

Venla Vepsäläinen

# **NUORTEN RAHAPELIKULUTUS SUOMESSA**

Nuorten käytettävissä olevan ylimääräisen rahan ja  
pääasiallisen toiminnan yhteys rahapelaamiseen käytettyyn  
rahamäärään

# TIIVISTELMÄ

Venla Vepsäläinen: Nuorten rahapelikulutus Suomessa.

Nuorten käytettävissä olevan ylimääräisen rahan ja pääasiallisen toimen yhteys rahapelaamiseen käytettyyn rahamäärään

Kandidaatintutkielma

Tampereen yliopisto

Yhteiskuntatutkimuksen tutkinto-ohjelma

Sosiologian opintosuunta

Maaliskuu 2020

---

Tämän kandidaatintutkielman aiheena on nuorten rahapelikulutus Suomessa. Tutkimuskysymykseni on, onko 15–25-vuotiaiden nuorten pääasiallisella toiminnalla ja pakollisten menojen jälkeen jäävällä ylimääräisellä rahalla yhteyttä rahapelaamiseen käytettyyn suurimpaan rahasummaan päivässä. Lisäksi tarkastelen, onko edellä mainituissa havaittavissa sukupuolten välisiä eroja.

Suurin osa suomalaisista pelaa rahapelejä. Aikaisemman tutkimuksen perusteella rahapelikulutus ei jakaudu tasaisesti väestössä, vaan rahapelikulutus on keskimäärin suurempaa henkilöillä, jotka kokevat terveydentilansa heikoksi, ovat pienituloisia tai heidän työmarkkinatilanteensa on heikko. Tässä tutkimuksessa havaittiin, että nuorten kohdalla on havaittavissa samankaltaisia eroja kuin valtakunnallisesti kattavissa tutkimuksissa on saatu vertailtaessa eri sosioekonomisten ryhmien rahapelikulutusta.

Tutkimukseni aineistona on Rahapeliongelmien ja verkkoyhteisöt: sosiaalipsykologinen tutkimus nuorten toiminnasta sosiaalisen median peliyhteisöissä -tutkimushankkeesta kerätyn YouGamble 2017 -kyselytutkimuksen Suomen osuus. Kyselyyn vastaajat ovat iältään 15–25-vuotiaita (n=1200, naisia 50 %). Tutkimus on tehty kiintiötutkimusmenetelmällä, jolloin vastausprosenttia ei voida antaa. Tutkimuksen selitettävänä muuttujana on rahapeleihin suurin käytetty rahasumma päivässä. Selittävinä muuttujina ovat nuoren kuukausittain pakollisten menojen jälkeen jäävä ylimääräinen raha, pääasiallinen toiminta sekä sukupuoli. Tutkimusmenetelmänä on muuttujien ristiintaulukointi sekä ristiintaulukoinnin elaboraatio sukupuoli-muuttujalla.

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että nuoret, joilla on enemmän ylimääräistä rahaa käytettävissään pakollisten menojen jälkeen, ovat käyttäneet suurimmillaan enemmän rahaa rahapelaamiseen päivässä kuin nuoret, joilla ylimääräistä rahaa on vähemmän käytettävissä. Lisäksi palkkatöissä käyvät ja yrittäjät sekä työttömät pelaavat ja ovat käyttäneet suurimmillaan enemmän rahaa päivässä rahapelaamiseen kuin opiskelijat. Myös sukupuolten välillä on eroja, sillä miehet ovat käyttäneet suurimmillaan enemmän rahaa rahapeleihin päivässä kuin naiset. Erot näkyvät sekä ylimääräisen käytettävissä olevan rahan että pääasiallisen toiminnan kohdalla. Miehistä suurempi osuus on käyttänyt suurimmillaan yli 100 euroa rahapelaamiseen päivässä, vaikka heillä on ollut käytettävissä ylimääräistä rahaa kuukaudessa alle 100 euroa. Miehistä opiskelijat, palkkatöissä käyvät tai yrittäjät sekä työttömät ovat käyttäneet suurimmillaan rahapeleihin suurempia rahasummia kuin naiset. Naisista suurempi osuus ei ole koskaan pelannut rahapelejä.

Rahapelikulutus ei jakaudu nuortenkaan keskuudessa tasaisesti. Rahapelikulutuksen jakautuminen tulisi ottaa huomioon, kun tarkastellaan rahapelijärjestelmän vastuullisuutta sekä suunnitellaan toimenpiteitä rahapelihaittojen vähentämiseen.

Avainsanat: rahapelaaminen, rahapelikulutus, nuoret, kulutus, sosioekonominen asema

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

# Sisällysluettelo

1	Johdanto .....	1
2	Rahapelaaminen .....	2
2.1	Rahapelaaminen Suomessa.....	3
2.2	Rahapelaamiseen vaikuttavat tekijät .....	5
2.3	Rahapelaaminen ja sosioekonominen asema .....	7
2.4	Nuorten rahapelaaminen .....	8
3	Tutkimusasetelma .....	10
3.1	Tutkimuskysymys .....	10
3.2	Aineisto .....	10
3.3	Muuttujat.....	11
3.3.1.	Selitettävä muuttuja .....	12
3.3.2.	Selittävät muuttujat.....	13
3.4	Tutkimusmenetelmä .....	16
4	Tulokset.....	16
4.1	Käytettävissä oleva ylimääräinen raha ja rahapeleihin käytetty raha .....	17
4.2	Pääasiallinen toiminta ja rahapeleihin käytetty raha .....	18
4.3	Ristiintaulukoinnin elaboraatio .....	19
5	Yhteenveto ja pohdinta.....	22
6	Lähteet .....	25
6.1	Verkkolähteet.....	27

## Taulukku luettelo

Taulukko 1. Mikä on suurin rahasumma, jonka olet käyttänyt pelaamiseen yhden päivän aikana? .....	12
Taulukko 2. Selittävät muuttujat .....	14
Taulukko 3. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja ylimääräisen käytettävissä olevan rahan yhteys .....	17
Taulukko 4. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja ylimääräisen käytettävissä olevan rahan yhteys .....	18
Taulukko 5. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja ylimääräisen käytettävissä olevan rahan yhteys sukupuolen mukaan .....	20
Taulukko 6. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja pääasiallisen toiminnan yhteys sukupuolen mukaan .....	21

## Kuvioluettelo

Kuvio 1. Mikä on suurin rahasumma, jonka olet käyttänyt pelaamiseen yhden päivän aikana? .....	13
Kuvio 2. Mikä on niin sanottu päätoimesi? .....	15
Kuvio 3 Kuinka paljon sinulla on käytettävissä rahaa kuukaudessa keskimäärin (asumismenojen ja muiden pakollisten kulujen jälkeen)? .....	16

# 1 JOHDANTO

Suomessa rahapelaaminen voidaan nähdä miltei koko kansan huvina, sillä 15–74-vuotiaista suomalaisista noin 80 prosenttia on pelannut rahapelejä viimeisen vuoden aikana (Salonen & Raisamo 2015, 30–31). Rahapelit ovat jatkuvasti esillä arkisissa ympäristöissä kuten ruokakaupoissa, kioskeissa, ravintoloissa sekä huoltoasemilla. Myös mediassa rahapelaaminen on esillä sekä mainoksina että uutisina, sillä suurista rahapelivoitoista ilmoitetaan lehdissä ja lottovoittajista tehdään henkilöhaastatteluita. Rahapelaamiseen liitetään usein myös kansallisen edun ja yhteisen hyvän näkökulma: Veikkauksen tuotoilla rahoitetaan monia tärkeitä kohteita kulttuurin, urheilun ja sosiaalisen hyvinvoinnin sektoreilla. Toisaalta Veikkauksen lakisääteisiin tehtäviin kuuluu pelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisy sekä vähentäminen.

Aikaisemman tutkimuksen perusteella rahapelaaminen ja rahapelikulutus eivät jakaudu väestössä tasaisesti, vaan sosioekonomisella asemalla sekä työmarkkinatilanteella on havaittu olevan yhteys rahapelaamisen useuteen sekä rahapelikulutukseen. Heikommassa sosioekonomisessa asemassa olevat käyttävät keskimäärin enemmän rahaa rahapelaamiseen (Salonen, Kontto, Alho & Castrén 2017). Lisäksi arkiset tilat ja paikat määrittävät rahapelaamista ja mahdollisuuksia pelata rahapelejä. Koko Manner-Suomea tarkasteltaessa havaittiin, että rahapelautomaatteja on sijoiteltuna enemmän alueille, joissa sosioekonomista huono-osaisuutta esiintyy eniten. (Selin, Raisamo, Heiskanen & Toikka 2018).

Tämän kandidaatintutkielman aiheena on 15–25-vuotiaiden nuorten rahapelikulutus Suomessa. Tarkastelun kohteena ovat sekä pakollisten menojen jälkeen jäävän ylimääräisen rahan että pääasiallisen toiminnan yhteys rahapelikulutukseen. Lisäksi tarkastelussa ovat sukupuolten väliset erot rahapelikulutuksessa. Rahalla on rahapelaamisessa keskeinen rooli, sillä se mahdollistaa pelaamisen, mutta toisaalta myös rajoittaa sitä. Nuorten rahapelikulutusta Suomessa on kaikkiaan tutkittu melko vähän, ja joka neljäs vuosi tehtävässä rahapelitutkimuksessa nuorten ikäryhmien vastausprosentti on ollut selkeästi muita ikäryhmiä matalampi (Salonen & Raisamo 2015, 27). Lisäksi aikaisemmassa tutkimuksessa ei olla tarkasteltu sosiodemografisten taustatekijöiden (tulot, työtilanne, sukupuoli) yhteyttä nuorten rahankäyttöön rahapelaamisessa. Tämän tutkielman tavoitteena on tutkia, löytyykö nuorilla 15–25-vuotialla aikaisemman tutkimuksen kanssa linjassa olevia yhteyksiä käytettävissä olevien tulojen ja pääasiallisen toiminnan sekä rahapeleihin käytetyn rahan välillä. Tarkastelen tässä tutkielmassa rahapelaamista

nimenomaan kulutuksen näkökulmasta, en niinkään ongelmapelaamisen tai erilaisten rahapeliiriippuvuuksien näkökulmasta. Molemmat ilmiöt liittyvät olennaisesti rahapelaamiseen, ja rahapelikulutuksen tarkastelun kautta voidaan havainnoida näitä molempia ilmiöitä. Lisäksi aikaisemman tutkimuksen perusteella tiedetään, että suurella rahapelikulutuksella sekä rahapelaamisen useudella on selkeästi yhteys ongelmapelaamiseen ja rahapelihaittoihin (Hing, Lamont, Vitartas & Fink 2015). Toisaalta ongelmapelaaminen on moniulotteinen ilmiö, ei yksistään rahapelikulutuksen perusteella voida määrittää pelaamisen ongelmallisuutta. Rahapelikulutuksen tutkiminen on itsessään tärkeä osa rahapelitutkimusta, sillä sen avulla voidaan tarkastella kulutuksen vaikutusta yksilöön sekä kulutuksen jakautumista väestöryhmittäin.

