

Rahapelaaminen Suomessa 1/2022



8.6.2022

Tuomo Turja

Tutkimuksen toteutus

- Tutkimus on toteutettu Veikkaus Oy:n toimeksiannosta
- Tutkimuksen tarkoitus on selvittää rahapelien pelaamista elämän aikana ja viimeisen 12 kuukauden aikana, ongelmapelaajien osuutta (SOGS-R-mittari) ja mielipiteitä rahapeliongelmien aiheuttajista sekä käsityksiä eri rahapelejä tarjoavien tahojen toiminnan vastuullisuudesta. Tutkimus tarjoaa seurantatietoa vuosina 2017–2021 tehdyille vastaaville tutkimukselle.
- Tutkimus tehtiin informoituina puhelinhaastatteluina 10.3.–30.5.2022. Tutkimuksessa oli mukana 105 Taloustutkimuksen koulutettua tutkimushaastattelijaa. Haastattelujen keskimääräinen kesto oli 8 min 16 s.
- Tutkimuksen kohderyhmänä on 15–74-vuotiaat suomalaiset ahvenanmaalaisia lukuun ottamatta. Tutkimuksen otos poimittiin satunnaisotannalla väestötietojärjestelmästä. Otokseen valikoiduille henkilöille lähetettiin ennakkokirje, jossa kerrottiin lisätietoja tutkimuksesta. Haastatteluissa käytettiin ikä-, sukupuoli- ja aluekiintiöitä, joilla varmistettiin mahdollisen hyvä valtakunnallinen edustavuus. Tutkimuksen lopullinen otoskoko on 5011 vastaajaa.
- Aineiston on tallentanut ja analysoinut Taloustutkimus Oy. Aineisto painotettiin iän, sukupuolen ja asuinalueen mukaan Manner-Suomen 15–74-vuotiaasta väestöä vastaavaksi. Tulokset on ristiintaulukoitu eri taustamuuttujaryhmissä ja tulostuksessa on käytetty tulkintaa helpottavaa t-testiä. T-testi testaa kunkin taulukoidun taustamuuttujan jokaisen vastausvaihtoehdon kohdalla, poikkeako kyseisen ryhmän tulos muiden vastaajien tuloksesta enemmän kuin satunnaisvaihtelun osuus on 95 %:n luotettavuustasolla. Väritetty solu taulukossa osoittaa, että ero on tilastollisesti merkitsevä.
- Kokonaistuloksen ("Total"-sarake, n=5011) virhemarginaali on 95 %:n luotettavuustasolla suurimmillaan (vastausjakauman ollessa 50 %/50 %) noin $\pm 1,4$ prosenttiyksikköä

Yhteenveto päätuloksista: ongelmapelaaminen

- Ongelmia rahapelaamisen hallinnassa kokevien määrä näyttää virhemarginaali huomioon ottaen lisääntyneen keväällä 2022 tehdyssä kyselyssä. Rahapeliongelmaisten määrää selvitettiin SOGS-R (South Oaks Gambling Screen) –kysymyspatteristolla. Rahapeliongelmaisten osuus (3+ SOGS-pistettä) koko väestöstä on 2,5 prosenttia (väestöestimaatti 104.000 henkilöä). Syksyn 2021 tutkimuksessa rahapeliongelmaisten osuus koko väestöstä oli 1,8 prosenttia väestöestimaatin ollessa 75.000 henkilöä. Rahapeliongelmaisten (3-4 SOGS-pistettä) ja rahapeli riippuvaisten (5+ SOGS-pistettä) määrä on noussut hieman syksyn 2021 tutkimuksesta.
- Sosiodemografisesti tarkasteltuna keskimääräistä enemmän peliongelmaisia on miehissä (4,0 %), 18-24 -vuotiaissa (4,9 %) ja niissä, joiden korkein koulutus on ammattikoulututkinto (4,0 %).
- Rahapeliongelmaiset kokevat oman pelaamisensa hallinnan kannalta ongelmaiseksi ensisijaisesti kotimaiset (28 %) ja ulkomaiset (26 %) raha-automaattipelit ja muut kasinopelit internetissä ja perinteiset, fyysisesti pelattavat raha-automaattipelit (21 %). Pelintarjoajista Veikkaus mainitaan useimmin pelintarjoajana, jonka pelit saattavat aiheuttaa ongelmia pelaamisen hallinnan kanssa (50 % ongelmapelaajista on tätä mieltä). Ulkomaiset pelintarjoajat (42 %) ja PAF (27 %) mainitaan aikaisempaa useammin. Rahapeliongelmaisista 25 prosenttia on niitä, jotka mainitsivat ainoastaan Veikkauksen ongelmia aiheuttavana pelintarjoajana. Ainoastaan ulkomaisia pelintarjoajia pitää ongelmallisina 20 prosenttia. Edellä mainittujen ongelmapelaajille esitettyjen kysymystenä kohdalla on syytä ottaa huomioon, että vastaajamäärä on alhainen (n=103), joten tuloksia ja vuosivertailuja voidaan pitää ainoastaan suuntaa-antavina.
- Kolme neljästä rahapelaajasta (pelannut jotain rahapeliä viimeisen 12 kk:n aikana), 77 prosenttia, kokee Veikkauksen vastuulliseksi yritykseksi, joka pyrkii ennaltaehkäisemään rahapeliongelmien syntyä. PAFin kokee vastuulliseksi 13 prosenttia ja ulkomaiset pelintarjoajat kolme prosenttia. Tuloksessa ei ole juurikaan muutosta edellisestä tutkimuksesta.

Yhteenveto päätuloksista: rahapelien pelaaminen

- Vastaajista 91 prosenttia (2021: 92 %) on pelannut jotain rahapeliä elämänsä aikana ja 58 prosenttia (2021: 59 %) on pelannut rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana. Keskimääräistä yleisempää pelaaminen on 35–64-vuotiailla, joista 62–67 prosenttia on pelannut rahapelejä ko. ajanjaksolla. Miehistä 66 prosenttia on pelannut rahapelejä viimeisen 12 kk:n aikana, naisista 51 prosenttia. Viimeisen 12 kk:n aikana pelaamista selvitettiin suoralla kysymyksellä ”oletteko pelannut jotain rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana?”. Suora kysymys antaa jonkin verran alemman pelaajaosuuden kuin jos vastaajilta olisi kysytty pelaamista luettelemalla jokainen peli erikseen. Kysymystekniikka ei kuitenkaan vaikuta niin, että potentiaalisia ongelmapelaajia olisi jäänyt tutkimuksen ulkopuolelle.
- Netissä rahapelejä on pelannut 32 prosenttia (2021: 30 %), taustaryhmistä korostuvat miehet (40 % pelannut) ja 35–49 -vuotiaat (39 %) sekä erityisesti ongelmapelaajat (3+ SOGS-pistettä), joista 86 prosenttia on pelannut rahapelejä internetissä. Veikkauksen pelejä on pelannut netissä 29 prosenttia. Keskimääräistä aktiivisempina ryhminä korostuvat miehet (36 %), 35–49-vuotiaat (37 %), 50–64 -vuotiaat (32 %) sekä ongelmapelaajat (78 %). Netissä pelaaminen on lisääntynyt jälleen hieman syksyn 2021 tutkimuksesta.
- Yleisimmin pelatut rahapelit ovat Lotto- ja muut ison voiton pelit (83 % viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneista on pelannut), raaputusarvat (57 %), urheilu- ja vedonlyöntipelit (21 %) ja fyysiset raha-automaattipelit (21 %). Rahapeleihin käytettiin rahaa keskimäärin 12,98 euroa viikossa (2021: 12,45 eur).

