennoilta	27	22,7	22	21,6	0,84
Käytti työ- tai opiskeluaikaa pelaamiseen	40	33,6	38	37,3	0,57
Käytti työpaikan tai oppilaitoksen varoja tai välineitä pelaamiseen	9	7,6	10	9,8	0,55
Poissaoloja töistä tai opiskeluista	24	20,2	18	17,6	0,63
Ristiriitoja työkavereiden kanssa	3	2,5	7	6,9	0,12 [†]
Työ tai opiskelut eivät edenneet	24	20,2	26	25,5	0,35
Menetti opiskelupaikan	2	1,7	5	4,9	0,17 [†]
Työn hakeminen hankaloitui	10	8,4	11	10,8	0,55
Menetti työn	5	4,2	2	2,0	0,34 [†]
Vähintään yksi edellä mainittu haitta	67	56,3	63	61,8	0,41

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. [†] ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 40. Oman rahapelaamisen aiheuttamat muut haitat vuonna 2016 ja 2017 (%)

	n	2016	n	2017	p
Jätti lapset yksin ilman valvontaa	2	1,7	6	5,9	0,10 [†]
Sai sakot tai pidätettiin liikenteen vaarantamisesta	2	1,7	4	3,9	0,31 [†]
Koki häpäisseensä suvun maineen yhteisössä	14	11,8	12	11,8	1,00
Koki väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta)	1	0,8	3	2,9	0,24 [†]
Näpisti tai toimi epärehellisesti yritystoiminnassa tai asioidessaan kunnallishallinnon tai muiden ihmisten kanssa (ei koske perhettä tai ystäviä)	9	7,6	9	8,8	0,73
Ei huolehtinut lasten tarpeista riittävästi	11	9,2	12	11,8	0,54
Koki vähemmän sitoutumista yhteisöön	17	14,3	30	29,4	≤0,01
Koki olevansa hylkiö yhteisössä	24	20,2	21	20,6	0,94
Osallistui vähemmän yhteisön toimintaan	17	14,3	33	32,4	≤0,01
Tunsi pakottavaa tarvetta turvautua rikolliseen toimintaan tai varastamiseen rahoittaakseen pelaamista tai maksaakseen pelivelkoja	11	9,2	11	10,8	0,70
Antoi katteettomia lupauksia velkojen takaisin maksusta	44	37,0	43	42,2	0,43
Otti luvatta rahaa tai omaisuutta ystävilta tai perheenjäseniltä	25	21,0	32	31,4	0,08
Vähintään yksi edellä mainittu haitta	69	58,0	66	64,7	0,31

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 41. Rahapelihaitat, pelattujen pelityyppien määrä, rahapelikulutus ja pelaamisen hallinnan välineiden käyttö eri rahapelityyppisiä pelanneilla vuonna 2017, osuus kutakin pelityyppiä pelanneista (%)

	n	Pelityyppien määrä, keskiarvo		Rahapelikulutus / vko (€), keskiarvo		Haittojen määrä, keskiarvo		Pelaamisen hallinnan välineiden käytön määrä, keskiarvo		0-19 haittaa		20-29 haittaa		≥ 30 haittaa	
		n	keskiarvo	n	keskiarvo	n	keskiarvo	n	keskiarvo	n	prosentti	n	prosentti	n	prosentti
Lottopelit	84	8,8	450,5	30,4	4,8	17	20,2	25	29,8	42	50,0				
Nopeat päivittävät arvontapelit	50	10,5	510,1	32,3	5,7	7	14,0	17	34,0	26	52,0				
Muut päivittävät arvontapelit	65	9,6	451,1	31,5	5,2	9	13,8	22	33,8	34	52,3				
Arpapelit	71	9,4	427,4	31,1	5,3	13	18,3	22	31,0	36	50,7				
Vakio- tai moniveikkaus	47	10,7	438,9	33,2	4,4	7	14,9	11	23,4	29	61,7				
Vedonlyönti	49	10,7	442,3	33,1	4,2	8	16,3	11	22,4	30	61,2				
Rahapelit Helsingin kasinolla	25	10,6	447,2	32,5	5,5	5	20,0	5	20,0	15	60,0				
Rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla	85	8,8	405,1	30,6	4,9	16	18,8	28	32,9	41	48,2				
Pelinhoitajan hoitama pöytäpeli muualla kuin kasinolla	23	12,2	327,5	34,9	4,7	4	17,4	7	30,4	12	52,2				
Nettipokeri nettikasinolla	18	12,9	447,1	35,4	5,6	3	16,7	5	27,8	10	55,6				
Muut pelit nettikasinolla	49	10,4	529,4	32,9	5,7	7	14,3	16	32,7	26	53,1				
Hevospelit	15	13,4	338,3	37,5	3,9	3	20,0	3	20,0	9	60,0				

Taulukko 42. Rahapelihaitat, pelattujen pelityyppien määrä ja rahapelikulutus eri pelintarjoajien pelien pelaajilla vuonna 2017, osuus kutakin pelityyppiä pelanneista (%)

	n	Pelityyppien määrä, keskiarvo	Rahapelikulutus / vko (€), keskiarvo	Haittojen määrä, keskiarvo	0-19 haittaa n	20-29 haittaa n	≥ 30 haittaa n
Vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä	97	8,2	402,8	29,1	22	30	45
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	23	12,5	333,4	33,7	4	6	13
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä (PAF)	40	10,6	455,3	31,1	8	13	19
Muita PAF:n pelejä	46	9,9	409,3	31,9	6	18	22
Muita yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä	68	9,5	414,5	33,1	11	16	41

Taulukko 43. Vastajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2017, vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	n	Ei yhdelläkään läheisellä ongelmallista rahapelaamista	n	Vähintään yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista
Kaikki	54	52,9	48	47,1
Sukupuoli ($X^2 = 0,49$, $df = 1$, $p = 0,48$)				
Nainen	16	48,5	17	51,5
Mies	38	55,9	30	44,1
Ikä ($X^2 = 0,92$, $df = 1$, $p = 0,34$)				
18–34 vuotta	23	47,9	25	52,1
≥ 35 vuotta	31	57,4	23	42,6
Nettotulot ($X^2 = 0,70$, $df = 1$, $p = 0,40$)				
0–1 500 €	22	59,5	15	40,5
1 501 € tai yli	32	50,8	31	49,2
Työssäkäynti ($X^2 = 0,55$, $df = 1$, $p = 0,46$)				
Käy työssä	31	50,0	31	50,0
Ei työelämässä	23	57,5	17	42,5
Siviilisäätty ($X^2 = 0,04$, $df = 1$, $p = 0,83$)				
Parisuhteessa	27	51,9	25	48,1
Ei parisuhteessa	27	54,0	23	46,0
Korkein koulutusaste ($X^2 = 0,31$, $df = 1$, $p = 0,57$)				
Perus- ja keskiaste	30	55,6	24	44,4
Vähintään alempi korkea-aste	24	50,0	24	50,0

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 44. Vastajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

		n	Ei yhdelläkään läheisellä ongelmallista rahapelaamista	n	Vähintään yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista	p
Kaikki	2016	62	52,1	57	47,9	0,90
	2017	54	52,9	48	47,1	
Sukupuoli						
Nainen	2016	24	72,7	9	27,3	≤0,05
	2017	16	48,5	17	51,5	
Mies	2016	37	43,5	48	56,5	0,13
	2017	38	55,9	30	44,1	
Ikä						
18–34 vuotta	2016	29	48,3	31	51,7	0,97
	2017	23	47,9	25	52,1	
35 vuotta tai yli	2016	33	55,9	26	44,1	0,87
	2017	31	57,4	23	42,6	

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

Taulukko 45. Ongelmallisesti pelaavan läheisen suhde vastaajaan, osuus vastaajista (%)

Pelaajan suhde vastaajaan	n	2016	n	2017	p
Puoliso	7	5,9	10	9,8	0,28
Vanhempasi tai appivanhempasi	10	8,4	10	9,8	0,72
Oma tai puolison lapsi	2	1,7	1	1,0	0,65 [†]
Muu kotitaloudessasi asuva henkilö	1	0,8	1	1,0	0,91 [†]
Muu perheenjäsen (ei asu samassa kotitaloudessa)	9	7,6	5	4,9	0,42
Entinen puoliso	3	2,5	0	0,0	0,10 [†]
Työkaverisi tai kollegasi	9	7,6	7	6,9	0,84
Ystäväsi	35	29,4	25	24,5	0,41
Naapurisi	1	0,8	2	2,0	0,47 [†]
Muu henkilö	6	5,0	2	2,0	0,22 [†]