Ensimmäiseksi käsittelen rahapelaamista ja sen historiaa sekä rahapelaamisen erityispiirteitä Suomessa. Sitten esittelen aikaisemmassa tutkimuksessa havaittuja rahapelaamiseen vaikuttavia tekijöitä ja motiiveja. Tämä jälkeen käsittelen aikaisemman tutkimuksen tuloksia rahapelaamisen ja sosioekonomisen aseman yhteydestä sekä lopuksi käsittelen nuorten rahapelaamista. Kolmannessa luvussa esittelen tutkimusasetelman: ensin tutkimuskysymyksen sekä käyttämäni aineiston, muuttajat sekä niiden muunnokset ja tutkimusmenetelmän. Lopuksi kokoan yhteen tutkielmani keskeisimmät tulokset sekä niiden johtopäätökset.

## 2 RAHAPELAAMINEN

Rahapelaaminen määritellään lainsäädännössä ”peliksi tai toiminnaksi, johon pelaaja osallistuu vastiketta vastaan ja jossa pelaaja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahavoiton” (Arpajaislaki 2 §). Arkikielessä rahapelaamista ja uhkapelaamista käytetään usein synonyymeinä, mutta lainsäädännön näkökulmasta niillä on selkeä ero, sillä uhkapelit ovat Suomessa lailla kiellettyjä. Uhkapelaamisella tarkoitetaan ”peliä tai toimintaa, jossa voiton saaminen perustuu kokonaan tai osittain sattumaan, ja jossa mahdollinen häviö on ilmeisessä epäsuhteessa ainakin jonkun osallistujan maksukykyyn” (Rikoslaki 17 § 16). Rahapelaamisella on Suomessa pitkät perinteet, sillä jo 1600- ja 1700-luvuilla Ruotsin vallan aikana järjestettiin raha-arpajaisia. Rahapelit ovat myös kuuluneet jo pitkään säätelyn piiriin: vuonna 1889 säädetyssä rikoslaissa sekä uhka- sekä rahapelaaminen kiellettiin. Myöhemmin maailmansotien jälkeen rahapelien sääntelyyn liitettiin ajatus valtion verotulojen kasvattamisesta ja suomalaisen kansakunnan rakentamisesta. Veikkaus, alkuperäiseltä nimeltään Oy Tippaustoimisto Ab, perustettiin vuonna 1940 ja sen tavoitteena

oli rahoittaa suomalaista urheilua. RAY eli Raha-automaattiyhdistys perustettiin vuonna 1938 ja se sai yksinoikeuden raha-automaattien ylläpitoon. (Matilainen 2010.) Vuonna 2017 entinen Veikkaus, totopelien järjestämisestä ja markkinoinnista vastannut Fintoto ja RAY yhdistyivät Veikkaus Oy:ksi, jolla on yksinoikeus rahapelien järjestämiseen Manner-Suomen alueella.

Arpajaislaissa rahapelit jaetaan kolmeen eri ryhmään: 1) raha-arpajaiset sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelit, 2) raha-automaatit, kasinopelit ja pelikasinot sekä 3) totopelit (Arpajaislaki 1 § 3). Veikkaus jakaa omat rahapelinsä kolmeen kategoriaan: onnenpelit, kasinopelit ja vedonlyönti (Veikkaus 2019). Rahapelejä voidaan jaotella edellisen määritelmän lisäksi esimerkiksi sen perusteella, perustuuko voitonjako taitoon vai sattumaan sekä rahapelien haitallisuuden ja pelaamisympäristön mukaan (Raijas & Piriä 2019a, 14–15). Poliisihallituksen (2015, 18–24) rahapelien markkinointia koskevassa linjauksessa rahapelit luokitellaan pelin haitallisuuden mukaan punaisiin ja vihreisiin peleihin. Punaiset pelit ovat suuren pelihaittariskin pelejä, joiden mainostaminen on Suomessa kielletty, joskin niistä saa antaa pelikohdeinformaatiota. Punaisten pelien suuri pelihaittariski perustuu esimerkiksi pelien nopeatempoisuuteen ja suureen palautusprosenttiin. Punaisiin peleihin kuuluvat esimerkiksi nettiarvat, vedonlyöntipelit, valtaosa raha-automaattipeleistä ja kasinopelit. Vihreiksi peleiksi luokitellaan rahapelit, joiden arvontarytmit ovat hitaita ja kuluttajien niihin käyttämät rahasummat ovat yleensä pieniä suhteessa pelaajan käytettävissä oleviin varoihin. Vihreitä pelejä ovat esimerkiksi lotto, pahviarvat ja eräät totopelit. Rahapelien ominaisuudet vaikuttavat olennaisesti siihen, miten paljon pelaajat käyttävät niihin rahaa: lähtökohtaisesti punaiset pelit houkuttelevat suurempaan rahapelikulutukseen. Toisaalta pelien luokittelu haitallisiin ja vähemmän haitallisiin ei tarkoita sitä, etteivät tiettyntyyppiset pelit aiheuttaisi riippuvuutta tai haittoja pelaajalle.

## 2.1 Rahapelaaminen Suomessa

Kuten todettua, suomalaiset ovat rahapelikansa, johon suomalainen rahapelijärjestelmä tuo omat erityispiirteensä. Valtionyhtiö Veikkauksella on yksinoikeus rahapelien toimeenpanemiseen Manner-Suomen alueella. Monopoliasema edellyttää Veikkaukselta pelaamisesta aiheutuneiden taloudellisten, sosiaalisten ja terveydellisten haittojen ehkäisyä ja vähentämistä (Arpajaislaki 3 § 12). Toisaalta Veikkauksella on myös omat liiketoiminnalliset tulostavoitteensa, jotka asettavat sen suhteellisen ristiriitaiseen asemaan: rahapeliongelmia ja -haittoja tulisi ennaltaehkäistä ja vähentää tehokkaasti, mutta samalla

yhtiön pitäisi tuottaa voittoa.

Veikkauksen järjestämistä peleistä saatavat tuotot ovat merkittävä osa monen kulttuuri-, liikunta- ja sosiaalialalla toimivan järjestön toimintaa ja monet järjestöt toimivat pääosin Veikkaukselta saatujen tuottojen varassa. Veikkauksen tuottojen jakaminen on määritelty arpajaislaissa ja tuotot jaetaan ministeriökohtaisille edunsaajille: 53 prosenttia urheilun ja liikuntakasvatuksen, tieteen, taiteen sekä nuorisotyön edistämiseen, 43 prosenttia terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseen ja 4 prosenttia hevoskasvatuksen ja hevosurheilun edistämiseen (Arpajaislaki 4 § 17).

Raijas & Pirilä (2019b) ovat nostaneet esille, että Suomessa on tehty vähemmän toimia vastuullisen rahapelaamisen järjestämiseksi verrattuna muihin Pohjoismaihin. Lisäksi vastuu rahapelaamisesta ja siitä mahdollisesti koituvista haitoista ja ongelmista on pääosin yksilöllä. Blaszczynski ym. (2011) määrittelevät vastuullisen rahapelitoiminnan ominaisuuksiksi sekä rahapeliongelmiin ennaltaehkäisyyn että niiden vähentämisen, joiden toteuttamiseksi tarvitaan rahapeliin mainonnan, ominaisuuksien ja saatavuuden valvontaa sekä tiedon jakamista yksilölle rahapeleistä, kuinka hallita omaa pelaamista, ja mistä saada apua tarvittaessa. Rahapelituottojen ohjaaminen hyvään tarkoitukseen ei yksistään riitä kattamaan vastuullisen rahapelitoiminnan määritelmää.

Vuonna 2015 suomalaisista selkeä enemmistö pelasi rahapelejä ja noin joka kolmas suomalainen pelasi rahapelejä viikoittain. Miehet pelasivat rahapelejä useammin kuin naiset ja he myös käyttivät pelaamiseen enemmän rahaa. Pelatuimmat rahapelit ovat Veikkauksen onnenpelit, kuten Lotto, Eurojackpot ja Vikinglotto (69 %), Veikkauksen arpapelit (43 %) sekä entisen RAY:n hajasijoitetut rahapeliautomaatit (30 %). (Salonen & Raisamo 2015.) Kansainvälisesti vertailtuna suomalaiset käyttävät paljon rahaa rahapeleihin: vuonna 2018 suomalaiset hävisivät noin 1,8 miljardia euroa Veikkauksen rahapeleihin, mikä tarkoittaa keskimäärin noin 320 euroa henkilöä kohti. Vastaavasti Ruotsissa samana vuonna rahapeleihin hävityt summat olivat yhteensä noin 2,2 miljardia euroa, jolloin kulutus henkilöä kohti on 215 euroa. Muissa Pohjoismaissa vastaavat summat olivat Tanskassa kokonaiskulutus 1,3 miljardia euroa ja 200 euroa/henkilö sekä Norjassa kokonaiskulutus 1,1 miljardia euroa ja 200 euroa/henkilöä. (Raijas & Pirilä 2019a.) Suomalaisia huomattavasti enemmän pelaavat kuitenkin australialaiset, jotka konsulttiyritys H2 Gambling Capitalin on arvioinut maailman kovimmiksi rahapelaajiksi (The Economist 2017). Täysi-ikäiset australialaiset hävisivät vuodessa rahapeleihin noin 14,6 miljardia euroa, eli keskimäärin 770 euroa henkilöä kohden vuosina 2016–17 (Raijas & Pirilä 2019a). Suomalaisten rahapelikulutus on kuitenkin merkittävästi suurempaa kuin naapurimaissa,



mikä osaltaan herättää kysymyksen siitä, käyttävätkö suomalaiset paljon rahaa rahapelaamiseen järjestämisen yksinoikeuteen ja rahapelihaittojen vähentämiseen perustuvasta monopolista huolimatta vai juuri sen takia.