Peliongelmien kehitys



SOGS-R

- Ongelmapelaamista kuvaava muuttuja perustuu SOGS-pisteisiin. Tutkimuksen kysymykset on sovitettu Suomen oloihin yhdysvaltalaisen The South Oaks Gambling Screenin (SOGS-R) kysymyksistä, joilla pyritään kartoittamaan vastaajan rahapelien pelaamiseen liittyviä haittoja ja arvioimaan, onko vastaajalla mahdollisesti vaikeuksia oman pelaamisensa hallinnassa.
- Kysymykset on alun perin suunniteltu löytämään päihdeongelmiin hoitoa saavien henkilöiden joukosta ne, joilla on vakavia ongelmia rahapelaamisen kanssa. Kun tällaista diagnosoivaa kysymyssarjaa käytetään kartoittamaan rahapeliongelmissa kärsivien määrää väestötasolla, on tuloksia syytä pitää lähinnä suuntaa-antavina.
- Vastaajilta kysytään ensin omaa rahapelien pelaamista ja pelaamisen useutta koskevia kysymyksiä. Sen jälkeen vastaajilta kysytään ongelmapelaamista koskevia kysymyksiä, joiden avulla määritellään vastaajien SOGS-pisteet eli vastaajien mahdollinen kuuluminen ongelmapelaajien joukkoon. Pelaamiseen liittyviä haittoja selvitettiin viimeisen 12 kuukauden ajalta.
- SOGS-pisteiden laskemisessa huomioon otettavia kysymyksiä on lomakkeella yhteensä 20 kappaletta. Jokaisen kysymyksen kohdalla määritetään riskiryhmään kuuluvat vastaukset (at risk responses), ja jokaisesta riskivastauksesta vastaaja saa yhden pisteen. Lopuksi vastaajan riskivastaukset lasketaan yhteen.

SOGS-R -kysymykset (20 kpl): myönteinen vastaus riskivastaus

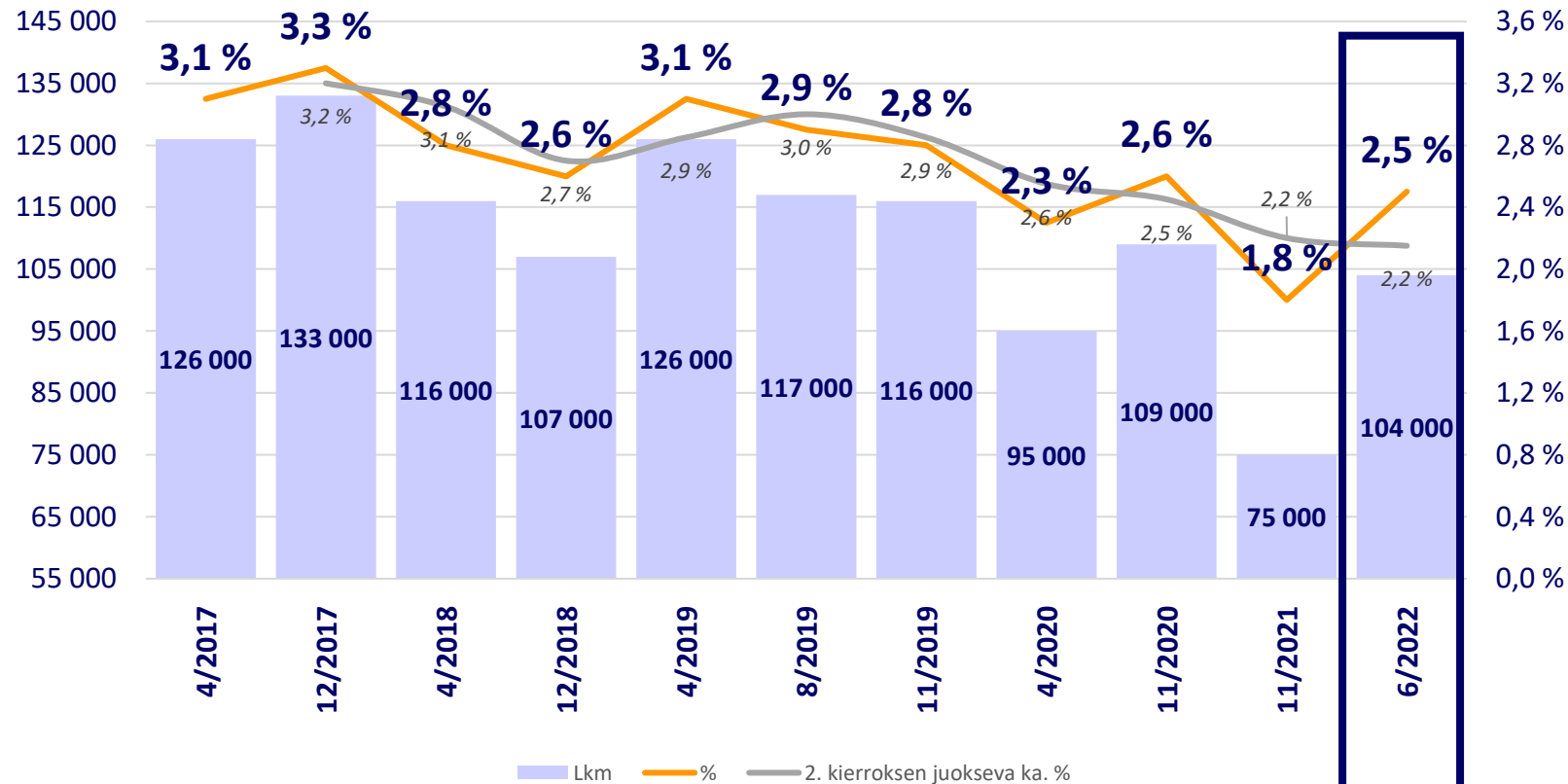
1. Kun pelaatte, kuinka usein palaatte jonain toisena päivänä pelaamaan yrittääksenne voittaa häviämänne rahat takaisin?
2. Oletteko väittänyt muille voittaneenne rahapelissä, vaikka olette todellisuudessa hävinnyt?
3. Oletteko pelannut enemmän kuin mitä olette alun perin aikonut?
4. Oletteko tuntenut syyllisyyttä rahapelejä pelatessanne?
5. Oletteko tuntenut, että haluatte lopettaa rahapelien pelaamisen, mutta ette ole uskonut, että pystytte lopettamiseen?
6. Oletteko piilottanut pelitositteita, pelirahaa, velkakirjoja tai muuta rahapelaamiseenne liittyvää puolisoltilanne, lapsiltanne tai muilta läheisiltänne?
7. Ovatko kiistat rahasta läheistenne kansa koskaan koskeneet rahapelien pelaamistanne?
8. Oletteko lainannut rahaa joltain henkilöltä, ettekä ole pelaamisenne vuoksi maksanut hänelle takaisin?
9. Oletteko ollut poissa töistä tai opiskelusta tai käyttänyt työ- tai opiskeluaikaanne pelataksenne rahapelejä?
Oletteko lainannut tai hankkinut rahaa seuraavilta henkilöiltä tai tahoilta pelataksenne rahapelejä tai maksaaksenne pelivelkojanne:
 10. Kotitalousvaroista
 11. Puolisoltanne
 12. Muilta sukulaisiltanne tai appivanhemmiltanne
 13. Pankista tai muusta luottolaitoksesta
 14. Hankkinut rahaa luottokortilla?
 15. Yksityisiltä rahanlainaajilta
 16. Myynyt osakkeita tai muita arvopapereita
 17. Myynyt omaa tai perheen omaisuutta
 18. Niin sanotuilla pikavipeillä
19. Kuinka usein Teistä on tuntunut, että rahapelaaminen saattaa olla Teille ongelma?
20. Kuinka usein Teitä on arvostelturahapelaamisestanne, tai teille on sanottu, että rahapelaaminen on teille ongelma, riippumatta siitä, mitä mieltä itse olette asiasta?
 - K1: vastausvaihtoehdot ei koskaan/joskus/useimmiten/aina
 - K2: vastausvaihtoehdot ei kertaakaan/kyllä, alle puolessa häviökerroista/kyllä, useimmiten
 - K4-18: vastausvaihtoehdot kyllä/ei
 - K19-20: vastausvaihtoehdot ei koskaan/joskus/useimmiten/aina