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

Taulukko 46. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

Ovatko haitat olleet	n	2016	n	2017	p
Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä	24	20,2	22	21,6	0,80
Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaan, kuten uiongelmat, päänsäryt, selkävivot tai vatsavaivat	17	14,3	16	15,7	0,77
Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero	10	8,4	14	13,7	0,20
Muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyydet, eristäytyminen tai ystävyyssuhteiden katkeaminen	12	10,1	13	12,7	0,53
Kodin tai asunnon menetystä tai sen uhkaa	8	6,7	9	8,8	0,56
Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeudet, pelilainat tai luottotietojen menetyt	16	13,4	15	14,7	0,79
Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	4	3,4	5	4,9	0,56 [†]
Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	8	6,7	17	16,7	≤0,05
Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	2	1,7	6	5,9	0,10 [†]
Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	1	0,8	3	2,9	0,24 [†]
Muun rikoksen, esimerkiksi varkauden tai identiteettivarkauden, uhriksi joutumista	1	0,8	3	2,9	0,24 [†]
Kielteisiä vaikutuksia työhön, työnhakemiseen tai opintoihin	10	8,4	7	6,9	0,67
Vähintään yksi yllä mainituista haitoista	33	27,7	33	32,4	0,45

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 47. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite, osuus vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)

	n	2016	n	2017	p
Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	38	31,9	38	37,3	1,00
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	32	26,9	22	21,6	1,00
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	5	4,2	11	10,8	0,30
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / Ulkomaisen kilpailun estäminen	22	18,5	15	14,7	1,00
Muu syy / En osaa sanoa	22	18,5	16	15,7	1,00

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. P-arvoille on tehty Bonferroni-korjaus. Kumpanakaan ajankohtana yksikään vastaaja ei nähnyt rahapelimallin tärkeimmäksi tavoitteeksi vastausvaihtoehtoa ”rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen”.

Taulukko 48. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaan rahapelaamiseen liittyvän mainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen sukupuolittain vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	n	2016	n	2017	p
Olen nähnyt rahapelmainoksen painetuissa lehdessä	99	90,8	87	89,7	0,78
Olen nähnyt rahapelmainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	86	81,9	70	77,8	0,47
Olen nähnyt rahapelmainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	97	86,6	81	89,0	0,60
Olen nähnyt rahapelmainoksen verkkosivustossa tai muualla internetissä	110	94,0	96	97,0	0,30
Olen nähnyt rahapelmainoksen televisiossa	116	100,0	101	100,0	N/A
Olen nähnyt rahapelmainoksen katukuvassa	112	98,2	91	93,8	0,09
Olen saanut rahapelmainoksen sähköpostiini	90	78,3	73	76,0	0,70
Olen saanut rahapelmainoksen tekstiviestillä	61	53,0	53	55,8	0,69
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	118	99,2	97	97,0	0,23
Olen nähnyt pahuvarpoin tai veikkaukspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	117	98,3	101	99,0	0,65
Olen nähnyt nettiaipoihin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	113	95,8	96	97,0	0,64
Olen kuullut rahapelmainoksen radioissa	N/A	N/A	80	85,1	N/A
Olen nähnyt rahapelmainoksen elokuvateatterissa	N/A	N/A	59	73,8	N/A
Pelityhtiö tai pelin jälleenyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapelia pyytämättäni	81	71,1	64	67,4	0,56
Pelityhtiö tai pelin jälleenyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kieroksia	69	61,6	45	50,6	0,12
Pelityhtiö tai pelin jälleenyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylajakortti, päivälehti, jäätelö)	43	37,7	22	22,9	≤0,05
Pelityhtiö tai pelin jälleenyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaa- ja etuja jäsenkortillani	71	63,4	60	60,0	0,61

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

Taulukko 49. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuudet vastaajista vuonna 2017 (%)

	n	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan / eos	n	Liian runsasta / Aivan liian runsasta
Kaikki	13	12,7	89	87,3
Sukupuoli				
Nainen	"_"	"_"	"_"	"_"
Mies	"_"	"_"	"_"	"_"
Ikä ($X^2 = 0,44$, $df = 1$, $p = 0,51$)				
18–34 vuotta	5	10,4	43	89,6
≥ 35 vuotta	8	14,8	46	85,2
Nettotulot ($X^2 = 0,01$, $df = 1$, $p = 0,91^{\dagger}$)				
0–1 500 €	5	13,5	32	86,5
> 1 500 €	8	12,7	55	87,3
Työssäkäynti ($X^2 = 1,34$, $df = 1$, $p = 0,25$)				
Käy työssä	6	9,7	56	90,3
Ei työelämässä	7	17,5	33	82,5
Siviilisäätty				
Parisuhteessa	"_"	"_"	"_"	"_"
Ei parisuhteessa	"_"	"_"	"_"	"_"
Korkein koulutusaste ($X^2 = 0,01$, $df = 1$, $p = 0,94$)				
Perus- ja keskiaste	7	13,0	47	87,0
Vähintään alempi korkea-aste	6	12,5	42	87,5

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. $\dagger \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5. Vastausvaihtoehtoja Liian vähäistä / Aivan liian vähäistä ei valinnut yksikään vastaaja. "_", tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 50. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (%)

		n	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan / eos	n	Liian runsasta / Aivan liian runsasta	p
Kaikki	2016	38	31,9	81	68,1	≤0,001
	2017	13	12,7	89	87,3	
Sukupuoli						
Nainen	2016	"_"	"_"	"_"	"_"	"_"
	2017	"_"	"_"	"_"	"_"	
Mies	2016	28	32,9	57	67,1	≤0,01
	2017	10	14,7	58	85,3	
Ikä						
18–34 vuotta	2016	19	31,7	41	68,3	≤0,01
	2017	5	10,4	43	89,6	
35 vuotta tai yli	2016	19	32,2	40	67,8	≤0,05
	2017	8	14,8	46	85,2	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Vastausvaihtoehtoja Liian vähäistä / Aivan liian vähäistä ei valinnut yksikään vastaaja. "_", tuloksia ei esitetä pienen vastaajamäärän takia.

Taulukko 51. Kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus, vastaajaryhmittäin vuonna 2017 (%)

	n	Vähensi/ Ei vaikuttanut pelaamiseeni / eos	n	Sai lisäämään pelaamista
Kaikki	41	40,2	61	59,8
Sukupuoli ($X^2 = 3,61$, $df = 1$, $p = 0,06$)				
Nainen	9	27,3	24	72,7
Mies	32	47,1	36	52,9
Ikä ($X^2 = 0,010$, $df = 1$, $p = 0,91$)				
18–24 vuotta	19	39,6	29	60,4
≥ 35 vuotta	22	40,7	32	59,3
Nettotulot ($X^2 = 0,59$, $df = 1$, $p = 0,44$)				
0–1 500 €	17	45,9	20	54,1
≥ 1 500 €	24	38,1	39	61,9
Työssäkäynti ($X^2 = 0,63$, $df = 1$, $p = 0,43$)				
Käy työssä	23	37,1	39	62,9
Ei työelämässä	18	45,0	22	55,0
Siviilisäätty ($X^2 = 0,59$, $df = 1$, $p = 0,44$)				
Parisuhteessa	19	36,5	33	63,5
Ei parisuhteessa	22	44,0	28	56,0
Korkein koulutusaste ($X^2 = 0,01$, $df = 1$, $p = 0,91$)				
Perus- ja keskiaste	22	40,7	32	59,3
Vähintään alempi korkea-aste	19	39,6	29	60,4

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 52. Kotimaisten peliyhtiöiden mainonnan vaikutus vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (%)

		n	Vähensi / Ei vaikuttanut pelaamiseeni / eos	n	Sai lisäämään pelaamista	p
Kaikki						0,10
	2016	61	51,3	58	48,7	
	2017	41	40,2	61	59,8	
Sukupuoli						
Nainen	2016	14	42,4	19	57,6	0,20
	2017	9	27,3	24	72,7	
Mies	2016	47	55,3	38	44,7	0,31
	2017	32	47,1	36	52,9	
Ikäryhmä						
18–34 vuotta	2016	28	46,7	32	53,3	0,46
	2017	19	39,6	29	60,4	
35 vuotta tai yli	2016	33	55,9	26	44,1	0,11
	2017	22	40,7	32	59,3	