Suomalaiset kuitenkin luottavat rahapelijärjestelmän monopoliin: 77 prosenttia rahapelitutkimukseen osallistuneista 15–74-vuotiaista oli sitä mieltä, että vallitseva malli, jossa rahapelaaminen on järjestetty valtion ohjaamana kolmen peliyhtiön (entiset RAY, Veikkaus Oy, Fintoto Oy, nykyisin Veikkaus Oy) yksinoikeudella, on hyvä tapa rajoittaa rahapelaamisen haittoja (Salonen & Raisamo 2015, 49). Toisaalta taustalla voi olla myös se, että Suomessa on totuttu monopolijärjestelmään, jolla on puolustettu myös kansallista etua: Veikkauksella pelatessa rahat pysyvät Suomessa ja hyödyttävät suomalaisia.

Suomalaiset pystyvät pelaamaan myös muiden kuin Veikkauksen järjestämiä rahapelejä, sillä Suomessa ei ole otettu käyttöön ulkomaisten rahapelisivustojen blokkausta tai maksuliikenteen blokkausta (Raijas & Pirilä 2019a, 21–22). Tarkkaa tilastotietoa ulkomaisten rahapelien kulutuksesta ei ole, mutta H2 Gambling -konsulttiyrityksen teettämän arvion mukaan ulkomaisten rahapeliyhtiöiden osuus kokonaisrahapelimarkkinasta on 14% ja osuus Veikkauksen omien arvioiden mukaan kasvamassa tulevina vuosina (Veikkaus 2019). Tässä tutkielmassa ei tehdä eroja Veikkauksen ja ulkomaisten rahapeliyhtiöiden tarjoamien rahapelien välillä, vaan tutkimuskysymykset koskevat missä tahansa tapahtuvaa rahapelaamista.

## 2.2 Rahapelaamiseen vaikuttavat tekijät

Rahapelijärjestelmä luo puitteet rahapelaamiselle sekä ohjaa sitä, mutta kokonaisuudessaan rahapelaamiseen, pelaamisen useuteen sekä rahapelikulutukseen vaikuttavat monet eri tekijät. Parke ja Griffiths (2007) määrittelevät rahapelaamiseen vaikuttavat kolme tekijää: *yksilölliset*, *rakenteelliset* sekä *tilannesidonnaiset tekijät*. Tekijöillä on omat erityispiirteensä, mutta ne ovat myös yhteydessä toisiinsa ja vaikuttavat yhdessä yksilön rahapelaamisen aktiivisuuteen.

Yksilöllisiä tekijöitä ovat esimerkiksi uskomukset sekä asenteet rahapelejä kohtaan (Griffiths & Delfabbro 2001). *Yksilölliset tekijät* määrittävät osaltaan myös pelaamisen motiiveja ja sitä, kuinka oleellista peleissä saatu mahdollinen voitto on pelaajalle. *Rakenteellisia tekijöitä* ovat esimerkiksi pelien ominaisuudet, kuten pelipanokset ja voittopotin suuruus, pelien palautusprosessit sekä pelin tempo (Parke & Griffiths 2007). Pelien ominaisuudet hyödyntävät yksilön päätöksentekoon vaikuttavia virhepäätelmiä, sillä peleissä on tarkoituksenmukaisesti ominaisuuksia, jotka tekevät pelaamisesta houkuttelevampaa ja kannustavat pelaamaan lisää. Etenkin nuorten kohdalla on havaittu,

että heillä on usein virheellisiä käsityksiä siitä, että rahapelit perustuvat enemmän sattumaan kuin puhtaaseen taitoon (Delfabbro & Thrupp 2003). Sattumaan perustuvissa rahapeleissä, kuten lottopeleissä, raaputusarvoissa sekä rahapeliautomaattien peleissä voittaminen ja häviäminen perustuvat todennäköisyyksiin, joita yksilöt tulkitsevat usein virheellisesti. Pelaajan harhaksi (*gambler's fallacy*) kutsutaan päättelyvirhettä, jossa pelaaja kuvittelee tukeutuvansa todennäköisyyksiin ja näin olettaa, että tapahtumat, jotka tapahtuvat tietyllä aikavälillä useammin, tapahtuvat tulevaisuudessa harvemmin. Pelaaja ajattelee siis edellisten pelitapahtumien vaikuttavan tuleviin pelitapahtumiin. (Shefrin 2002, 4–10.) Tällöin pelaaja, joka on hävinnyt edelliset viisi peliä, voi perustella itsellensä kuudennen pelin olevan se peli, josta tulee voitto.

Rahapelaamisen *tilannesidonnaisiin tekijöihin* kuuluvat peliympäristöön liittyvät tekijät, kuten pelien saatavuus ja näkyvyys (Griffiths & Parke, 2003). Suomessa Veikkauksen rahapelit ovat arjessa jatkuvasti näkyvillä, sillä rahapelejä pystyy pelaamaan internetissä ja julkisissa tiloissa, kuten ruokakaupoissa, kioskeilla, ravintoloissa ja huoltoasemilla. Tällöin rahapelaamisen mahdollisuuksiin on helppo tarttua arjessa. Lisäksi rahapelit ovat esillä mainosten kautta eri julkaisualustoilla: internetissä, lehdissä, radiossa ja televisiossa. Laajan näkyvyyden takia rahapelien vältteleminen on miltei mahdotonta julkisissa paikoissa. Tilannesidonnaisiin tekijöihin liittyvät myös erilaiset rahapelaamista ylläpitävät kulttuurisidonnaiset tavat suhtautua rahapelaamiseen. Esimerkiksi Suomessa rahapelaamiseen suhtaudutaan pääosin myönteisesti: vuoden 2015 rahapelitutkimuksen mukaan puolet suomalaisista suhtautui myönteisesti rahapelaamiseen ja asenteet ovat muuttuneet myönteisempään suuntaan verrattuna vuoden 2011 rahapelitutkimukseen (Salonen & Raisamo 2015, 56). Yhdessä yksilölliset, rakenteelliset ja tilannesidonnaiset tekijät vaikuttavat joko suoraan tai epäsuorasti siihen, paljon yksilöt käyttävät rahaa rahapelaamiseen.

Yksilön näkökulmasta rahapelaamisen useuteen ja aktiivisuuteen vaikuttavat myös erilaiset motiivit. Binde (2009, 59) määrittelee rahapelaamisen viisiosaisen motivaatiomallin. Vaikka motiivit esitetään yksilön näkökulmasta, niihin vaikuttavat myös ympäröivässä yhteisössä ja yhteiskunnassa jaetut asenteet ja arvostukset. Lisäksi motiivien intensiteetti vaihtelee sekä pelaajien kesken että yhden pelaajankin elämän aikana. *Ensimmäinen motiivi* on unelma päävoiton voittamisesta, joka nähdään mahdollisuutena tavoitella nykyistä parempaa elintaso. *Toisena motiivina* on rahapelaamisen tuomat sosiaaliset edut, jotka Binde jaottelee kolmeksi sosiaaliseksi ulottuvuudeksi: yhteys muihin pelaajiin, kilpailu muita pelaajia vastaan sekä mahtailu. Rahapelaamisen kautta voi olla

yhteydessä muihin pelaajiin tai se voi olla tapa viettää aikaa muiden kanssa. Mahtailulla tarkoitetaan rahapelaamisessa menestymisen näyttämistä, ja siitä muilta saatavaa ihailua. *Kolmas motiivi* on rahapelien tarjoama älyllinen haaste. Rahapelaaminen, esimerkiksi erilaiset pokeripelit ja urheiluedonlyönti voidaan nähdä älyllisesti haastavana harrastuksena. Rahapelien tarjoamat erilaiset tunteet ovat *neljäs motiivi*: jotkut pelit tarjoavat jännitystä, kun taas toiset rentouttavat. *Viides motiivi*, joka Binden mukaan on motiiveista tärkein ja aina läsnä rahapelaamisessa, on voiton mahdollisuus. Voittamiselle on sekä psykologisia että kulttuurillisia merkityksiä, esimerkiksi voittamisen tuoma ilo ja siihen liittyvä arvostus.

Rahapelaamisen useuteen ja rahapelikulutuksen suuruuteen vaikuttavat sekä ulkopuoliset tekijät että yksilön omat ominaisuudet ja motiivit. Rahapelikulutuksen näkökulmasta raha on keskeinen tekijä rahapelaamisessa, sillä se mahdollistaa rahapelaamisen sekä asettaa sille myös rajat. Yksilöiden varallisuus vaihtelee, jolloin rahapelikulutuskin on erilaista. Kuitenkin (rahan) voittamisen ollessa tärkein motiivi rahapelaamiselle, voidaan ajatella, että yksilöiden rahapelaamisen motiiveihin vaikuttaa myös yksilöiden sosioekonominen asema. Seuraavassa alaluvussa esittelen aikaisempia tutkimustuloksia rahapelaamisen ja sosioekonomisen aseman yhteydestä.