Peliongelmien trendin kehitys

Veikkaus teettää tutkimuksen kaksi kertaa vuodessa 2017 alkaen. STM/THL tutkii joka 4. vuosi.

Peliongelmaisten määrä Suomessa 2007-2022

(väestöestimaatti ja %-osuus väestöstä)

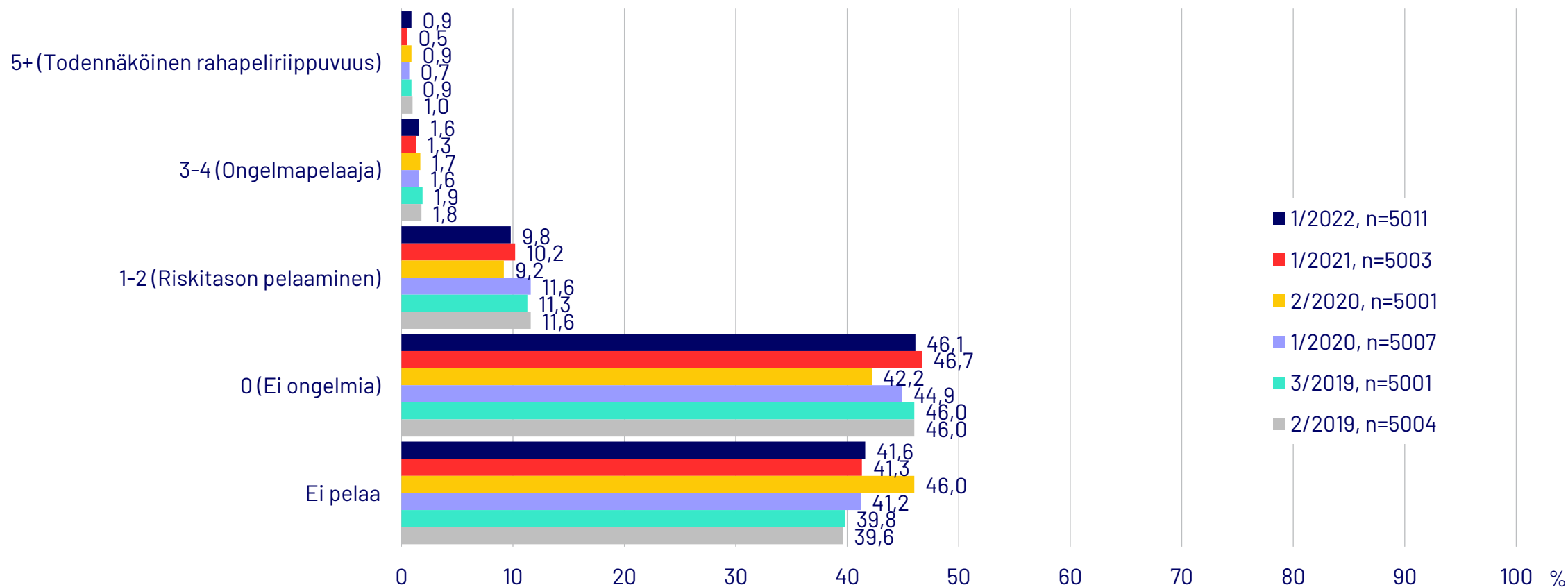


Taloustutkimuksen tutkimusjohtaja
Tuomo Turjan kommentti tutkimusten
vertailtavuudesta:

STM/THL ja Veikkauksen tutkimusten välillä on eroja otospoiminnassa. Tässä mielessä tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia, mutta se kertoo kehitystrendin isossa kuvassa.