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

Taulukko 53. Peliklinikan eri palveluiden käyttö, osuus vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)

	2016		2017		p
	n	%	n	%	
Hoidollinen keskustelu	83	69,7	54	52,9	≤0,05
Peli poikki -ohjelma	39	32,8	55	53,9	<0,01
Muut Peluurin palvelut	85	71,4	79	77,5	0,31
Auttava puhelin	59	49,6	52	51,0	0,84
Vertaispuhelin	12	10,1	14	13,7	0,40
Chat	19	16,0	20	19,6	0,48
eNeuvonta	9	7,6	15	14,7	0,09
Valtti- ja Hertta-keskustelufoorumit	15	12,6	23	22,5	0,051
Verkkosivuston tietopankki ja työkalut	38	31,9	49	48,0	<0,05
Tuuletin-vertaistukiryhmä	10	8,4	11	10,8	0,55
Tekstiviestipalvelu Pelivoimapiiri	13	10,9	9	8,8	0,60
OmaPeluurin palvelut	-	-	34	33,3	-
Tiltin palvelut	51	42,9	33	32,4	0,11
Tiltin avoimet ovet	44	37,0	32	31,4	0,38
Tiltin vertaisrinki	26	21,8	21	20,6	0,82
Tiltin puuhaperjantai	19	16,0	17	16,7	0,89
Tiltin läheisten ilta	2	1,7	5	4,9	0,17 [†]
Tiltin tietoiskuilta	19	16,0	12	11,8	0,37
Tiltin perheklubi	-	-	5	4,9	-
Peliklinikan muu palvelu	11	9,2	4	3,9	0,12

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

Liitteet

Liite 1. Saatekirje suomeksi



Tiedote Peliklinikan asiakkaille kyselytutkimuksesta

Tutkimuksen nimi: Rahapelikysely 2017

Tutkimuksen toimeksiantaja, toteuttaja ja rahoittaja:

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

Pyyntö osallistua kyselytutkimukseen

Pyydämme sinua osallistumaan kyselytutkimukseen, jossa kysytään mielipidettäsi rahapelien markkinoinnista sekä rahapelaamisesta ja sen mahdollisista seurauksista vuoden 2017 aikana.

Tutkimuksen taustaa ja tarkoitus

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa kun kolme rahapeliyhtiötä, RAY, Veikkaus ja Fintoto yhdistyivät yhdeksi yhtiöksi. Tutkimuksen aikaisemmassa vaiheessa Peliklinikan asiakkaat arvioivat tilannetta ennen peliyhtiöiden yhdistymistä. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa luotettavaa tietoa yhdistymisen mahdollisista seurauksista yhdistymisen jälkeen.

Osallistumisen vapaaehtoisuus

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

Tutkimuksen toteuttaja

Tutkimus on osa laajempaa THL:n tutkimushanketta. Tämä osatutkimus suoritetaan Peliklinikalla Helsingissä (ml. avohoito, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) tammikuun ja huhtikuun 2018 välisenä aikana. Tutkimuksesta vastaava henkilö THL:ssä on erikoistutkija Anne Salonen.

Voit osallistua tutkimukseen jos:

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

Postiosoite:
00022 TILASTOKESKUS

Käyntiosoite:
Työpajankatu 13, Helsinki

Puhelin:
029 551 1000

www.tilastokeskus.fi
Y-tunnus: 0245491-1

Tutkimusmenetelmät

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

Tutkimuksen hyödyt

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

Tutkimuksen mahdolliset haitat ja epämukavuudet

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

Tietojen luottamuksellisuus ja tietosuojat

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

Tutkimuksen kustannukset ja taloudelliset selvitykset

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

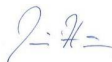
Lisätietoja

Lisätietoja tutkimuksesta saat THL:n erikoistutkija Anne Saloselta puh. 029 524 8125 tai erikoistutkija Sari Castrénilta puh. 029 524 8525 (sähköpostiosoite: etunimi.sukunimi@thl.fi). Lisätietoja tietojen keruusta saat Tilastokeskuksen tutkijoilta Markku Niemiseltä puh. 029 551 2519 ja Niina Sarénilta 029 551 3332 (etunimi.sukunimi@tilastokeskus.fi). Lisätietoa tutkimuksesta ja myöhemmin myös tutkimustuloksista löytyy internetistä osoitteesta (www.thl.fi/rahapelikysely).

Yhteistyöstä kiittäen

Tilastokeskus

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos



Jussi Heino
Tilastojohtaja

Anne Salonen
Erikoistutkija

Liite 2. Saatekirje ruotsiksi



Meddelande till Spelkliniken klienter om en enkätundersökning

Undersökningens namn: Enkät om penningspel 2017

Undersökningens uppdragsgivare, genomförare och finansör:

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

Inbjudan att delta i enkätundersökningen

Vi ber dig delta i en enkätundersökning där vi frågar om din åsikt kring marknadsföringen av penningspel samt penningspelandet och om dess eventuella följder under år 2017.

Undersökningens bakgrund och syfte

Det finländska penningspelsystemet förnyades i början av år 2017, då tre spelbolag, RAY, Veikkaus och Fintoto, sammanslogs till ett bolag. I det tidigare skedet av undersökningen utvärderade Spelkliniken klienter situationen före sammanslagningen. Syftet med den här undersökningen är att producera tillförlitlig information om eventuella konsekvenser av sammanslagningen.

Frivilligt deltagande

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

Vem genomför undersökningen?

Undersökningen är en del av THL:s mera omfattande undersökningsprojekt. Den här delundersökningen genomförs på Spelkliniken i Helsingfors (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) under januari–april 2018. Personen på THL som ansvarar för undersökningen är specialforskare Anne Salonen.

Du kan delta i undersökningen om:

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

Undersökningsmetoder

Postadress:
00022 STATISTIKCENTRALEN

Besöksadress:
Verkstadsgatan 13, Helsingfors

Telefon:
029 551 1000

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

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

Nyttan med undersökningen

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

Eventuella nackdelar och problem med undersökningen

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

Sekretess

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

Undersökningens kostnader och ekonomiska utredningar

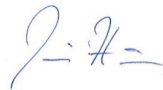
För deltagandet i undersökningen betalas inget arvode. Att delta i undersökningen medför dig inga ekonomiska förluster. Forskarna som arbetar med undersökningen gör det som ett uppdrag i tjänsten.

Tilläggsuppgifter

Mera information om undersökningen ger THL:s specialforskare Anne Salonen, tfn 029 524 8125 eller specialforskare Sari Castrén tfn 029 524 8525 (e-postadress: fornamn.efternamn@thl.fi). Mera information om datainsamlingen ger Statistikcentralens forskare Markku Nieminen, tfn 029 551 2519 (fornamn.efternamn@stat.fi). Mera information om undersökningen och senare också om undersökningsresultaten finns på internet på adressen (www.thl.fi/enkatenompenningospel).

Med tack för samarbetet!

Statistikcentralen



Jussi Heino
Statistikdirektör

Institutet för hälsa och välfärd



Anne Salonen
Specialforskare

Liite 3. Kyselylomake suomeksi



Tervetuloa vastaamaan Rahapelikyselyyn!

Luethan ensin oheisen tutkimusta koskevan tiedotteen.

Tiedote Peliklinikan asiakkaille kyselytutkimuksesta

Tutkimuksen nimi: Rahapelikysely 2017

Tutkimuksen toimeksiantaja, toteuttaja ja rahoittaja

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

Pyyntö osallistua kyselytutkimukseen

Pyydämme sinua osallistumaan kyselytutkimukseen, jossa kysytään mielipidettäsi rahapeliin markkinoinnista sekä rahapelaamisesta ja sen mahdollisista seurauksista vuoden 2017 aikana.

Tutkimuksen taustaa ja tarkoitus

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa kun kolme rahapeliyhtiötä, RAY, Veikkaus ja Fintoto yhdistyivät yhdeksi yhtiöksi. Tutkimuksen aikaisemmassa vaiheessa Peliklinikan asiakkaat arvioivat tilannetta ennen peliyhtiöiden yhdistymistä. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa luotettavaa tietoa yhdistymisen mahdollisista seurauksista yhdistymisen jälkeen.

Osallistumisen vapaehtoisuus

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

Tutkimuksen toteuttaja

Tutkimus on osa laajempaa THL:n tutkimushanketta. Tämä osatutkimus suoritetaan Peliklinikalla Helsingissä (ml. avohoito, Tiitti, Peluuri, Peli Poikki -ohjelma) tammikuun ja huhtikuun 2018 välisenä aikana. Tutkimuksesta vastaava henkilö THL:ssä on erikoistutkija Anne Salonen.