### 2.3 Rahapelaaminen ja sosioekonominen asema

Rahapelaaminen, rahapelikulutuksen jakautuminen ja rahan merkitys pelaamisessa ei ole samanlaista kaikille rahapelejä pelaaville. Tarkasteltaessa eri väestöryhmien rahapelikulutusta Suomessa, on saatu selville, että 5,2 prosenttia rahapelejä pelaavista tuotti puolet suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta vuonna 2015. Huomionarvoista väestöryhmittäisissä vertailuissa on se, että kolmannes rahapelikulutuksesta tuli eläkeläisiltä, lomautetuilta sekä työttömiltä. Lisäksi huono koettu terveys, psyykinen kuormittuneisuus, päivittäinen tupakointi sekä alkoholin riskikäyttö olivat yhteydessä suurempaan rahapelikulutukseen. (Salonen ym. 2017.) Selin ym. (2018) saivat tutkimuksessaan selville, että rahapeliautomaatteja on sijoiteltuna enemmän alueille, joissa on keskimääräistä korkeampi työttömyys, vähemmän korkeakoulutettuja ja matalammat mediaanitulot. Rahapeliautomaattien sijoittelu vaikuttaa merkittävästi pelaamisen mahdollisuuksiin ja tätä kautta pelaamisen useuteen sekä rahapelikulutukseen, ja tämän hetkinen rahapeliautomaattien sijoittelun vaikutukset kohdistuvat jo ennestään heikommassa asemassa oleviin. Volberg & Wray (2007) tuovat esille, että rahapelien saatavuuden laajeneminen Yhdysvalloissa on vaikuttanut sekä rahapelaamisen lainsäädäntöön että pelaamiseen liittyviin asenteisiin, joka taas on edesauttanut luomaan

järjestelmän, jossa hyvinvointi siirtyy köyhimmiltä rikkaimmille. Rahapeliteollisuus on kasvanut niin suureksi, että valtio, kunnat ja kansalaisjärjestöt ovat riippuvaisia rahapeleistä saaduista tuotoista. Suomen kontekstissa tilanne on samankaltainen: Veikkauksen tuotoilla rahoitetaan esimerkiksi taidetta, kulttuuria, urheilua sekä sosiaalialan järjestöjen toimintaa, jolloin tämänkaltainen rahoitusjärjestelmä on tehnyt edunsaajista riippuvaisia Veikkauksen kautta saaduista tuotoista. Tällä hetkellä rahapelijärjestelmä mahdollistaa tilanteen, jossa ennestään heikommassa sosioekonomisessa asemassa olevat ovat merkittävässä roolissa edunsaajien toiminnan rahoittamisessa.

Aikaisemmassa tutkimuksessa on hahmoteltu eroja rahapelaamisen motiiveissa eri tuloryhmien välillä. Blalock, Just & Simon (2007) kuvaavat, miten pienituloisten rahapelaaminen jäsentyy kolmen tekijän kautta: 1) viihteen hakeminen, sillä pienituloisilla ei välttämättä ole varaa korkealaatuisempaan ajanvietteeseen, 2) pienituloiset näkevät rahapelaamisen mahdollisuutena nostaa elintasoaan ja 3) huonoina aikoina pelaaminen voi olla pakenemista arjen todellisuudesta. Pienituloisia voi siis suurituloisia enemmän motivoida rahapelaamisen tarjoama mahdollisuus elintason nostamiseen. Binden (2009, 59) mukaan rahan voittaminen on tärkein motiivi rahapelaamiselle, mutta voiton merkitys voi näyttäytyä eri tavalla pienituloiselle ihmiselle verrattuna suurituloiseen.

Tutkittaessa tulotason yhteyttä rahapelikulutukseen on havaittu, että suuremmat tulot mahdollistavat suuremman rahapelikulutuksen ja enemmän tienaat käyttävät keskimäärin suurempia summia rahamääräisesti. Pienituloiset taas käyttävät tuloihin suhteutettuna enemmän rahaa rahapelaamiseen. (Salonen ym. 2017.) Rahapelaamiseen liittyy olennaisesti taloudellisen eriarvoisuuden aspekti, joka määrittää, nähdäänkö rahapelaaminen satunnaisena viihteenä ja yhteisen hyvän tukemisena vai mahdollisuutena rikastua ja toteuttaa unelmiaan. Pienituloiselle rahapelaaminen voi olla merkittävä menoerä kokonaiskulutuksessa ja rahapeleistä koituvat haitat voivat olla tuntuvia pienituloisen taloudessa.

## 2.4 Nuorten rahapelaaminen

Nuoret muodostavat rahapelaamisessa oman mielenkiintoisen kohderyhmänsä, joiden rahapelikulutus ja -käyttäytyminen tutkimusten mukaan eroaa muista väestöryhmistä. Viimeisimmän väestökyselyn mukaan rahapelaaminen oli kasvanut nuorilla, 18–24-vuotiaiden ikäryhmässä, joista 81 prosenttia ilmoitti pelanneensa rahapelejä viimeisen vuoden aikana. Myös 15–17-vuotiaista reilu kolmannes (37 %) oli pelannut rahapelejä, vaikka nykyisen lainsäädännön mukaan alle 18-vuotiaat eivät saa pelata rahapelejä. (Salonen & Raisamo 2015, 29.) Lisäksi rahapelien ikärajavallonnassa on havaittu

parantamisen varaa: ostokokeissa on havaittu, että rahapeliautomaattien ikäraja- ja valvonta on huomattavasti löyhempiä verrattuna alkoholin tai nikotiinituotteiden ostoon (Warpenius, Holmila & Raitasalo 2012). Toisaalta alaikäisetkin altistuvat rahapeliin markkinoinnille julkisissa tiloissa sekä eri medioiden välityksellä.

Tutkimuksessa on havaittu, että rahapelaamisen useus on yhteydessä nuorten, 14–16-vuotiaiden riskikäyttäytymiseen, kuten päihteiden käyttöön sekä heikompaan terveyteen (Räsänen, Lintonen & Konu 2015; Räsänen, Lintonen, Joronen & Konu 2015). Lisäksi ongelmapelaamisen riski 12–17-vuotiailla nuorilla kasvaa rahapeliin osallistumisen sekä rahapelaamisen käytetyn rahasumman suurentuessa (Räsänen, Lintonen, Raisamo & Konu 2016). Verrattuna muihin ikäryhmiin ovat rahapeliinongelmat yleisimpiä nuorilla, sillä 18–24-vuotiaista suomalaisnuorista noin 6 prosenttia on peliongelmaisista (Salonen & Raisamo 2015, 39). Nuorten rahapeliinongelmien taustalla on arvioitu olevan nuorten virheelliset käsitykset siitä, että rahapelit perustuvat enemmän sattumaan kuin puhtaaseen taitoon (Delfabbro & Thrupp 2003). Tämän lisäksi rahapeliinongelmista kärsivät nuoret hakeutuvat muita harvemmin avun piiriin (Gupta & Derevensky 2000). Rahapelaajia, heidän läheisiään ja peliongelmia työssään kohtaavia ammattilaisia auttava palvelukokonaisuus Peluurin tilastojen mukaan 20 prosenttia yhteydenottajista oli alle 24-vuotiaita (Peluri 2019). Riskipelaamiseen sekä rahapeliinongelmiin puuttuminen nuoruusiällä on tärkeää, sillä nuoruudessa alkaneiden rahapeliinongelmien on havaittu olevan suhteellisen pysyviä myös varhaisessa aikuisuudessa (Wanner, Vitaro, Carbonneau, & Tremblay 2009).

Rahapelitutkimuksessa nuorten rahapelikulutusta on tutkittu vähemmän kuin aikuisten rahapelikulutusta. Suomalaisessa rahapelitutkimuksessa ovat mukana nuoret 15-vuotiaasta eteenpäin. 15–17-vuotiailla nuorilla rahapelikulutus on suurta suhteutettuna nettotuloihin (Salonen ym. 2017). Alle 24-vuotiailla nuorilla on muihin ikäryhmiin vertailtuna selkeästi pienemmät keskimääräiset tulot (Suomen virallinen tilasto, SVT, tulonjakotilasto 2017). Tällöin on todennäköistä, että 15–25-vuotiaat nuoret käyttävät paljon rahaa rahapelaamiseen suhteutettuna nettotuloihin. Tässä tutkielmassa tarkastelen pääasiallisen toiminnan ja kuukaudessa pakollisten menojen jälkeen jäävän ylimääräisen rahan yhteyttä rahapeleihin käytettyyn suurimpaan rahasummaan päivässä. Tutkimukseni avulla voidaan tarkastella, onko käytettävissä olevalla rahalla sekä työmarkkinatilanteella yhteys rahapelikulutukseen ja ovatko tulokset linjassa aikaisemman tutkimuksen kanssa.

Seuraavaksi esittelen tutkielman tutkimusasetelman, ja ensimmäisenä siitä tutkimuskysymyksen sekä käyttämäni aineiston. Tämän jälkeen esittelen käyttämäni muuttujat sekä muuttujien uudelleenluokittelun ja käyttämäni tutkimusmenetelmän.

## 3 TUTKIMUSASETELMA

### 3.1 Tutkimuskysymys

Tutkimuksessani selvitän, onko 15–25-vuotiaiden nuorten pakollisten menojen jälkeen jäävällä ylimääräisellä rahalla tai pääasiallisella toiminnalla olla yhteys rahapelaamiseen päivässä käytettyyn rahamäärän suuruuteen. Tilastokeskus määrittelee pääasiallisen toiminnan toiminnaksi, jolla kuvataan henkilön taloudellisen toiminnan laatua, ja jonka perusteella väestö jaetaan työvoimaan kuuluviin ja työvoiman ulkopuolella oleviin. Näistä ryhmistä voidaan jakaa erilaisia alaryhmiä kuten opiskelijat, yrittäjät, työttömät ja varusmiehet. (Tilastokeskus, pääasiallinen toiminta)

Tutkimuskysymykseni on kaksiosainen, ja molemmilla kysymyksillä on sama alakysymys:

1. Onko nuoren pakollisten menojen jälkeen käytettävissä olevalla ylimääräisellä rahalla yhteys rahapelaamiseen päivässä käytettyyn suurimpaan rahamäärään?
2. Onko nuoren pääasiallisella toiminnalla yhteys rahapelaamiseen päivässä käytettyyn suurimpaan rahamäärään?
  - Onko edellä mainituissa sukupuolten välillä eroja?

Rahapelikulutuksen vertaileminen eri ryhmien välillä havainnollistaa erot käytetyissä rahamäärissä sekä hahmottaa ryhmiä, joiden rahapelikulutus on suurempaa kuin muilla ryhmillä tai lähellä riskitasoa. Havainnot voivat olla avuksi rahapelihaittojen ja liiallisen rahapelikulutuksen ennaltaehkäisyn parantamisessa kohdennetuille ryhmille.