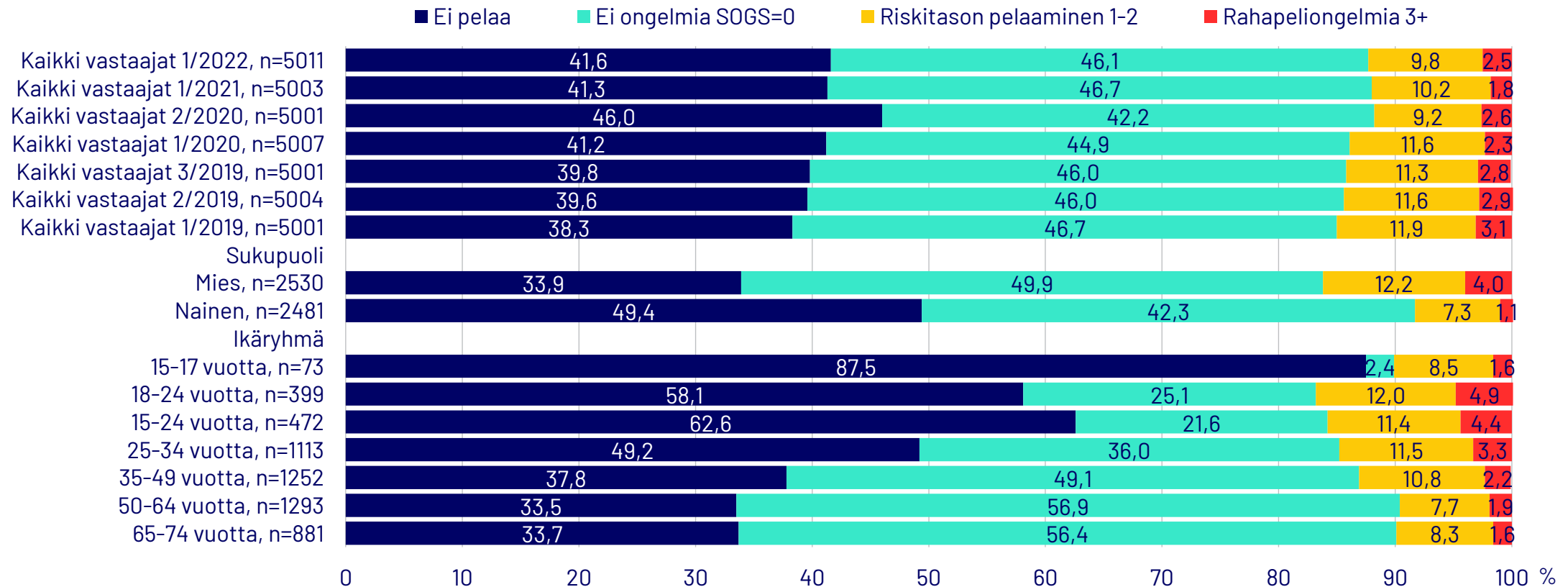
Veikkauksen teettämässä kyselyissä SOGS-kysymykset on kysytty vastaavalta joukolta (12kk:n aikana pelanneet) kuin STM/THL -kyselyissä. On hyvin todennäköistä, että Veikkauksen metodilla tavoitetaan yhtä paljon ongelmapelaajia kuin STM/THL -kyselyllä. Tulokset ovat hyvin yhteneväisiä kummallakin tavalla tehdyssä kyselyssä. Tämä viittaa siihen, että Veikkauksen tilaamalla kevyemmälläkin metodilla saadaan luotettavaa tietoa ongelmapelaajien määrän kehittymisestä.

Rahapeliongelmien yleisyys



n=kaikki vastaajat

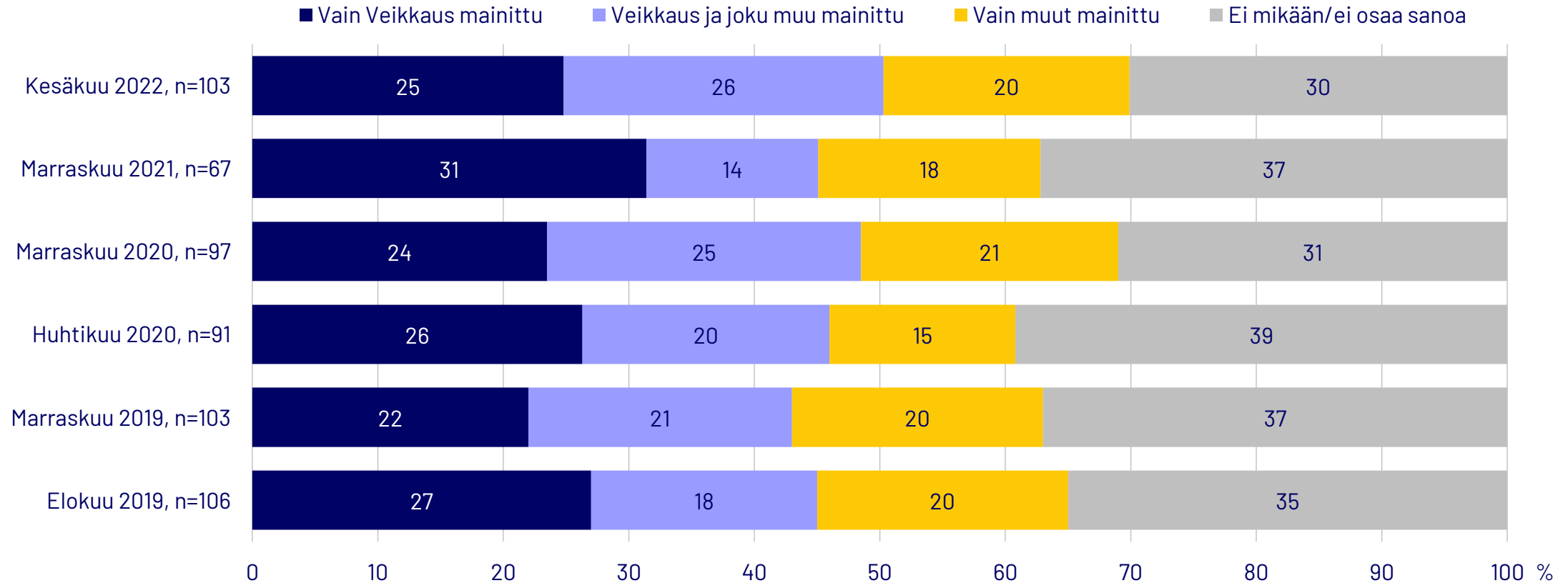
Rahapeliongelmien yleisyys: miehillä, 18-24-vuotiailla keskimääräistä yleisempää*



* T-testin mukaan merkitsevä ero
n=kaikki vastaajat

Minkä toimijan pelit aiheuttavat ongelmia?