Voit osallistua tutkimukseen jos

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

Tutkimusmenetelmät

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

Tutkimuksen hyödyt

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

Tutkimuksen mahdolliset haitat ja epä mukavuudet

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

Tietojen luottamuksellisuus ja tietosuojat

Kyselytutkimuksessa ei kerätä henkilötietoja, eikä tutkimuksesta muodostu henkilörekisteriä. Vastaaminen on täysin anonyymiä. Tilastokeskuksen

henkilöstöllä on lakiin perustuva vaitiolovelvollisuus. Tilastokeskus luovuttaa tutkimusaineiston THL:n tutkijoille.

Tutkimustulokset raportoidaan siten, että yksittäisen henkilön antamia vastauksia ei voi tunnistaa.

Tutkimuksen kustannukset ja taloudelliset selvitykset

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

Lisätietoja

Lisätietoja tutkimuksesta saat THL:n erikoistutkija Anne Saloselta puh. 029 524 8125 tai erikoistutkija Sari Castrénilta puh. 029 524 8525 (sähköpostiosoite: etunimi.sukunimi@thl.fi).

Lisätietoja tietojen keruusta saat Tilastokeskuksen tutkija Markku Niemiseltä puh. 029 551 2519 (etunimi.sukunimi@tilastokeskus.fi). Lisätietoa tutkimuksesta ja myöhemmin myös tutkimustuloksista löytyy internetistä osoitteesta (www.thl.fi/rahapelikysely).

Ohjeet vastaamiseen:

Lomakkeella esitetään kysymyksiä rahapelaamisesta, rahapeliyhtiöiden mainonnasta ja mahdollisesti sinulle pelaamisesta aiheutuneista haitoista. Vastaamiseen kuluu arviolta 15 minuuttia.

Lomakkeella edetään painamalla "Seuraava" (ei "Enter"). Tarvittaessa lomakkeella pääsee myös taaksepäin tarkistamaan tai korjaamaan vastauksiaan painamalla "Edellinen". Kun kaikkiin kysymyksiin on vastattu, paina "Lähetä", jolloin tiedot tallentuvat.

Rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa vuonna 2017 Veikkaus Oy:n yksinoikeudella. Mikä oli mielestäsi tämän kyseisen mallin tärkein tavoite? *

Ohje: Valitse vain **yksi**, tärkein tavoite.

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

Mitä muita tavoitteita tällä kyseisellä mallilla mielestäsi oli? *

Ohje: Valitse **kaikki** muut mielipidettäsi kuvaavat vaihtoehdot.

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

Ajattele vuotta 2017. Miten usein kohtasit kotimaisen peliyhtiön, Veikkaus Oy:n rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia? *

Ohje: Valitse yksi vaihtoehto jokaisesta alakohdasta. Arvio riittää.

	En koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	En osaa sanoa
Olen nähnyt rahapelimainoksen painetussa lehdessä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkouutisissa tai muualla internetissä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen kuullut rahapelimainoksen radiossa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt rahapelimainoksen elokuvateatterissa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt pahviarpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen nähnyt nettiarpoihin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ajattele edelleen vuotta 2017. Miten usein kohtasit kotimaisen peliyhtiön (Veikkaus Oy) rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia? *

Ohje: Valitse **yksi** vaihtoehto **kummastakin** alakohdasta. Arvio riittää.

	En koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	Ei koske minua
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä ja muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajaetuja jäsenkortillani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ajattele edelleen vuotta 2017. Mitä mieltä olet Veikkaus Oy:n mainonnasta Suomessa? *

Ohje: Valitse **yksi** vaihtoehto.

	Aivan liian vähäistä	Liian vähäistä	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta	Aivan liian runsasta	En osaa sanoa
Yleisarvosana Veikkauksen mainonnasta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Miten Veikkaus Oy:n mainonta vaikutti sinuun?

Ohje: Valitse vain **yksi** vaihtoehto.

- Mainonta sai minut selvästi vähentämään rahapelaamista
- Mainonta sai minut hieman vähentämään rahapelaamista
- Mainonta ei vaikuttanut rahapelaamiseeni
- Mainonta sai minut hieman lisäämään rahapelaamista
- Mainonta sai minut selvästi lisäämään rahapelaamista
- En osaa sanoa / Ei koske minua

Ajattele vuotta 2017. Kuinka usein pelasit seuraavia rahapelejä? *

Ohje: Laske mukaan myös internetissä pelaamasi rahapelit. Valitse **yksi** vaihtoehto **jokaisesta** alakohdasta. Arvio riittää.

	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	2-3 kertaa kuukaudessa	Kerran kuukaudessa	Harvemmin	En lainkaan v. 2017	En osaa sanoa
Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto tai Jokeri	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Syke, eBingo, Pore	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Synttärarit, Kaikki tai ei mitään, Lomatonni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen vakio- tai moniveikkaus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen vedonlyöntiä kuten Pitkäveto, Moniveto, Tulosveto, Live-veto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rahapelejä Helsingin kasinolla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen pelejä rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, Blackjack)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nettipokeria Veikkauksen nettikasinolla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muita pelejä Veikkauksen nettikasinolla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen hevospelejä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ruotsin- tai Viron-laivoilla tarjottavia rahapelejä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PAF:in nettipokeria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muita PAF:in rahapelejä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nettipokeria ulkomaille	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muita rahapelejä ulkomaille	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muita rahapelejä, mitä?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

.....

Mikä oli pääasiallinen syy pelaamiseesi? *

Ohje: Valitse vain yksi, pääasiallinen syy. Ajattele pelaamistasi yleisesti ottaen, eikä vain viimeisen vuoden aikana.

- Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia
- Pelasin voittaakseni rahaa
- Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista
- Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa
- Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta
- Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle
- Jokin muu syy, mikä? _____
- En osaa sanoa

Mitä muita syitä oli siihen, että pelasit? *

Ohje: Valitse kaikki muut mielipidettäsi kuvaavat syyt. Kysymyksellä tarkoitetaan myös ennen vuotta 2017 tapahtunutta pelaamista.

- Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia
- Pelasin voittaakseni rahaa
- Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista
- Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa
- Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta
- Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle
- Jokin muu syy, mikä? _____
- En osaa sanoa

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

- Ei
- Kyllä
- En osaa sanoa

Milloin (vuosi) viimeksi sinusta tuntui siltä, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma? *

Vuosi (vvvv)	
--------------	--

Kuinka paljon sinulla on mielestäsi tietoa seuraavista rahapelaamiseen liittyvistä asioista? *

*Ohje: Valitse **yksi** vaihtoehto **jokaisesta** alakohdasta.*

	Erittäin vähän	Vähän	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitettut keinot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Oletko tietoinen Veikkauksen tarjoamista keinoista hallita rahapelaamista, ja oletko käyttänyt niitä?

Ohje: Merkitse molemmilta sarakkeilta ne kohdat, jotka kuvaavat omaa tilannettasi.

	Olen tietoinen	Olen käyttänyt
Pelitiin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kulutusrajan asettaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Määräaikainen pelinestorajoitus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Määräaikainen pelinesto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelitiin sulkeminen internetissä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rahapelipäiväkirja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aikarajoitus pelaamiselle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelikohtaiset ostorajat (esim. e-arvat, Pore, Syke, Live-veto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paniikkipainike	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

Ajattele vuotta 2017. Kuinka usein sinusta tuntui, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma? *

- Ei koskaan
- Joskus
- Usein
- Lähes aina
- En osaa sanoa

Ajattele vuotta 2017. Arvioi, kuinka paljon käytit rahaa (euroa) rahapeleihin. Voit arvioida pelaamiseen käyttämäsi rahamäärää joko keskimäärin YHDEN VIIKON tai YHDEN KUUKAUDEN tai KOKO VUODEN aikana.

*Ohje: Vastaa vain **yhteen** alla olevista vaihtoehdoista.*

- Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN VIIKON aikana (euroa):

- Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN KUUKAUDEN aikana (euroa):

- Käytin pelaamiseen VUODEN 2017 aikana noin (euroa):

Minkälaisissa ympäristöissä pelasit rahapelejä vuonna 2017?