### 3.2 Aineisto

Aineistonani käytän Rahapeliongelmat ja verkkoyhteisöt: sosiaalipsykologinen tutkimus nuorten toiminnasta sosiaalisen median peliyhteisöissä -tutkimushankkeeseen kerätyn YouGamble 2017 -kyselytutkimuksen Suomen osuutta. Aineisto on poikkileikkausaineisto ja se on tehty kiintiöpoiminta-menetelmällä, jolloin vastausprosenttia ei voida antaa. Vastajaat rekrytoitiin Survey Sample International (SSI) hallinnoimasta paneelista vapaaehtoisten vastaajien joukosta maaliskuussa 2017. Vapaaehtoiset vastaajat olivat aikaisemmin rekisteröityneet vastaajapaneeliin ja heille lähetettiin pyyntö osallistua tutkimukseen. Kysely toteutettiin LimeSurvey-ohjelmistolla. (Sirola, Kaakinen, Savolainen & Oksanen 2019.) Suomen otoksessa on yhteensä 1200 osallistujaa, jotka ovat iältään 15–25-vuotiaita. Otos

edustaa 15–25-vuotiaita suomalaisia iältään, sukupuoleltaan ja asuinpaikaltaan vuonna 2016 (Oksanen, Sirola, Savolainen & Kaakinen 2019). Strukturoituun kyselytutkimukseen vastanneiden keski-ikä on 21,29 vuotta. Vastaajista 99,7 % ilmoittaa asuvansa Suomessa ja 0,3 % ulkomailla. Vastaajien sukupuolta kysyttäessä vastausvaihtoehtoina olivat mies ja nainen, ja kaikki vastaajat ovat vastanneet tähän kysymykseen. Miehiä ja naisia on täsmälleen saman verran kyselyyn vastanneissa.

Strukturoidussa kyselytutkimuksessa kysymykset on jaettu 11 osioon, jotka käsittelevät muun muassa alkoholin ja huumeiden käyttöä, rahapelaamista, internetin ja sosiaalisen median käyttöä, psykologista hyvinvointia ja samaistumista omaan vertaisryhmään. Kyselyn sosiodemografisina taustatietoina kysyttiin koulutustasoa, asumismuotoa, työmarkkinatilannetta, tulotasoa, ulosoton kohteeksi joutumista sekä pikavippien, pikalainojen tai kulutusluottojen ottamista.

Rahapelaamista ja peliongelmiä koskevat kysymykset perustuvat South Oaks Gambling Screen (SOGS-R) -mittariin, joka on alun perin Yhdysvalloissa kehitetty mittari rahapeliongelmiä tutkimaan ja todentamiseen kyselylomakkeen avulla (Lesieur & Blume 1987). Suomessa SOGS-R-mittaria on käytetty 2000-luvulta lähtien Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen tekemissä suomalaisten rahapelaamista koskevissa tutkimuksissa. (esim. Salonen & Raisamo 2015).

Tampereen alueen ihmistieteiden eettinen toimikunta hyväksyi aineiston ja sen keräämiseen liittyvän tutkimussuunnitelman joulukuussa vuonna 2016 (päättös 62/2016). Tutkimukseen osallistuminen oli vapaaehtoista ja kaikkia osallistujia informoitiin tutkimuksen tavoitteista ja tutkimustiedon käyttämisestä. Tutkimukseen osallistuttiin anonymisti ja tutkimuksen pystyi jättämään kesken ilman syytä missä vaiheessa tahansa. Lisäksi tutkimukseen osallistuneita tiedotettiin siitä, miten he voivat seurata tutkimuksen etenemistä. (Oksanen, Sirola, Savolainen & Kaakinen 2019.) Olen allekirjoittanut aineiston käyttöluovutuksen enkä saa luovuttaa aineistoa muiden käyttöön tai käyttää sitä itse muuhun tarkoitukseen. Huolehdin tietoturvasta aineiston säilyttämisen aikana ja lupaan hävittää aineiston, kun tutkielmani on valmis.

Seuraavaksi esittelen tutkimuksessa käyttämäni muuttajat ja käyttämäni tutkimusmenetelmän.

### 3.3 Muuttajat

Seuraavaksi esittelen käyttämäni muuttajat. Selitettävänä muuttujana on suurin rahasumma, joka on käytetty päivän aikana rahapelaamiseen. Selittävinä muuttujina on

pakollisten menojen jälkeinen käytettävissä oleva raha kuukaudessa, pääasiallinen toiminta sekä sukupuoli. Esittelen ensin selitettävän muuttujan jakauman taulukossa 1 ja tämän jälkeen selittävät muuttujat kootusti yhdessä taulukossa 2.

### 3.3.1. Selitettävä muuttuja

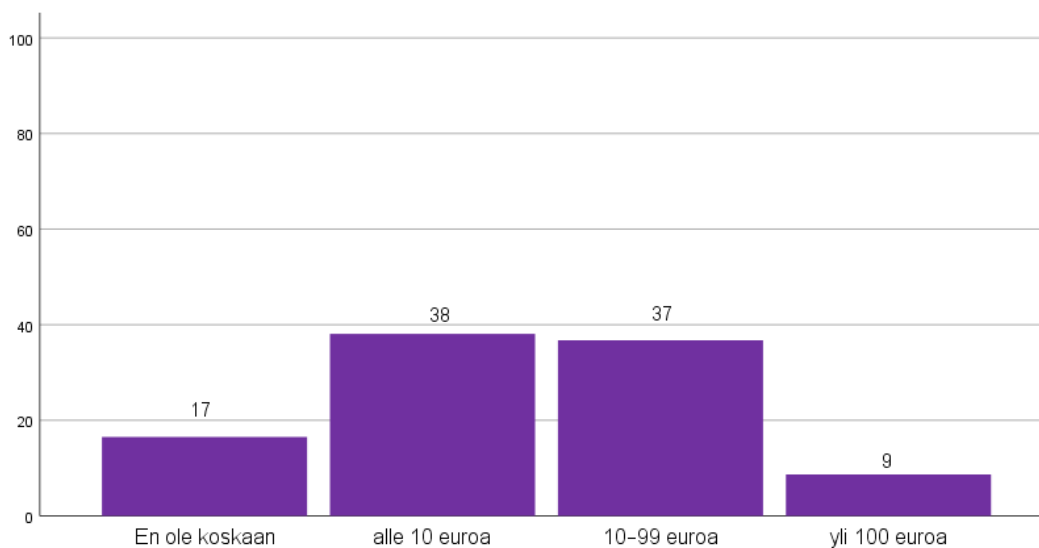
Selitettävänä muuttujana on rahapeleihin suurinta päivässä käytetty rahasummaa mittaava muuttuja, joka on osa rahapeliongelmiin selvittämiseen kehitettyä SOGS-mittaria. Yksistään tällä muuttujalla ei voida kuitenkaan määritellä rahapeliongelmaa. Muuttuja on seitsemänluokkainen. Kyselyyn vastanneista suurin osa, 83 prosenttia, on pelannut rahapelejä (taulukko 1). Tyypillisimmin suurin käytetty rahasumma rahapelaamiseen päivän aikana oli 10–99 € (37 %). Kuitenkin kolmasosa vastaajista (34 %) on käyttänyt suurimmillaan 1–9 € päivässä rahapelaamiseen.

Taulukko 1. Mikä on suurin rahasumma, jonka olet käyttänyt pelaamiseen yhden päivän aikana? N=1200

	En ole koskaan pelannut rahapelejä	alle 1 €	1–9 €	10–99 €	100–999 €	1000–9999 €	yli 10 000 €
N	198	54	403	441	86	11	7
%	17	5	34	37	7	1	1

Luokittelin muuttujan uudelleen neliluokkaiseksi, jotta ristiintaulukoinnissa kaikissa luokissa olisi tarpeeksi havaintoyksikköjä. Uudet luokat ovat: 1=en ole pelannut koskaan, 2=alle 10 €, 3=10–99 € ja 4=yli 100 € (kuvio 1). Yhdistin viimeiset kategoriat 4–6 siksi, että jo yli 100 euron päiväkulutusta rahapeleihin voidaan pitää merkittävänä, kun otetaan huomioon kyselyyn vastanneiden tulotaso ja vertaa sitä keskimääräiseen rahapelien kokonaiskulutukseen. Vuonna 2018 suomalainen kulutti rahapeleihin keskimäärin 320 euroa koko vuoden aikana (Raijas & Piriä 2019a, 17).





Kuvio 1. Mikä on suurin rahasumma, jonka olet käyttänyt pelaamiseen yhden päivän aikana? (%), N=1200

### 3.3.2. Selittävät muuttujat

Selittävinä muuttujina ovat vastaajien sukupuoli, pääasiallinen toiminta sekä kuukausittain käytettävissä oleva raha pakollisten menojen jälkeen (taulukko 2). Miehiä ja naisia on kyselyyn vastanneissa yhtä paljon (50 %). Suurin osa vastaajista on opiskelijoita (64 %) ja hieman alle viidennes on palkkatöissä (18 %). Aineistossa opiskelijoiden osuus on suurempi (64,33 %) verrattuna saman ikäisten osuuteen Suomen väestössä (46,81 %) (Oksanen ym. 2019).

Suurimmalla osalla vastaajista oli keskimäärin alle 200 euroa käytettävissä ylimääräistä rahaa pakollisten menojen jälkeen (taulukko 2). Tulos on ymmärrettävää, sillä nuoret ovat usein vasta tulokehityksensä alkuvaiheessa ja saattavat esimerkiksi opiskella. Suomen virallisen tilaston (SVT) tulonjakotilaston mukaan vuonna 2017 alle 24-vuotiaiden käytettävissä olevien rahatulojen mediaani oli 15 304 euroa ja keskiarvo 16 297 euroa. Vuonna 2017 pienituloisuuden raja oli yhden hengen taloudessa 14 750 euroa käytettävissä olevia rahatuloja vuodessa eli noin 1 230 euroa kuukaudessa (SVT 2018). Aineiston käytettävissä olevia tuloja on hankala verrata suoraan Tilastokeskuksen keskiarvotuloihin tai pienituloisuuden rajaan, sillä vastaukset perustuvat itsearvioon ja käsitykset esimerkiksi pakollisista menoista vaihtelevat. Lisäksi asuinpaikka vaikuttaa käytettävissä oleviin tuloihin, sillä eri paikkakunnilla vuokrien suuruus vaihtelee. Toisaalta käytettävissä olevat rahat pakollisten menojen jälkeen avaavat pelkkää tulotasoa paremmin yksilön subjektiivista kokemusta rahojen riittävydestä. Suurituloinenkin voi kuulua alimpaan viidennekseen, jos

hänellä on esimerkiksi suuret asumiskustannukset tai hänellä on muuten paljon pakolliseksi luokiteltavia menoja.