Peliongelmien aiheuttajaa kysytään kaikilta vähintään 3 SOGS-pistettä saaneilta

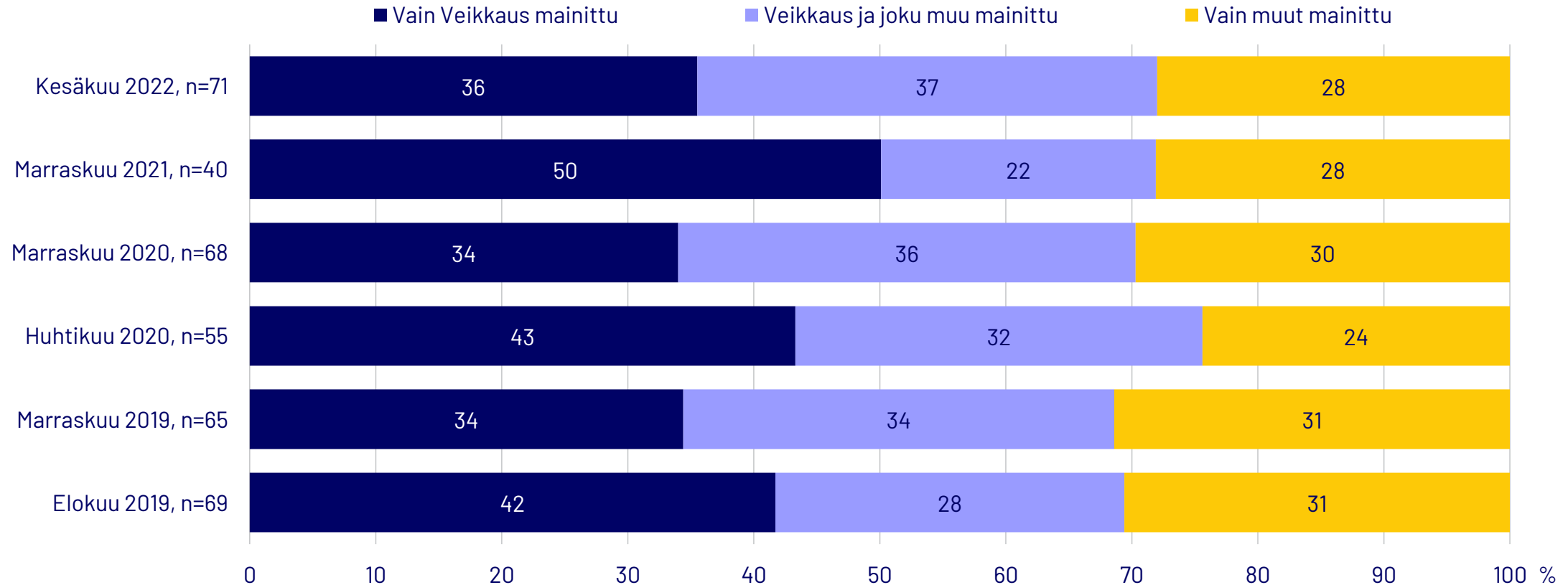


n=vastanneet

Tässä kuvassa mukana myös "en osaa sanoa" -vastaajat

Minkä toimijan pelit aiheuttavat ongelmia?

Peliongelmien aiheuttajaa kysytään kaikilta vähintään 3 SOGS-pistettä saaneilta



n=vastanneet

Tässä kuvassa "en osaa sanoa" -vastaajat poistettu, eli %-osuudet on vain niistä SOGS+ vastaajista, jotka ovat osanneet nimetä jonkin tahon ongelmien aiheuttajaksi

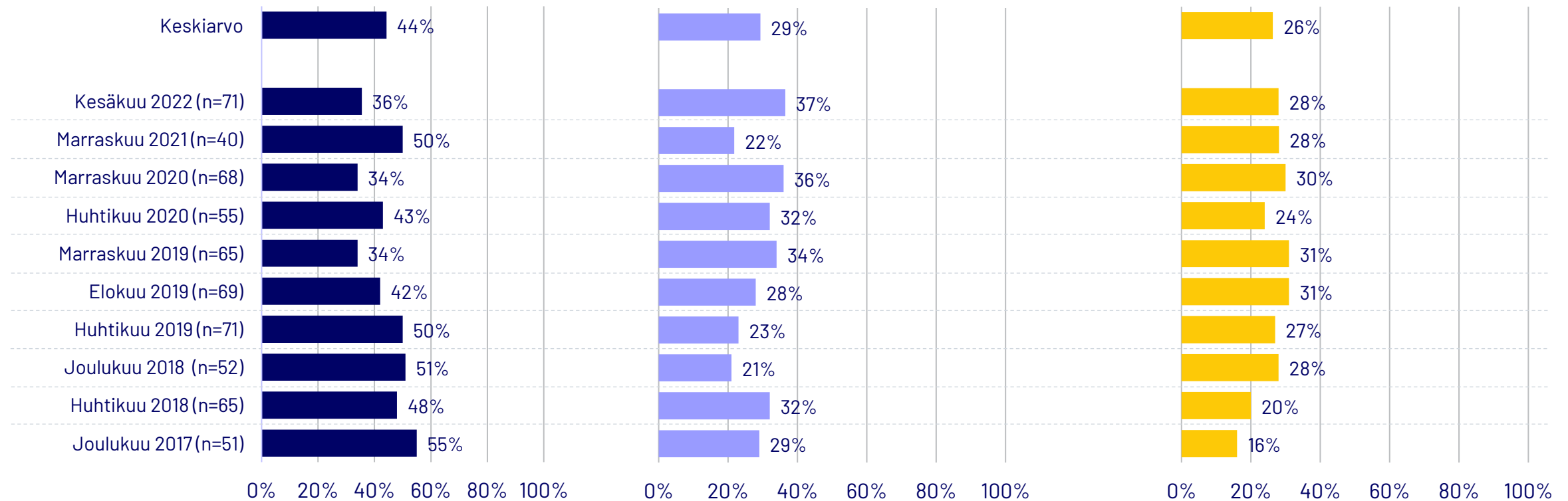
Minkä toimijan pelit aiheuttavat ongelmia?