Ohje: Valitse **yksi** vaihtoehto **jokaisesta** alakohdasta.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina
Kotona	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Omalla työpaikalla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kioskilla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kahvilassa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Huoltoasemalla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Liikunta- ja/tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosali jne.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkauksen pelialissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Helsingin kasinolla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muualla, missä?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ajattele vuotta 2017. Mikä tai mitkä seuraavista vaihtoehtoista kuvaavat rahapelaamistasi? *

Ohje: Valitse **yksi** vaihtoehto **jokaisesta** alakohdasta.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
Pelasin yksin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

.....

Pelasitko rahapelejä internetissä vuoden 2017 aikana? *

- Pelasin ainoastaan internetissä
- Pelasin internetissä ja muissa pelipisteissä
- En pelannut lainkaan internetissä
- En osaa sanoa

Kun pelasit rahapelejä internetissä vuoden 2017 aikana, pelasitko: *

*Ohje: Valitse **yksi** vaihtoehto **kummaltakin** riviltä.*

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
Tietokoneella	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobiilisti: älypuhelimella, tabletilla tms.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ajattele vuotta 2017. Arvioi, millaisia seurauksia rahapelaamisellasi oli. *

Ohje: Valitse yksi vaihtoehto jokaisesta alakohdasta. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa
Oletko joutunut lainaamaan merkittäviä rahasummia tai myymään omaisuuttasi rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä taloudellisia huolia vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittävää henkistä kuormittuneisuutta, kuten syyllisyyttä, ahdistuneisuutta tai masennusta vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onko rahapelaamisesi aiheuttanut vakavia ongelmia parisuhteessasi, ystävyys-suhteissasi tai suhteissa perheenjäseniisi vuoden 2017 aikana? (<i>Perheenjäsen tarkoittaa ketä tahansa henkilöä, jonka koet kuuluvan perheeseen</i>)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko laiminlyönyt toistuvasti lapsiasi tai perhettäsi rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä terveysongelmia tai vammoja vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä työhön tai opiskeluun liittyviä ongelmia vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko ollut poissa työstä tai koulusta huomattavia aikoja rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko itse tai onko läheisesi ottanut sinulle kuulumatonta rahaa tai tehnyt jotain muuta laitonta rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että rahapelaamisesi on aiheuttanut merkittäviä ongelmia vuoden 2017 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko vuoden 2017 aikana usein pelannut rahapelejä pidempään, isommilla summilla tai useammin mitä olit aikonut?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko vuoden 2017 aikana usein palannut takaisin pelaamaan voittaaksesi häviämäsi rahat takaisin?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko vuoden 2017 aikana yrittänyt vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Onnistuitko yrityksissäsi vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi? *

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa

Ajattelle vuotta 2017. Arvioi, millaisia seurauksia rahapelaamisellasi oli. *

Ohje: Valitse yksi vaihtoehto jokaisesta alakohdasta. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa
Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että sinulla on ollut hankaluuksia rahapelaamisesi hallinnassa vuoden 2017 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sanoisitko, että vuoden 2017 aikana olet ajatellut usein rahapelaamista?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kun et pelannut rahapelejä vuoden 2017 aikana, tunsitko olosi usein ärtyneeksi, levottomaksi tai tunsit voimakasta himoa pelaamiseen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oletko vuoden 2017 aikana tuntenut tarvetta pelata rahapelejä yhä suuremmilla rahasummilla saavuttaaksesi saman jännityksen tunteen kuin ennenkin?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seuraavaksi tarkastellaan yksityiskohtaisemmin rahapelaamisen aiheuttamia mahdollisia haittoja sinulle.

Ajattele vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja. Arvioi, millaisia taloudellisia haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.*

Ohje: Valitse **kaikki** omaan tilanteeseesi **sopivat vaihtoehdot**. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

- Viikoittainen käyttörahasi määrä väheni
- Käytit säästöjäsi
- Käytit vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen
- Nostit luottokorttisi käyttörajaa, otit lainan tai pikavipin
- Myit henkilökohtaista omaisuuttasi
- Käytit vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan
- Käytit vähemmän rahaa hyödyllisiin kuluihin, kuten vakuutusmaksuihin, koulutukseen, autoon tai kodin kunnossapitoon
- Maksoit laskuja myöhässä (esim. vuokra tai yhtiövastike, operaattoreiden liittymälaskut)
- Teit lisätöitä
- Turvauduit toimeentulotukeen, kirkon/seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit ja I eipäjono jne.)
- Tarvitsit hätä- tai tilapäismajoitusta
- Menetit merkittävää omaisuuttasi (esim. auto, koti, firma, eläkerahasto)
- Kotitaloutesi sähkö- tai kaasusopimus tms. purettiin
- Velkaongelma tai -kierre (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)
- Ei mitään edellä mainituista

Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja. Arvioi, millaisia kyseisiä haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.*

Ohje: Valitse kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

- Suorutumisesi töissä tai opinnoissa oli alentunut (esim. väsymyksen tai keskittymiskyvyn puutteen takia)
- Myöhästyit töistä tai luennoilta
- Käytit työ- tai opiskeluaikaasi rahapelaamiseen
- Käytit työpaikkasi tai oppilaitoksesi varoja tai välineitä rahapelaamiseen
- Sinulla oli poissaoloja töistä tai opiskeluista
- Sinulla oli ristiriitoja työkavereiden kanssa
- Työsi tai opiskelusi ei edennyt
- Menetit opiskelupaikkasi
- Työn hakemisesi hankaloitui
- Menetit työsi
- Ei mitään edellä mainituista

Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä terveyshaittoja. Arvioi, millaisia terveyshaittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. *

Ohje: Valitse kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

- Vähensit liikuntaa rahapelaamisesi takia
- Et syönyt riittävästi tai riittävän usein
- Söit liikaa
- Unen puute rahapelaamisesta johtuen
- Laiminlöit henkilökohtaista hygieniaasi etkä huolehtinut itsestäsi
- Laiminlöit lääkitystäsi tai muita hoito-ohjeita
- Tupakka- tai nikotiinituotteiden käyttösi lisääntyi
- Alkoholinkäyttösi lisääntyi
- Unettomuus rahapelaamiseen liittyvän stressin tai huolen takia
- Masentuneisuuden lisääntyminen
- Epähygieeniset asumisolot (kodinhoidon laiminlyönti/epäsiisteys, asunnottomuus jne.)
- Sosiaali- ja terveyspalveluiden lisääntynyt käyttö rahapelaamisen aiheuttaman tai pahentaman terveysongelman takia
- Tarvitsit kiireellistä sairaanhoitoa rahapelaamisen aiheuttamaan tai pahentamaan terveysongelmaan
- Vahingoitit itseäsi
- Yritit itsemurhaa
- Sait stressistä johtuvia terveysongelmia (esim. korkea verenpaine, päänsärky)
- Ei mitään edellä mainituista

Ajattele vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä tunnetason haittoja. Arvioi, millaisia tunnetason haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. *

Ohje: Valitse kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

- Olit ahdistunut rahapelaamisestasi
- Häpesit rahapelaamistasi
- Kaduit rahapelaamistasi
- Tunsit epäonnistuneesi
- Tunsit itsesi epävarmaksi ja haavoittuvaksi
- Tunsit itsesi arvottomaksi
- Tunsit toivottomuutta rahapelaamisesi takia
- Olit vihainen siitä, ettet pysty hallitsemaan rahapelaamistasi
- Tunsit uupumusta
- Halusit paeta tai karata
- Ei mitään edellä mainituista

Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä ihmissuhdehaittoja. Arvioi, millaisia ihmissuhdehaittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. *

Ohje: Valitse kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

- Vietit vähemmän aikaa läheistesesi kanssa
- Laiminlöit ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksiasi
- Koit väheksyntää ihmissuhteissasi
- Osallistuit vähemmän sosiaalisiin tapahtumiin (ei tarkoiteta rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia)
- Koit enemmän jännitteitä ihmissuhteissasi (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.)
- Nautit vähemmän yhdessäolosta läheistesesi kanssa
- Koit enemmän ristiriitoja ihmissuhteissasi (riitely, tappelu, uhkailu)
- Eristäytyminen tai ulkopuolisuuden tunne
- Eron tai suhteen päättymisen uhka
- Parisuhteen päättymisen tai ero
- Ei mitään edellä mainituista

Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä muita haittoja. Arvioi, millaisia muita haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti. *

Ohje: Valitse kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

- Jätit lapset yksin ilman valvontaa
- Sait sakot tai sinut pidätettiin liikenteen vaarantamisesta
- Koit häpäisseeesi suvun maineen yhteisössäsäi
- Koit väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta)
- Näpistys tai epärehellisyys liittyen kunnallishallintoon, yritystoimintaan tai asioimiseen muiden ihmisten kanssa (ei koske perhettä tai ystäviä)
- Et huolehtinut lasten tarpeista riittävästi
- Koit vähemmän sitoutumista yhteisösi
- Koit olevasi hylkiö yhteisössäsäi
- Osallistuit vähemmän yhteisösi toimintaan
- Tunsit pakottavaa tarvetta turvautua rikolliseen toimintaan tai varastamiseen rahoittaaksesi pelaamisesi tai maksaaksesi pelivelkojasi
- Annoit katteettomia lupauksia velkojesi takaisinmaksusta
- Otit luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltäsi tai perheenjäseniltäsi
- Ei mitään edellä mainituista

Seuraavaksi tarkastellaan rahapelaamisesta sinulle aiheutuneita haittoja. Haitoilla viitataan taloudellisiin haittoihin, työhön tai opiskeluun ja terveyteen liittyviin haittoihin sekä tunnetason, ihmissuhde- ja muihin haittoihin.