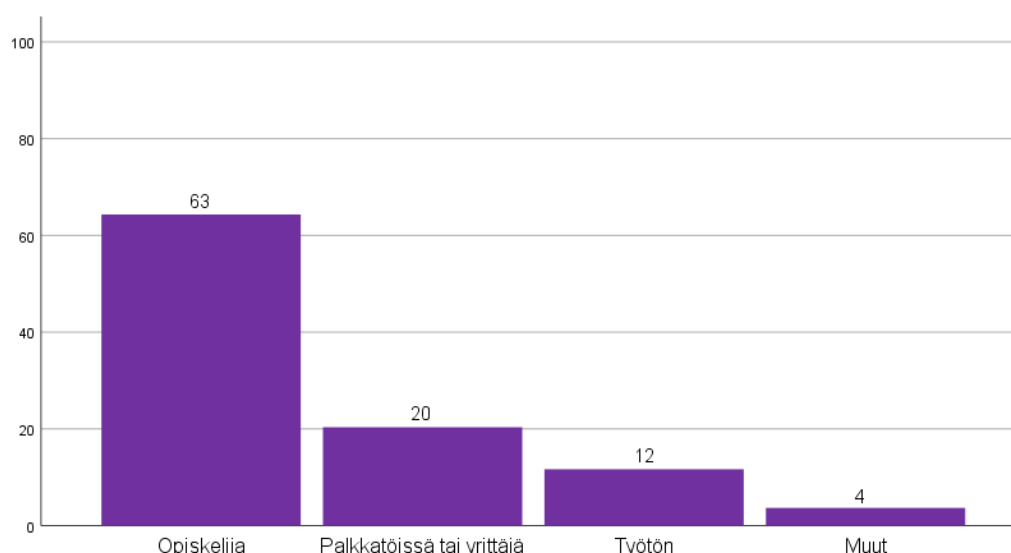
Taulukko 2. Selittävät muuttujat, N=1200

	N	%
<b>Sukupuoli</b>		
Mies	600	50
Nainen	600	50
<b>Mikä on niin sanottu päätoimesi?</b>		
Opiskelija	772	64
Palkkatöissä	219	18
Yrittäjä	25	2
Työtön, työnhakija tai lomautettu	140	12
Äitiys- tai vanhempainlomalla tai palkattomalla hoitovapaalla	19	2
Armeijassa tai siviilipalveluksessa	13	1
Työkyvyttömyyseläkkeellä	12	1
<b>Kuinka paljon sinulla on käytettävissä rahaa kuukaudessa keskimäärin (asumismenojen ja muiden pakollisten kulujen jälkeen)?</b>		
alle 50 €	207	17
50–100 €	257	21
100–200 €	244	20
200–300 €	159	13
300–500 €	153	13
500–1000 €	124	10
yli 1000 €	56	5

## Pääasiallinen toiminta, uudelleenluokittelu

Pääasiallisen toiminnan muuttuja kuvaa vastaajien tämän hetkistä pääasiallista toimintaa. Alkuperäisellä muuttujalla on seitsemän luokkaa mutta uudelleenluokittelun muuttujan neliluokkaiseksi, jotta ristiintaulukoinnissa olisi tarpeeksi havaintoyksikköjä jokaisessa solussa. Tilastollisesti merkitseviä eroja testaava Pearsonin  $\chi^2$  testi vaatii, ettei odotettujen frekvenssien määrä solussa ole liian pieni (Heikkilä 2014, 200–201).

Uudelleenluokittelussa luokat 2–3 ja 5–7 on yhdistetty. Uudelleenluokittelun tuloksena pääasiallisen toiminnan muuttujasta tuli neliluokkainen, jonka uudet luokat ovat 1) opiskelija, 2) palkkatöissä tai yrittäjä, 3) työttömät ja 4) muut (kuvio 2). Ryhmään ”muut” kuuluvat äitiys- tai vanhempainlomalla tai palkattomalla hoitovapaalla olevat, armeijassa tai siviilipalvelusta suorittavat ja työkyvyttömyyseläkkeellä olevat. Opiskelijat säilyivät omana ryhmänään, sillä heidän suuren osuutensa takia ei olisi ollut mielekästä yhdistää heitä toisen ryhmän kanssa.

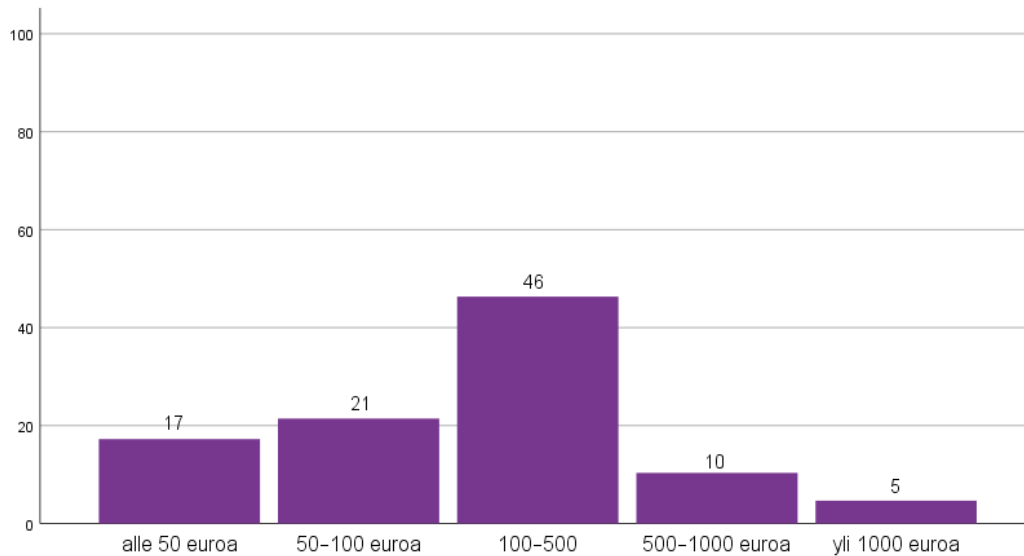


Kuvio 2. Mikä on niin sanottu päätoimesi? (%), N=1200

## Käytettävissä olevat tulot pakollisten menojen jälkeen, uudelleenluokittelu

Kolmas selittävä muuttuja kuvaa nuorten kuukausittain käytettävissä olevaa rahaa pakollisten menojen jälkeen. Käytän muuttujasta myös nimitystä ”ylimääräinen käytettävissä oleva raha” tai lyhyemmin ”ylimääräinen raha”. Nimitys kuvastaa sitä, ettei rahaa ole tarkoitettu pakollisten menojen kattamiseen ja välttämättömyshyödykkeiden ostamiseen, vaan raha on jotain, mikä jää näistä yli eikä sitä ole välttämättä korvamerkitty etukäteen. Lisäksi tulosten esittelyn yhteydessä käytän ymmärrettävyyden parantamiseksi muuttujien luokista nimitystä tuloryhmä.

Uudelleenluokittelin muuttujan viisiluokkaiseksi, jotta ristiintaulukoinnissa kaikissa luokissa olisi tarpeeksi havaintoyksikköjä. Uudet luokat ovat 1=alle 50 euroa, 2=50–100 euroa, 3=100–500 euroa, 4=500–1000 euroa, 5=yli 1000 euroa (kuvio 3).



Kuvio 3. Kuinka paljon sinulla on käytettävissä rahaa kuukaudessa keskimäärin (asumismenojen ja muiden pakollisten kulujen jälkeen)? (%), N=1200

### 3.4 Tutkimusmenetelmä

Käytin aineiston analysoimiseen SPSS-ohjelman (Statistical Package for the Social Sciences) versiota 25. Muuttujien uudelleenluokittelun jälkeen tarkastelin tulotason ja pääasiallisen toiminnan sekä rahapeleihin käytetyn suurimman summan yhteyttä ristiintaulukoinnin avulla. Ristiintaulukoinnin avulla voidaan tarkastella kahden muuttujan välistä yhteyttä (Heikkilä 2014, 198). Ristiintaulukoinnin jälkeen tein vielä ristiintaulukoinnin elaboraation sukupuoli-muuttujalla. Ristiintaulukoinnin elaboraatiolla voidaan tarkastaa kolmannen muuttujan vaikutus kahden muuttujan väliseen yhteyteen (KvantiMOTV).

## 4 TULOKSET

Tässä luvussa esittelen tutkimuksen tulokset. Ensin esittelen rahapelaamisen käytetyn päiväkohtaisen suurimman rahasumman ja käytettävissä olevan ylimääräisen rahan ristiintaulukoinnin tulokset. Tämän jälkeen esittelen rahapelaamisen käytetyn päiväkohtaisen suurimman rahasumman ja pääasiallisen toimen ristiintaulukoinnin tulokset. Lopuksi esittelen molempien ristiintaulukointien elaboraation tulokset.

#### 4.1 Käytettävissä oleva ylimääräinen raha ja rahapeleihin käytetty raha

Tein ensimmäisen ristiintaulukoinnin rahapeleihin käytetyllä suurimmalla rahasummalla ja käytettävissä olevalla ylimääräisellä rahalla selvittääkseni, onko nuoren ylimääräisen käytettävissä olevan rahan ja rahapeleihin päivässä käytetyn suurimman rahasumman välillä yhteyttä (taulukko 3). Käytettävissä oleva ylimääräinen raha on selittävä muuttuja ja suurin käytetty rahasumma selitettävä muuttuja. Suurimman rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja käytettävissä olevien tulojen yhteys on tilastollisesti erittäin merkitsevä ja tulokset ovat täten yleistettävissä perusjoukkoon. ( $p=.000$ )

Taulukko 3. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja ylimääräisen käytettävissä olevan rahan yhteys (%),  $N=1200$  ( $p=.000$ )

	alle 50 €	50–100 €	100–500 €	500–1000 €	yli 1000 €	Yhteensä
En ole koskaan pelannut	29	19	12	13	18	17
alle 10 €	41	42	38	31	20	38
10–99 €	27	33	40	43	38	37
yli 100 €	3	5	10	13	25	9
Yhteensä	100	100	100	100	100	100

Enemmistö vastaajista oli pelannut rahapelejä (83 %). Suurin rahapelaamiseen käytetty rahasumma kaikkien vastaajien kesken jakautui melko tasaisesti alle 10 euron (38 %) ja 10–99 euron (37 %) välille. Lähes kymmenesosa vastaajista (9 %) on käyttänyt suurimmillaan yli 100 euroa päivässä rahapelaamiseen. Tuloryhmittäin suurimmassa rahapelaamiseen käytetyssä rahasummassa sekä pelaamattomuudessa oli kuitenkin eroja.