Peliongelmien aiheuttajaa kysytään kaikilta vähintään 3 SOGS-pistettä saaneilta

VAIN VEIKKAUS MAINITTU

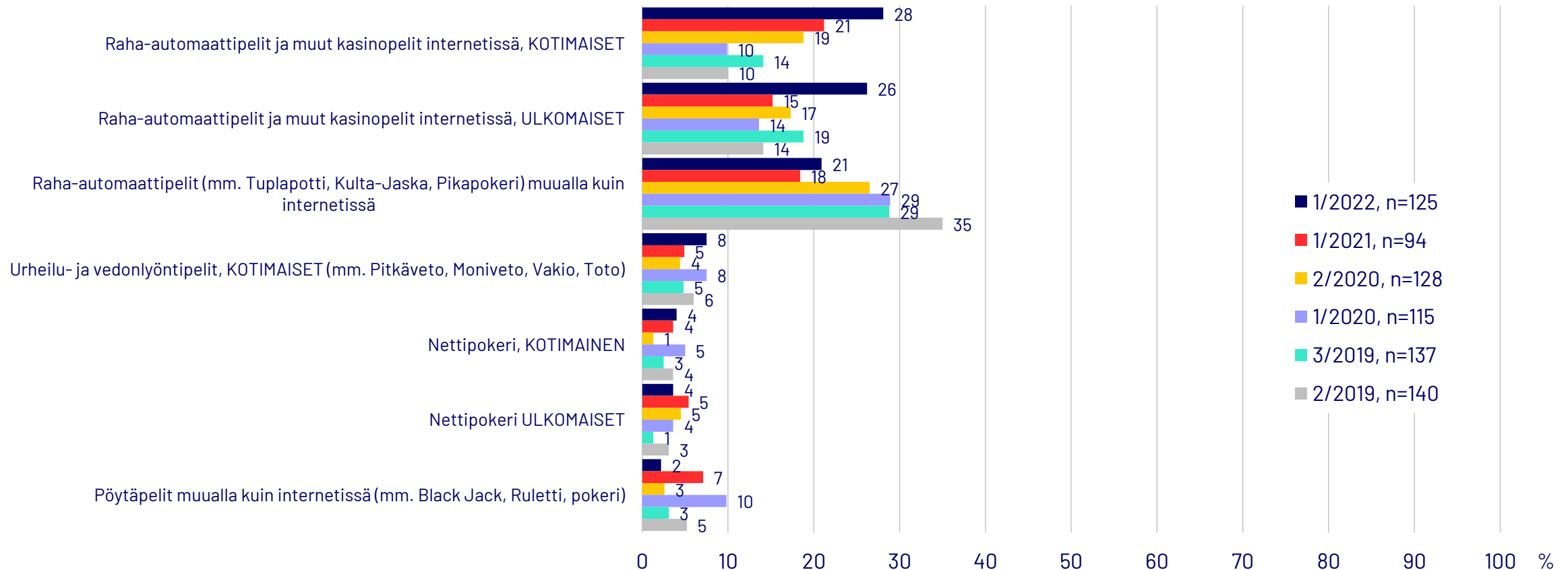
VEIKKAUS JA JOKU MUU MAINITTU

VAIN MUUT MAINITTU



Tässä kuvassa "en osaa sanoa" -vastaajat poistettu, eli %-osuudet on vain niistä SOGS3+ vastaajista, jotka ovat osanneet nimetä jonkin tahon ongelmien aiheuttajaksi

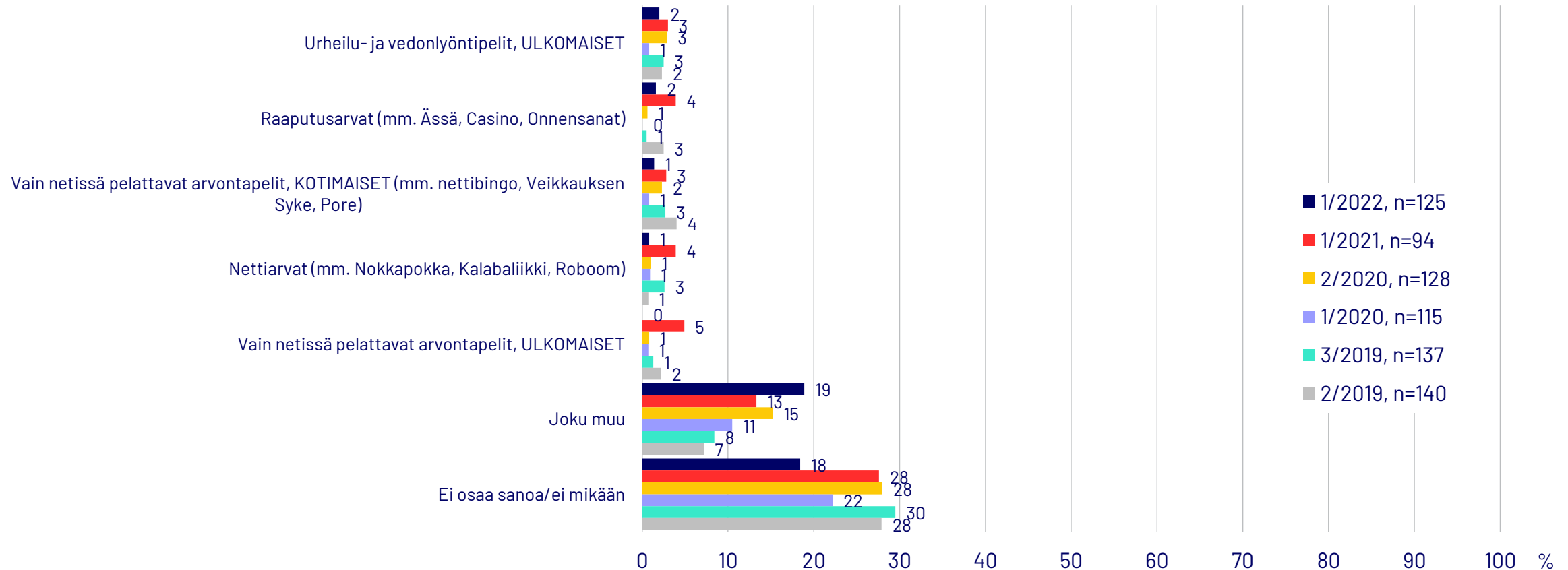
Peliongelmaisilla Suurin ongelmanaiheuttaja raha-automaattipelit netissä, osuus kasvussa 1(2)



"Mitkä rahapeleistä, jos mitkään, koette sellaisiksi jotka saattavat aiheuttaa teille ongelmia pelaamisen hallinnan suhteen?"