Vaikka et pelannut vuoden 2017 aikana, aiheuttiko rahapelaamisesi sinulle joitain haittoja vuonna 2017? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

Mikä on tämän henkilön / näiden henkilöiden suhde sinuun? *

Ohje: Valitse **kaikki** tilanteeseesi **sopivat vaihtoehdot**.

- Puolisosi
- Vanhempasi tai appivanhempasi
- Oma tai puolisosisi lapsi
- Muu kotitaloudessasi asuva henkilö
- Muu perheenjäsenesi (ei asu samassa kotitaloudessa)
- Entinen puolisosisi
- Työkaverisi tai kollegasi
- Ystäväsi
- Naapurisi
- Joku muu henkilö, kuka? _____
- En osaa sanoa

Ajattele vuotta 2017. Arvioi, millaisia haittoja läheisesi tai läheistesi rahapeliongelmat aiheuttivat sinulle.*

Ohje: Valitse kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syllisyyttä

Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaasi, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat

Parisuhteongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero

Muita ihmissuhteongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyysuhteiden katkeamisen

Kodin tai asunnon menetyksen tai sen uhkaa

Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeuksia, pelilainoja tai luottotietojen menetyksen

Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista

Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista

Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua

Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa

Muun rikoksen, kuten varkauden tai identiteettivarkauden uhriksi joutumisen

Kielteisiä vaikutuksia työhösi, työnhakemiseen tai opintoihin

Muita haittoja, mitä? _____

Ei mitään haittoja

Mikä on korkein koulutusaste, jonka olet suorittanut? *

Peruskoulu tai vastaava

Ylioppilastutkinto tai lukio

Ammattikoulu tai muu ammatillinen tutkinto

Ammatillinen opistoasteen tutkinto

Ammattikorkeakoulu- tai muu alempi korkeakoulututkinto

Ylempi korkeakoulututkinto

Lisensiaatti- tai tohtorintutkinto

Jokin muu

En ole suorittanut mitään tutkintoa loppuun

En osaa sanoa / En halua kertoa

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

Nettotulosi kuukaudessa (euroa)	
---------------------------------	--

Mikä kuvaa parhaiten tilannettasi tällä hetkellä?

Ohje: Valitse vain **yksi** vaihtoehto (pääasiallinen toimintasi).

- Palkansaaja, kokopäivätyössä (väh. 35 tuntia viikossa)
- Palkansaaja, osa-aikatyössä (alle 35 tuntia viikossa)
- Maatalousyrittäjä
- Muu yrittäjä tai ammatinharjoittaja
- Opiskelija tai koululainen
- Työtön tai lomautettu
- Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella
- Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas
- Varusmies tai siviilipalveluksessa
- Hoidan omia lapsia, omaista tai kotitaloutta
- Teen jotain muuta
- En halua kertoa

Mikä on sukupuolesi? *

- Mies
- Nainen
- Muu
- En halua kertoa

Minä vuonna olet syntynyt? *

Anna vastauksesi muodossa "vvvv".	
-----------------------------------	--

Mikä on siviilisäätyysi?

- Avioliitossa / rekisteröidyssä parisuhteessa
- Avoliitossa
- Naimaton
- Eronnut
- Leski

Oletko syntynyt Suomessa?

- Kyllä
- Ei

Kuinka monta vuotta olet asunut Suomessa?

Ohje: Anna vastauksesi täysinä vuosina

<input type="text"/>	vuotta
----------------------	--------

Mitä Peluurin palveluita olet käyttänyt ja milloin?

Ohje: Voit valita **useita** vaihtoehtoja jokaisesta kohdasta. Vastaathan jokaiseen alakohtaan.

	Vuonna 2018	Vuonna 2017	Joskus aiemmin	En ole käyttänyt
Peluurin auttava puhelin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluurin vertaispuhelin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluurin chat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluurin eNeuvonta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valtti ja Hertta -keskustelufoorumi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluurin verkkosivuston tietopankki ja työkalut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tuuletin vertaistukiryhmä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tekstiviestipalvelu Pelivoimapiiri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peli poikki -hoito-ohjelma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OmaPeluumi palvelut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Oletko jonossa Peli poikki -ohjelmaan?

Kyllä

En

Mitä muita Peliklinikan tarjoamia palveluja olet käyttänyt ja milloin?

Ohje: Voit valita useita vaihtoehtoja. Vastaathan jokaiselle riville.

	Vuonna 2018	Vuonna 2017	Joskus aiemmin	En ole käyttänyt
Tiltin avoimet ovet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltin Vertaisrinki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltin puuhaperjantai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltin läheisten ilta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltin tietoisuilta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltin perheklubi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olen käynyt hoidollisen keskustelun psykologin tai sosiaaliterapeutin kanssa ajanvarauksessa (tai varatulla ajalla)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Odotatko aikaa psykologin tai sosiaaliterapeutin vastaanotolle?

Kyllä

En

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

Liite 4. Kyselylomake ruotsiksi



Välkommen att delta i Enkäten om penningspel!

Vänligen läs först det bifogade meddelandet om denna undersökning.

Meddelande till Spelkliniken klienter om en enkätundersökning

Undersökningens namn: Enkät om penningsspel 2017

Undersökningens uppdragsgivare, genomförare och finansör

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

Inbjudan att delta i enkätundersökningen

Vi ber dig delta i en enkätundersökning där vi frågar om din åsikt kring marknadsföringen av penningsspel samt penningsspelandet och om dess eventuella följder under år 2017.

Undersökningens bakgrund och syfte

Det finländska penningsspelssystemet förnyades i början av år 2017, då tre spelbolag, RAY, Veikkaus och Fintoto, sammanslogs till ett bolag. I det tidigare skedet av undersökningen utvärderade Spelkliniken klienter situationen före sammanslagningen. Syftet med den här undersökningen är att producera tillförlitlig information om eventuella konsekvenser av sammanslagningen.

Frivilligt deltagande

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

Vem genomför undersökningen?

Undersökningen är en del av THL:s mera omfattande undersökningsprojekt. Den här delundersökningen genomförs på Spelkliniken i Helsingfors (inkl. öppenvård, Tiltti, Peluuri, Peli Poikki-programmet) under januari–april 2018. Personen på THL som ansvarar för undersökningen är specialforskare Anne Salonen.

Du kan delta i undersökningen om

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

Undersökningsmetoder

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

Nytan med undersökningen

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

Eventuella nackdelar och problem med undersökningen

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

Sekretess

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

Undersökningens kostnader och ekonomiska utredningar

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

Tilläggsuppgifter

Mera information om undersökningen ger THL:s specialforskare Anne Salonen, tfn 029 524 8125 eller specialforskare Sari Castrén tfn 029 524 8525 (e-postadress: foernamn.eternamn@thl.fi). Mera information om datainsamlingen ger Statistikcentralens forskare Markku Nieminen, tfn 029 551 2519 (foernamn.eternamn@stat.fi). Mera information om undersökningen och senare också om undersökningsresultaten finns på internet på adressen www.thl.fi/enkatenompenningsspel.

Svarsanvisning

På blanketten finns frågor om penningspelandet, spelbolagens reklam och eventuella spelrelaterade problem. Det tar omkring 15 minuter att fylla i blanketten.