Pelaamattomuus oli yleisintä kahdessa alimmassa tuloryhmässä sekä ylimmässä tuloryhmässä. Keskimmaisesta tuloryhmästä (12 %) sekä toiseksi ylimmässä tuloryhmässä (13 %) löytyi vähiten vastaajia, jotka eivät olleet koskaan pelanneet rahapelejä. Näihin ryhmiin kuuluvilla taloudellinen liikkumavara on suurempi, jolloin rahapelaaminen valikoituu todennäköisemmin kulutuksenkohteeksi.

Suurempi käytettävissä oleva ylimääräinen rahasumma mahdollistaa myös suuremmilla summilla pelaamisen. Kolmessa ylimmässä tuloryhmässä enemmistö on käyttänyt suurimmillaan 10–99 euroa rahapeleihin päivässä, kun taas kahdessa alimmassa tuloryhmässä enemmistö on käyttänyt suurimmillaan alle 10 euroa. Ylin tuloryhmä erottuu

muista selkeästi myös siinä, että 25 prosenttia siihen kuuluvista on käyttänyt suurimmillaan yli 100 euroa päivässä pelaamiseen.

Kuitenkin noin kolmasosa alimmassa (27 %) ja toiseksi alimmassa (34 %) tuloryhmässä on käyttänyt suurimmillaan 10–99 euroa päivässä rahapelaamiseen, joka on suhteellisesti suuri summa verrattuna heidän käytettävissä olevaan ylimääräisen rahan määrään. Rahapelit voidaan näissä ryhmissä mahdollisesti nähdä muita ryhmiä vahvemmin suhteellisen helppona keinona nostaa omaa elintasoja ja saavuttaa unelmia, jos suurempi voitto osuu omalle kohdalle.

#### 4.2 Pääasiallinen toiminta ja rahapeleihin käytetty raha

Pääasiallinen toiminta ja rahapeleihin käytetyn suurimman summan ristiintaulukoinnin avulla selvitetään, onko pääasiallisen toiminnan ja rahapeleihin käytetyn suurimman summan välillä yhteyttä (taulukko 4). Suurimman rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja pääasiallisen toiminnan yhteys on tilastollisesti erittäin merkitsevä ja tulokset ovat yleistettävissä perusjoukkoon. ( $p=.000$ )

Taulukko 4. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja ylimääräisen käytettävissä olevan rahan yhteys (%),  $N=1200$  ( $p=.000$ )

	Opiskelija	Palkkatöissä tai yrittäjä	Työtön	Muut	Yhteensä
En ole koskaan pelannut	21	9	6	11	17
alle 10 €	40	32	41	32	38
10–99 €	32	46	41	48	37
yli 100 €	7	13	12	9	9
Yhteensä	100	100	100	100	100

Rahapelejä pelaamattomia löytyy huomattavasti eniten opiskelijoista, joista noin viidennes ei ole koskaan pelannut rahapelejä (21 %). Tämä johtunee siitä, että opiskelijoihin luetaan kaikki vastaajat peruskoulusta yliopistoon, jolloin mukana on todennäköisesti enemmän alaikäisiä kuin muissa ryhmissä. Opiskelijat erottuvat pelaamattomuudessa muista ryhmistä selkeästi, sillä muut-ryhmässä pelaamattomia on 11 prosenttia ja palkkatöissä käyvistä tai

yrittäjistä 9 prosenttia. Verrattuna muihin ryhmiin, työttömien ryhmässä rahapelejä pelanneiden osuus on suurin, sillä heistä 6 prosenttia ei ole koskaan pelannut rahapelejä.

Opiskelijoista suurin osuus on käyttänyt alle 10 euroa suurimmillaan päivässä rahapelaamiseen (40 %). Vastaavasti palkkatöissä käyvistä tai yrittäjistä (46 %) ja muutryhmästä (48 %) suurin osuus on käyttänyt suurimmillaan 10–99 euroa päivässä. Työttömillä suurin käytetty summa on jakautunut tasan alle 10 euron ja 10–99 euron välille. Tämäkin selittyy osin myös sillä, että kyseisissä ryhmissä on enemmän täysi-ikäisiä kuin opiskelijoiden ryhmässä. Palkkatöissä kävijöillä ja yrittäjillä on lisäksi todennäköisemmin enemmän tuloja käytettävissään, jolloin rahapeleihin pystytään kuluttamaan keskimäärin enemmän rahaa.

Työttömistä reilu kymmenesosa (12 %) on käyttänyt suurimmillaan yli 100 euroa päivässä rahapelaamiseen. Työssäkäyvistä ja yrittäjistä osuus on vain hieman suurempi (13 %), joka selittyy sillä, että heillä on laajemmat kulutusmahdollisuudet, jotka mahdollistavat myös suuremman rahankäytön rahapelaamisessa. Opiskelijoissa (7 %) ja muutryhmässä (9 %) osuus on kahta edellistä pienempi. Opiskelijoiden kohdalla pienempi osuus selittyy jälleen alaikäisten suuremmalla osuudella tässä ryhmässä.

### 4.3 Ristiintaulukoinnin elaboraatio

Tein ristiintaulukoinnin elaboraation vastaajien sukupuolella, sillä halusin selvittää, onko sillä yhteyttä aikaisempaan ristiintaulukoinnin tulokseen (taulukko 5). Miesten kohdalla ristiintaulukoinnin elaboraation tulokset ovat tilastollisesti erittäin merkitseviä ( $p=.000$ ) ja naisten kohdalla tilastollisesti merkitseviä ( $p=.006$ ). Molemmissa tapauksissa tulokset ovat yleistettävissä perusjoukkoon.

Taulukko 5. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja ylimääräisen käytettävissä olevan rahan yhteys sukupuolen mukaan (%), N=1200 (p=.000)

	alle 50 €	50–100 €	100–500 €	500–1000 €	yli 1000 €	Yhteensä
Mies, N=600, p=.000						
En ole koskaan pelannut	25	13	8	7	17	12
alle 10 €	38	35	26	27	10	29
10–99 €	34	41	50	45	40	44
yli 100 €	3	11	16	21	33	15
Yhteensä	100	100	100	100	100	100
Nainen, N=600, p=.006						
En ole koskaan pelannut	33	24	15	21	21	21
alle 10 €	44	49	49	38	50	47
10–99 €	20	27	32	40	29	29
yli 100 €	3	0	4	2	0	3
	100	100	100	100	100	100

Miehistä suurempi osuus on pelannut rahapelejä (88 %) kuin naisista (79 %). Naisista lähes puolet (47 %) on käyttänyt suurimmillaan alle 10 euroa päivässä rahapelaamiseen, kun taas miehistä enemmistö (44 %) on käyttänyt suurimmillaan 10–99 euroa päivässä rahapelaamiseen. Miehistä suurempi osa (15 %) on käyttänyt suurimmillaan yli 100 euroa päivässä pelaamiseen, kun naisissa vastaava osuus on 3 %.

Miesten ylimmässä tuloryhmässä kolmasosa (33 %) on käyttänyt suurimmillaan yli 100 euroa päivässä rahapelaamiseen. Naisten samassa tuloryhmässä ei ole havaittavissa samanlaista rahankäyttöä. Vaikka suurempi summa ylimääräistä käytettävissä olevaa rahaa mahdollistaa toisaalta suuremmilla summilla pelaamisen, on joka kymmenes (11 %) toiseksi alimpaan tuloryhmään kuuluvista miehistä käyttänyt päivässä yli 100 euroa rahapeleihin. Naisilla samanlaista ilmiötä ei esiinny.

Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman sekä pääasiallisen toiminnan ristiintaulukoinnin elaboraation (taulukko 6) sukupuolten väliset erot ovat samansuuntaisia kuin edellisessä. Sekä miehissä että naisissa opiskelijoista suurempi osuus ei ole pelannut verrattuna työssäkäyviin tai yrittäjiin ja ”muut”-ryhmään.



Taulukko 6. Suurimman päivässä rahapelaamiseen käytetyn rahasumman ja pääasiallisen toiminnan yhteys sukupuolen mukaan (%), N=1200 (p=.000)

	Opiskelija	Palkkatöissä tai yrittäjä	Työtön	Muut	Yhteensä
Mies, N=600, p=.001					
En ole koskaan pelannut	16	7	3	11	12
alle 10 €	32	19	31	26	29
10–99 €	40	53	48	53	44
yli 100 €	12	21	17	11	15
	100	100	100	100	100
Nainen, N=600, p=.000					
En ole koskaan pelannut	26	12	8	12	21
alle 10 €	47	50	49	36	47
10–99 €	25	36	36	44	29
yli 100 €	2	2	8	8	3
Yhteensä	100	100	100	100	100

Aiemmin havaittu palkkatöissä käymisen tai yrittäjänä työskentelyn yhteys suurimpaan päivässä käytettyyn rahasummaan näyttäyty eri tavalla miehillä kuin naisilla. Palkkatöissä käyvistä miehistä puolet (53 %) on käyttänyt 10–99 euroa enimmillään päivässä rahaa rahapelaamiseen. Vastaavasti naisissa puolet vastaajista (50 %) on käyttänyt suurimmillaan alle 10 euroa päivässä rahapelaamiseen. Sekä miehissä (3 %) että naisissa (8 %) rahapelejä pelaamattomia löytyy vähiten työttömistä. Työttömistä miehistä lähes puolet (48 %) on käyttänyt suurimmillaan 10-99 euroa rahapelaamiseen ja naisista lähes puolet (49 %) on käyttänyt suurimmillaan alle 10 euroa.

Tarkasteltaessa päivässä yli 100 euroa rahapeleihin käyttäneitä, voidaan havaita suuria eroja miesten ja naisten välillä. Miesopiskelijoista noin joka kymmenes (12 %) on käyttänyt suurimmillaan yli 100 euroa rahapelaamiseen päivässä, kun taas naisopiskelijoista vastaava osuus on 2 prosenttia. Työssäkäyvistä tai yrittäjinä työskentelevistä miehistä joka viides (21 %) on käyttänyt yli 100 euroa päivässä ja naisissa vastaavasti 2 prosenttia. Työttömistä sekä ”muut”-ryhmään kuuluvista naisista osuus on 8 prosenttia, kun miehillä osuudet ovat työttömillä 17 prosenttia ja ”muut”-ryhmässä 11 prosenttia.