n=Sogs-pisteitä vähintään kolme

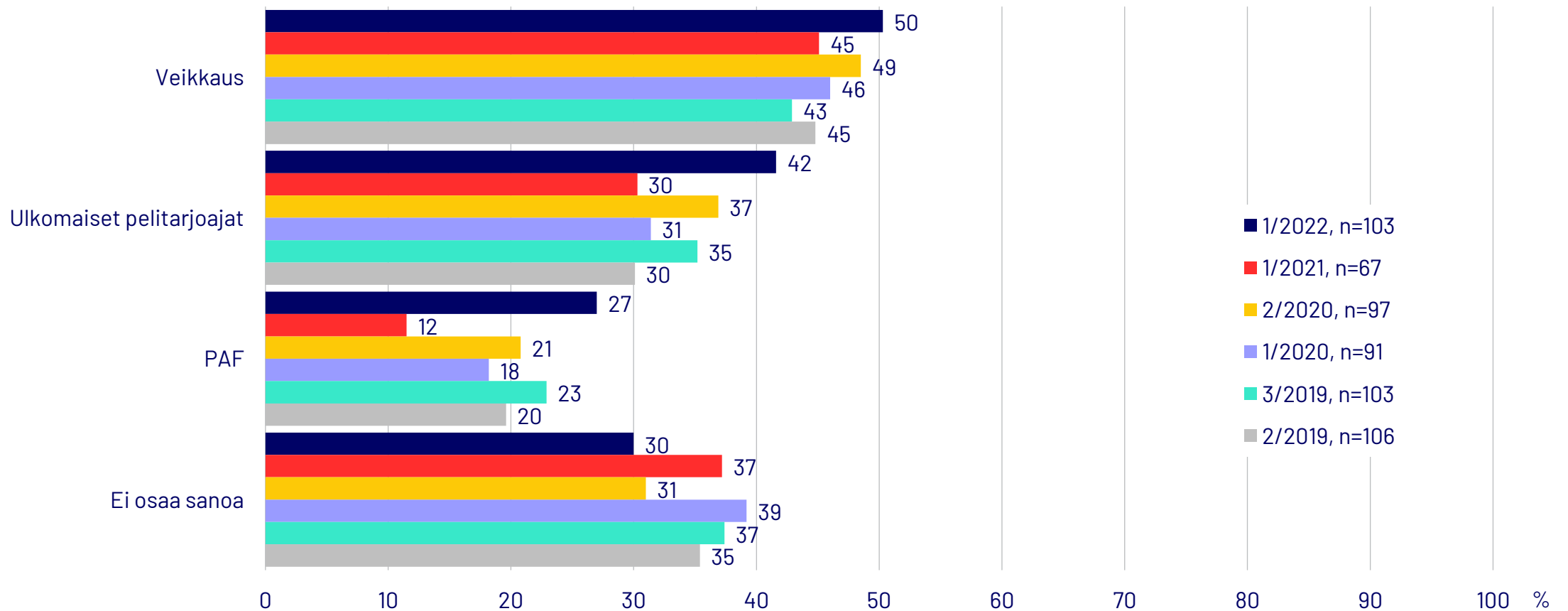
Peliongelmaisilla Suurin ongelmanaiheuttaja raha- automaattipelit netissä, osuus kasvussa 2(2)



"Mitkä rahapeleistä, jos mitkään, koette sellaisiksi jotka saattavat aiheuttaa teille ongelmia pelaamisen hallinnan suhteen?"

n=Sogs-pisteitä vähintään kolme

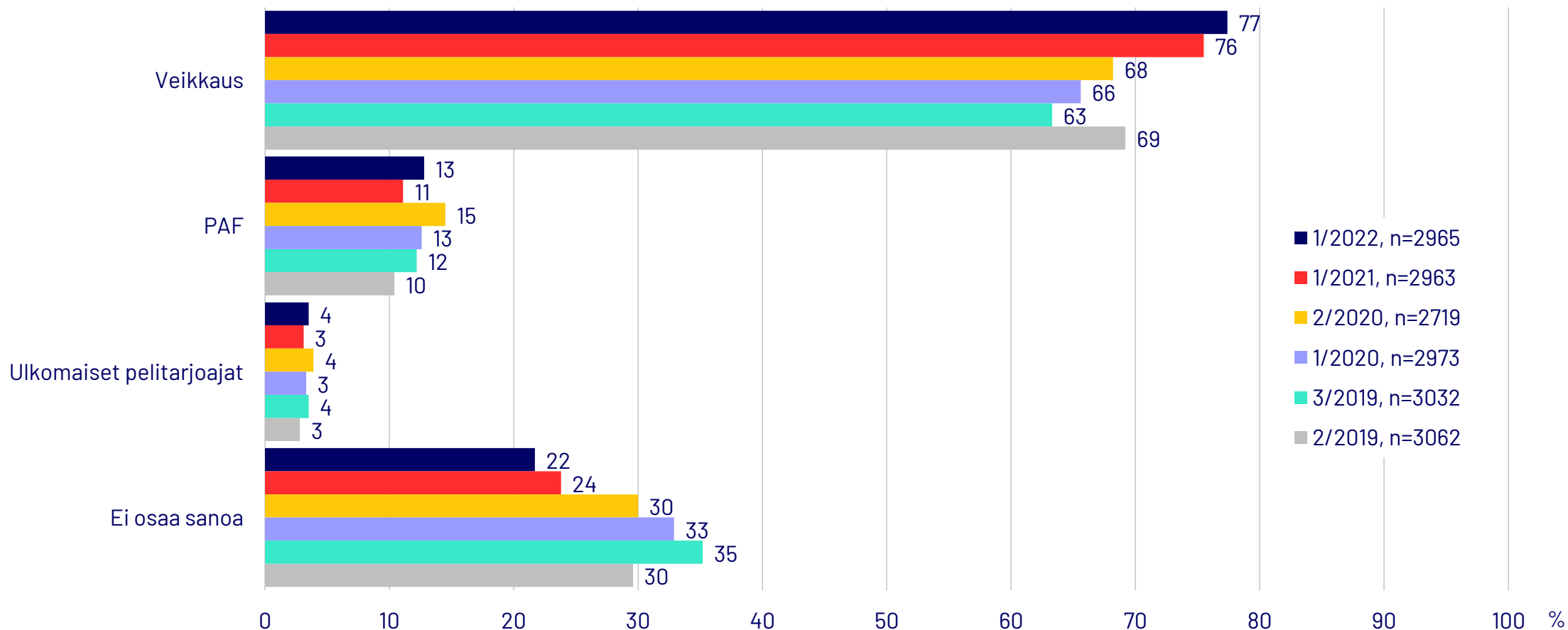
Veikkaus pelintarjoajista useimmin potentiaalinen ongelmapelaamista aiheuttava



"Luettelen nyt joukon rahapelien tarjoajia. Pyydän teitä kertomaan jokaisen kohdalla, että koetteko, että kyseisen rahapelien tarjoajan pelit saattavat aiheuttaa teille ongelmia pelaamisen hallinnan kanssa."