På blanketten går man vidare genom att klicka på "Nästa" (inte "Enter"). Det är också möjligt att gå tillbaka på blanketten och granska eller korrigera svaren genom att klicka på "Föregående". När du svarat på alla frågor, klicka på "Skicka". Då sparas uppgifterna.

År 2017 hade penningspelandet ordnats i Finland med ensamrätt av Veikkaus Ab. Vad tycker du var den viktigaste målsättningen med denna modell? *

Anvisning: Välj bara ett alternativ, det viktigaste.

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

Vilka andra målsättningar hade denna modell enligt din åsikt? *

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

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

Tänk på år 2017. Hur ofta stötte du på Veikkaus Ab:s reklam och marknadsföring om penningspelande? *

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

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Kan inte säga
Jag har sett reklam om penningspel i en tryckt tidning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett reklam om penningspel i transport- eller trafikmedel (buss, spårvagn, tåg, taxi osv.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett reklam om penningspel i sociala medier (Facebook, Twitter osv.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett reklam om penningspel i en webbplats eller annanstans på internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett reklam om penningspel på tv	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har hört reklam om penningspel på radio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett reklam om penningspel på bio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett reklam om penningspel i gatubilden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har fått reklam om penningspel till min e-post	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har fått reklam om penningspel per sms	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett en nyhet om en penningvinst, vinnare eller vinstplats	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett en reklam om papperslotter eller tippningsspel (Lotto, Joker, Keno osv.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jag har sett en reklam om nättlotter, vadållningsspel, penningautomatspel eller kasinospel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har rekommenderat ett penningspel till mig utan att jag begärde om det	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har erbjudit mig gratis spel eller spelomgångar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tänk ännu på år 2017. Hur ofta stötte du på ett inhemskt spelbolags (Veikkaus Ab:s) reklam och marknadsföring om penningspelande? *

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

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

Tänk ännu på år 2017. Vad anser du om Veikkaus Ab:s reklam i Finland? *

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Allt för lite	För lite	Nöjd med nuvarande reklam	För mycket	Allt för mycket	Kan inte säga
Allmänt vitsord för Veikkaus reklam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Hur inverkade Veikkaus Ab:s reklam på dig?

Anvisning: Välj bara ett alternativ.

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

Täink på år 2017. Hur ofta spelade du följande penningspel? *

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

	Dagligen eller nästan dagligen	Flera gånger i veckan	En gång i veckan	2-3 gånger i månaden	En gång i månaden	Mera sällan	Inte alls år 2017	Kan inte säga
Veikkaus Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto eller Joker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkaus snabba dagliga lotterispel såsom Syke, eBingo, Pore	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkaus andra dagliga lotterispel såsom Keno, Synttärnit, Kaikki tai ei mitään, Lomattonni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkaus lotterispel, såsom Ässä, Casino, Naturlott	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkaus stryktips eller flerspel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkaus vadslagning, såsom Längen, Flervad, Resultatvad, Live-vad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penningspel på Helsingfors kasino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkaus spel på penningspelautomater någon annanstans än på kasino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino (rulett, black jack)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nätpoker på Veikkaus nätkasino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Andra spel på Veikkaus nätkasino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veikkaus hästspel, såsom Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Dagens Duo, Toto75/76	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Privat vadslagning och/eller kortspel med penninginsats	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penningspel på Sverige- eller Estlandsbåtarna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PAF:s nätpoker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PAF:s andra penningspel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utländsk nätpoker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Andra utländska penningspel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Andra penningspel, vilka?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Vad var den huvudsakliga orsaken till ditt spelande? *

Anvisning: Välj bara ett alternativ, det viktigaste. Tänk på ditt spelande i allmänhet, och inte bara det som ägde rum 2017.

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

Vilka andra orsaker fanns det för att du spelade? *

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

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

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

- Nej
- Ja
- Kan inte säga

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

År (åååå)	
-----------	--

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

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Mycket lite	Lite	I någon mån	Mycket	Väldigt mycket	Kan inte säga
Slumpens inverkan på vinstmöjligheterna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sannolikheten att vinna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Varningssignaler på för mycket spelande	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redskap avsedda för kontroll av penningspelandet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hälsa- eller ekonomiska konsekvenser av för mycket spelande	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Att få hjälp eller stöd om jag inte längre kan kontrollera spelandet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vilka typer av penningspel som är särskilt lätt att fastna i	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Veikkaus erbjuder metoder för att kontrollera penningspelandet. Är du medveten om dem och har du använt dem?

Anvisning: Välj alla du är medveten om och alla du har använt.

	Jag är medveten om	Jag har använt
Sammandrag av spelkontot (spel, förluster, vinster, återbäringsprocent)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sätta konsumtionsgräns	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utbyte av information om problem med penningspelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test för att identifiera spelrelaterade problem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifiering vid registrering	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spelförbud under en viss tidpunkt, t.ex. under kvällen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tidsbunden begränsning av spelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tidsbunden spelspärr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stänga spelkontot på internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Villkorligt inträdesförbud till spelplatsen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ovillkorligt inträdesförbud till spelplatsen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dagbok över penningspel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Omöjligt att spela med kreditkort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rådgivning eller feedback av en croupier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En croupier övervakar eller hindrar spelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Information om stöd och/eller hjälp efter att spelförbudet utfärdats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tidsbegränsning för spelandet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spelspecifika köpbegränsningar (t.ex. e-lotter, Pore, Syke, Live-vad)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panikknapp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Någon annan, vilken?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

Tänk på år 2017. Hur ofta har det känts som om att penningspelandet kan vara ett problem för dig? *

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

Tänk på år 2017. Uppskatta hur mycket pengar du använde för penningspel. Du kan uppskatta summan som du använde för spelandet i genomsnitt under EN VECKA eller EN MÅNAD eller UNDER HELA ÅRET.

Anvisning: Besvara bara ett av alternativen nedan.

- Jag använde i genomsnitt för spelandet under EN VECKA (euro):

- Jag använde i genomsnitt för spelandet under EN MÅNAD (euro):

- För spelandet använde jag under ÅR 2017 ungefär (euro):

I hurdan omgivning spelade du penningspel år 2017?

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid
Hemma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På arbetsplatsen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I en kiosk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I en matbutik eller i ett köpcentrum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På ett kafé	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På en bensinstation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På en restaurang eller annat utskänkningsställe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På bussen, i tåget eller i ett annat fordon eller på en resestation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På ett idrotts- eller sportcenter (skidcenter, simhall, gym osv.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På apoteket eller andra ställen som erbjuder social- och hälsovårdstjänster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På Veikkaus spelplats som t.ex. Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
På Helsingfors kasino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Någon annanstans, var?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tänk på år 2017. Vilket eller vilka av följande alternativ beskriver ditt penningspelande? *

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

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

.....

Spelade du penningspel på internet under år 2017? *

- Jag spelade bara på internet
- Jag spelade på internet och andra spelplatser
- Jag spelade inte alls på internet
- Kan inte säga

När du spelade penningspel på internet under år 2017, spelade du: *

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad.

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

Tänk på år 2017. Uppskatta hurdana följder ditt penningspelande hade. *

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja	Nej	Kan inte säga
Var du tvungen att låna betydande penningssummor eller sälja din förmögenhet på grund av ditt spelande under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Försakade ditt penningspelande dig eller en närstående betydande ekonomiska bekymmer under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medförde ditt penningspelande dig eller din närstående betydande mental belastning, som t.ex. skuld känslor, ångest eller depression under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Försakade ditt penningspelande allvarliga problem i ditt parförhållande, i dina vänskapsförhållanden eller i ditt förhållande med dina familjemedlemmar under år 2017? (Med familjemedlem avses vilken person som helst som du tycker hör till familjen)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Försummade du upprepade gånger dina barn eller din familj på grund av ditt penningspelande under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Försakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande hälsoproblem eller skador under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Försakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande problem förknippade med arbete eller studier under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Var du borta från arbetet eller skolan i längre perioder på grund av ditt penningspelande under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tog du själv eller en anhörig pengar som inte tillhörde dig eller gjorde du något annat olagligt för ditt penningspelande under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Finns det i ditt liv en person som skulle säga att ditt penningspelande medförde betydande problem under år 2017, oberoende av om du är av samma åsikt?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spelade du ofta penningspel under längre tid, med större summor eller oftare än vad du hade planerat?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gick du ofta tillbaka för att spela för att vinna tillbaka pengar som du förlorat?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Försökte du minska, kontrollera eller sluta ditt penningspelande under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

.....