n=Sogs-pisteitä 3+, nimesi jonkun rahapelityypin ongelmia aiheuttavaksi

Kuitenkin: Kotimaiset pelintarjoajat koetaan vastuullisiksi



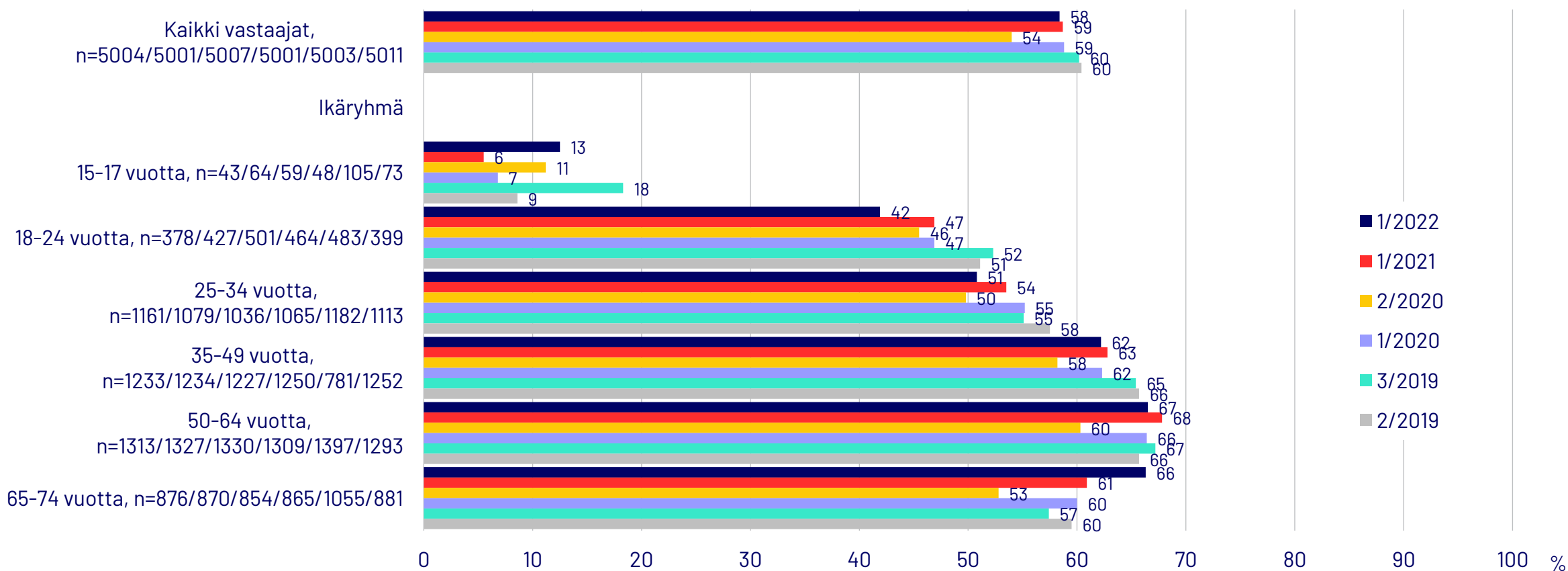
"Luettelen nyt joukon rahapelien tarjoajia. Pyydän teitä kertomaan jokaisen kohdalla: Koetteko, että kyseinen rahapelien tarjoaja on vastuullinen ja pyrkii ennaltaehkäisemään rahapeliongelmien syntyä esimerkiksi tarjoamalla pelaajalle riittävästi mahdollisuuksia pelaamisen seurantaan ja hallintaan?"

n=on pelannut rahapelejä viimeisen 12 kk:n aikana

Tausataa: pelaamisen yleisyys ja kehitys



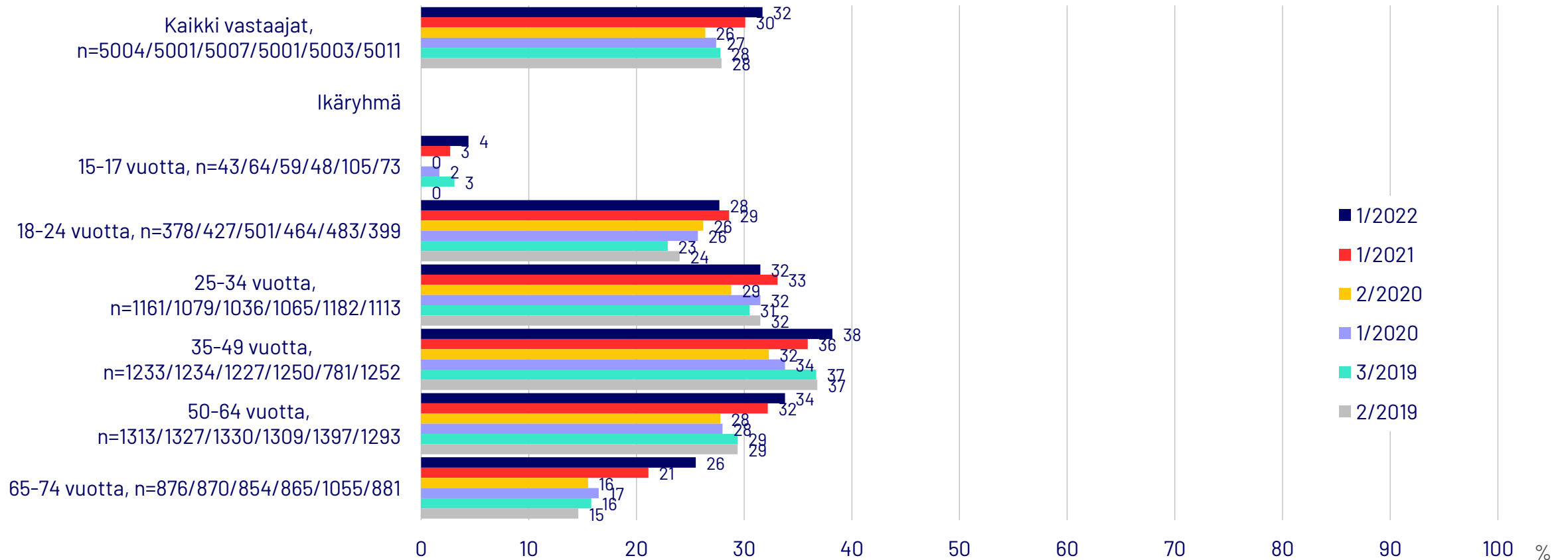
Pelaaminen on yleisintä 35-64-vuotiailla



"Oletteko pelannut jotain rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana?" Huom! Kysymyksenasettelu poikkeaa THL:n rahapelitutkimuksesta

n=kaikki vastaajat 2/2019 / 3/2019 / 1/2020 / 2/2020 / 1/2021 / 1/2022

Pelaaminen internetissä: yleisintä 35-49-vuotiailla, osuus kasvaa edelleen



"Oletteko pelannut jotain rahapeliä internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana?"

n=kaikki vastaajat 2/2019 / 3/2019 / 1/2020 / 2/2020 / 1/2021 / 1/2022