Lyckades du minska, kontrollera eller sluta ditt penningspelande? *

- Jag
- Nej
- Kan inte säga

Tänk ännu på år 2017. Uppskatta hurdana följder ditt penningspelande hade. *

Anvisning: Välj ett alternativ på varje rad. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja	Nej	Kan inte säga
Finns det i ditt liv en person som skulle säga att du hade problem med att kontrollera ditt penningspelande under år 2017, oberoende av om du är av samma åsikt?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Skulle du säga att du ofta tänkte på penningspelandet under år 2017?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
När du inte spelade penningspel under år 2017, kände du dig ofta irriterad, rastlös eller kände du ett starkt begär att spela?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kände du behov av att spela penningspel med allt större summor för att uppleva samma spänning som tidigare?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

Tänk på år 2017. Nedan finns uppräknat ekonomiska problem förknippade med penningsspelandet. Hurdana ekonomiska problem medförde ditt penningsspelande dig? *

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

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

Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat problem förknippade med arbete och studier. Hurdana problem medförde ditt penningspelande dig? *

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

Dina prestationer på arbetet eller i studierna var nedsatta (t.ex. på grund av trötthet eller nedsatt koncentration sförmåga)

Du kom för sent till arbetet eller en föreläsningar

Du använde arbets- eller studietiden för penningspelandet

Du använde arbetsplatsens eller läroanstaltens tillgångar eller utrustning för penningspelandet

Du hade frånvaroperioder från jobbet eller studierna

Du hamnade i konflikt med kollegerna

Ditt arbete eller dina studier framskred inte

Du miste din studieplats

Det blev svårare för dig att söka arbete

Du miste ditt arbete

Inget av ovan nämnda

Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat hälsoproblem förknippade med penningspelandet. Hurdana hälsoproblem medförde ditt penningspelande dig? *

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

- Du minskade på motionen på grund av ditt spelande
- Du åt inte tillräckligt eller tillräckligt ofta
- Du åt för mycket
- Sömnbrist på grund av penningspelandet
- Du försummade din personliga hygien och tog inte hand om dig själv
- Du försummade din medicinering eller andra vårdanvisningar
- Din användning av tobaks- eller nikotinprodukter ökade
- Din alkoholanvändning ökade
- Sömnbrist på grund av stress eller oro förknippat med penningspelande
- Ökad depression
- Ohygieniska boendeförhållanden (försummad skötsel av hemmet, bostadslöshet osv.)
- Ökad användning av social- och hälsovårdstjänster på grund av hälsoproblem till följd av penningspelandet eller som förvärrats av penningspelandet
- Du behövde akut sjukvård på grund av hälsoproblem till följd av penningspelandet eller som förvärrats av penningspelandet
- Du skadade dig själv
- Du försökte begå självmord
- Du fick hälsoproblem p.g.a. stress (t.ex. högt blodtryck, huvudvärk)
- Inget av ovan nämnda

Tänk på år 2017. Nedan finns uppräknat känslomässiga problem förknippade med penningspelandet. Hurdana känslomässiga problem medförde ditt penningspelande dig? *

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

- Du kände ångest över ditt penningspelande
- Du skämdes över ditt penningspelande
- Du ångrade ditt penningspelande
- Du kände att du misslyckats
- Du kände dig osäker och sårbar
- Du kände dig värdelös
- Du kände hopplöshet på grund av ditt penningspelande
- Du var arg för att du inte kunde kontrollera ditt penningspelande
- Du kände dig utmattad
- Du ville fly eller rymma
- Inget av ovan nämnda

Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat problem i människorelationer på grund av penningspelandet. Hurdana problem i människorelationer medförde ditt penningspelande dig? *

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

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

Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat andra problem förknippade med penningspelandet. Hurdana andra problem medförde ditt penningspelande dig? *

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

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

Nu kommer vi att dela med oss av problem som penningspelandet orsakade dig. Problemet kan vara ekonomiska, dela med oss av arbete, studier, hälsa, människorelationer, känslor eller andra saker.

Även om du inte spelade penningspelet år 2017, medförde ditt penningspelande några problem för dig? *

- Ja
- Nej
- Kan inte säga

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

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

- Make/maka/sambo
- Förälder eller svärförälder
- Eget eller makens/makans/sambons barn
- Annan person som bor i ditt hushåll
- Annan familjemedlem (bor inte i samma hushåll)
- Ex-make/-maka/sambo
- Arbetskamrat eller kollega
- Vän
- Granne
- Annan person, vem? _____
- Kan inte säga

Tänk på år 2017. Hurdana problem förorsakade din anhörigs/dina anhörigas penningsspel dig? *

Anvisning: Välj alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

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

.....

Vilken är din högsta fullgjorda utbildningsnivå? *

- Grundskola eller motsvarande
- Studentexamen eller gymnasiet
- Yrkeskola eller annan yrkesutbildning
- Yrkesexamen på institutnivå
- Yrkeshögskole- eller annan lägre högskoleexamen
- Högre högskoleexamen
- Licentiat- eller doktorsexamen
- Någon annan
- Jag har inte fullgjort någon examen
- Kan inte säga / Jag vill inte berätta

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

Nettoinkomster i månaden	
--------------------------	--

.....

Vad beskriver bäst din situation för närvarande?

Anvisning: Välj bara ett alternativ (huvudsaklig verksamhet).

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

Kön? *

- Man
- Kvinna
- Något annat
- Jag vill inte berätta

Vilket år är du född? *

åååå	
------	--

Vilket är ditt civilstånd?

- Gift/i registrerat partnerskap
- Sambo
- Ogift
- Frånskild
- Änka/änkling

Är du född i Finland?

- Ja
- Nej

Hur många år har du bott i Finland?

Ohje: Anna vastauksesi täysinä vuosina

	vuotta
--	--------

Vilka Peluuri-tjänster har du använt och när?

Anvisning: Du kan välja alla alternativ som passar.

	År 2018	År 2017	Peluuri – chat	Jag har inte använt
Peluuri – hjälplinje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluuri – kamratstödslinjen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Någon gång tidigare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluuri – eRådgivning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valtti och Hertta-diskussionsforumen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peluuri databas om spelproblem och verktyger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tuuletin – begränsat diskussionsforum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelivoimapiiri – stöd genom SMS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peli poikki-vårdprogrammet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OmaPeluuri-tjänst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Köar du till Peli poikki - vårdprogrammet?

- Ja
 Nej

Mitä muita Peliklinikan tarjoamia palveluja olet käyttänyt ja milloin?

Anvisning: Du kan välja alla alternativ som passar.

	År 2018	År 2017	Någon gång tidigare	Jag har inte använt
Tiltti – öppet hus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – kamratstödsgrupp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – aktivitetsfredag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – närståendemöten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti – infosnuttar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiltti - familjeclubben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jag har haft en bokad besökstid hos en psykolog eller socialterapeut för vårdiskussion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Någon annan vilken? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

- Ja
 Nej

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

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Maria Heiskanen,
Mika Lahdenkari & Hannu Alho

Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet

Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset
yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa

Suomalaisen rahapelijärjestelmän tavoitteena on ehkäistä ja vähentää taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. Jotta nämä tavoitteet saavutettaisiin entistä paremmin, yksinoikeusjärjestelmää uudistettiin vuoden 2017 alussa yhdistämällä kolme peliyhteisöä yhdeksi yhtiöksi, Veikkaus Oy:ksi.

Rahapelikysely seuraa tämän uudistuksen vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja näkemyksiin rahapelaamisen markkinoinnista. Tutkimuksessa selvitetään myös yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelaamisen hallinnan välineiden käyttöä. Raportissa esiteltävät tulokset kuvaavat rahapeliongelmaan apua hakeneiden Peliklinikan asiakkaiden näkemyksiä vuosina 2016 ja 2017, ennen peliyhteisöjen yhdistymistä ja sen jälkeen.

Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluun liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan. Rahapelaamisen kielteisiä seurauksia voi myös arvioida tarkastelemalla rahapelaamiseen kulutettua aikaa tai rahaa.

Tieto tukee päätöksentekoa ja palvelee rahapelihaittojen ehkäisyn, hoidon ja hoitopalvelujen parissa työskenteleviä sekä tutkijoita. Raportti on tuotettu sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksessa.



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS



9 789523 433083

ISBN 978-952-343-308-3

Julkaisujen myynti

www.thl.fi/kirjakauppa

Puhelin: 029 524 7190