## 5 YHTEENVETO JA POHDINTA

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut nuorten käytettävissä olevan ylimääräisen rahan ja pääasiallisen toiminnan yhteyttä rahapeleihin käytettyyn suurimpaan päiväkohtaiseen rahamäärään. Selkeä enemmistö on pelannut rahapelejä joskus elämänsä aikana, naisissa pelaamattomia tosin löytyy enemmän kuin miehissä. Miehet ovat myös keskimäärin käyttäneet päivässä enemmän rahaa rahapeleihin kuin naiset. Opiskelijoista löytyy eniten rahapelejä pelaamattomia ja he ovat käyttäneet suurimmillaan yhdessä päivässä vähemmän rahaa rahapeleihin kuin työssäkäyvät ja yrittäjät sekä työttömät. Aikaisemmassa suomalaisten rahapelaamista käsittelevässä rahapelitutkimuksessa tulokset ovat samansuuntaisia (Salonen & Raisamo 2015).

Aikaisemmassa tutkimuksessa on saatu erisuuntaisia tuloksia tulotason yhteydestä rahankäyttöön rahapelaamisessa. Yhtäältä tiedetään, että pienituloiset henkilöt käyttävät nettotuloistaan suhteellisesti suuremman osan rahapelaamiseen, jolloin rahapelaamisen vaikutukset voivat olla tuntuvampia yksilön taloudelle. Toisaalta taas henkilöt, joilla on suuremmat tulot, käyttävät määrällisesti enemmän rahaa pelaamiseen. (Salonen ym. 2017.) Tämän tutkimuksen perusteella alimmissa tuloryhmissä rahapelaamiseen suurimmillaan käytetyt nettosummat ovat pienempiä. Tämä voi johtua siitä, että tulojen ja menojen ollessa lähes yhtä suuret, taloudellinen liikkumavara on pieni ja kaikkia kulutusmahdollisuuksia ei välttämättä pystytä toteuttamaan. Toisin sanoen alimmissa tuloryhmissä täytyy tehdä enemmän rajouksia ja valintoja siinä, mihin mahdollisen ylimääräisen rahan aikoo käyttää. Tällöin rahapelit saattavat rajautua herkemmin kulutuksen ulkopuolelle. Toisaalta tulos voi johtua siitä, että ryhmään todennäköisesti kuuluu muita ryhmiä enemmän alaikäisiä vastaajia, jotka eivät Suomen lain mukaan saa pelata rahapelejä.

Henkilöillä, joilla jää enemmän ylimääräistä rahaa pakollisten menojen jälkeen, on laajemmat kulutusmahdollisuudet, jolloin rahapelaaminenkin valikoituu todennäköisemmin kulutuksen kohteeksi. Jos ylimääräistä rahaa on enemmän käytettävissä, se mahdollistaa rahapelaamisessakin huolettomamman kulutuksen, joka voi näkyä suurempina käytettyinä summina. Tällöin pelaamiseen on yhteydessä riskitasolla pelaamisen tai ongelmapelaamisen riski, jos ihminen ei pysty kontrolloimaan rahapelaamiseen käytettyä rahamäärään (Hing ym. 2015). Toisaalta joukossa voi löytyä myös niitä, joille rahapelaaminen on tavoitteellinen harrastus, jolloin siihen myös kuluu enemmän rahaa.

Ylimmässä tuloryhmässä rahapelaaminen voidaan nähdä erilaisena kulutusmahdollisuutena verrattuna muihin tuloryhmiin: hyvin toimeentulevat eivät välttämättä miellä rahapelaamista mahdollisuudeksi nostaa elintasoja tai saavuttaa unelmia, jos he kokevat olevansa jo valmiiksi tyytyväisiä tämänhetkiseen taloudelliseen tilanteeseensa. Toisaalta suhteutettuna käytettävissä olevaan ylimääräisen rahan määrään 10 euron kertakulutus rahapeleihin voi syödä suuren osuuden rahoista henkilöllä, jolla käytettävää rahaa on vähän. Henkilölle, jolla on käytettävissä enemmän ylimääräistä rahaa, 100 euron kertakulutus voi olla vain pieni osuus käytettävissä olevista rahoista.

Tämän tutkimuksen mukaan palkkatöissä käynti tai yrittäjänä työskentely sekä toisaalta työttömyys ovat yhteydessä suurempaan päivässä rahapeleihin käytettyyn rahasummaan. Yhteys havaittiin etenkin miehillä, mutta naisilla yhtä vahvaa yhteyttä ei esiintynyt. Työttömyyden on lisäksi havaittu olevan yhteydessä suurempaan keskimääräiseen rahapelikulutukseen (Salonen ym. 2017). Rahapelejä markkinoidaan usein rikastumisen ja unelmien tavoittelemisen näkökulmasta, jolloin tällaiset mielikuvat saattavat tehotta paremmin heikommassa sosioekonomisessa asemassa oleviin ryhmiin. Blalock ym. (2007) esittävät, että rahapelaaminen voi olla pienituloisille helposti saavutettavaa ja mukavaa ajanvietettä sekä viihdettä.

Suurimmissa päivittäisessä rahapelikulutuksessa suhteessa käytettävissä olevan ylimääräisen rahan määrään on huomattavia eroja miesten sekä naisten välillä. Miehistä myös vähemmän ylimääräistä rahaa omaavat ovat käyttäneet suurimmillaan päivässä rahapelaamiseen suurempia summia kuin naiset. Miesten kohdalla suuremmat tulot ovat yhteydessä yli 100 euron käyttöön päivässä. Naisissa taas suuremmat tulot eivät ole merkittävästi yhteydessä suurimmillaan yli 100 euron päiväkohtaiseen rahapelaamiseen. Miesten keskuudessa rahapelaaminen on tutkitusti yleisempää ja rahapelikulutus suurempaa kuin naisilla (Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym 2017). Miesten suuremman rahapelikulutuksen syyksi on esitetty sitä, että miehet pelaavat naisia enemmän strategisia rahapelejä, joissa on nopea tempo ja mahdollisuus pelata korkeilla panoksilla. Strategisia rahapelit ovat lisäksi usein helposti saatavissa internetissä, ja niitä pystyy pelaamaan 24/7 (McCormack & Griffiths 2011). Vaikka tämän tutkimuksen perusteella naisten ja miesten välillä on eroja rahapelaamisessa sekä siihen käytetyn suurimman päiväkohtaisen rahasumman välillä, on kansallisissa rahapelitutkimuksissa havaittu naisten rahapelaamisen kasvu (Castrén, Heiskanen & Salonen 2018).

Tässä tutkimuksessa on muutamia rajoituksia. Ensimmäinen rajoitus on, että rahapeleihin käytetyn suurimman päiväkohtaisen rahasumman kuvaava rahasumma, joka on

voitu käyttää rahapeleihin milloin tahansa ihmisen elämän aikana. Keskimääräinen kuukausittain käytettävissä oleva ylimääräinen raha kuvastaa tilannetta nykyhetkellä, jolloin kahden edellä mainitun yhteydestä ei tule vetää liian suoraa johtopäätöksiä. Varsinkin nuorena tulot saattavat olla epäsäännöllisiä, jolloin kulutuskin vaihtelee käytettävissä olevan rahan perusteella. Lisäksi molemmat mittarit perustuvat vastaajien itsearvioon. Rahapelikulutusta tutkittaessa on havaittu, että pelaajat usein aliarvioivat rahapeleihin käytetyn rahamäärän (Wood & Williams 2007). Täten tutkimukseni tulokset eivät kuvaa tyhjentävästi nuorten rahapelikulutusta, vaan ne tarjoavat yhdenlaisen katsauksen kulutuksen jakautumiseen ja eri ryhmien välisiin eroihin.

Tutkimukseni tulosten perusteella voidaan sanoa, ettei rahapelikulutus jakaudu tasaisesti nuorten keskuudessa. Tulokset osoittavat, että sosiaalitieteellisessä tutkimuksessa on jatkossakin tärkeää tutkia rahapelikulutuksen jakaantumista eri sosioekonomisten ryhmien välillä. Jatkotutkimuksessa olisi hyödyllistä selvittää, eri rahapelityyppien vaikutus rahapeleihin käytettyyn suurimpaan rahasummaan. Rahapelikulutuksen tutkiminen on tärkeää myös ongelmapelaamisen näkökulmasta, sillä ongelmapelaaminen ja peliriippuvuus voivat aiheuttaa ongelmia yksilön taloudenhallintaan. Jatkossa olisi tärkeä saada tutkimustietoa myös siitä, miten pelaajat itse näkevät rahapelaamiseen käytetyn rahan ja miten rahapelikulutusta suunnitellaan osana yksilön päivittäiskulutusta.

Rahapelikulutuksen tarkasteleminen on tärkeä osa rahapelijärjestelmän kehittämisen näkökulmasta, sillä esimerkiksi kulutuksen jakautumista tarkkailemalla saadaan tietoa siitä, miten rahapelaamisen kokonaiskulutus jakautuu väestössä. Suomessa kokonaiskulutuksen jakautuminen kertoo omalta osaltaan sen, miten hyvin rahapelijärjestelmä onnistuu vastuullisen pelaamisen edistämässä. Rahapeliteutoilla tuetaan tärkeää yhteiskunnallista työtä, mutta vastuullisen rahapelitoiminnan näkökulmasta tämän hetkinen rahapelikulutuksen jakautumisen eettinen kestävyys on kyseenalaista kulutuksen kohdistuessa jo ennestään huono-osaisiin.

## 6 LÄHTEET

Arpajaislaki 23.11.2001/1047

Binde, Per (2009) *Gambling motivation and involvement: A review of social science research*. Stockholm: Swedish National Institute of Public Health.

Blalock, Garrick & Just, David R. & Simon, Daniel H. (2007) Hitting the jackpot or hitting the skids: Entertainment, poverty, and the demand for state lotteries. *American Journal of Economics and Sociology* 66, 545–570. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1536-7150.2007.00526.x>

Blaszczynski, Alex & Collins, Peter & Fong, Davis & Ladouceur, Robert & Nower, Lia & Shaffer, Howard & Tavares, Hermano & Venisse, Jean-Luc (2011) Responsible Gambling: General Principles and Minimal Requirements. *Journal of Gambling Studies*, 27:4, 565–573. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9214-0>

Castrén, Sari & Heiskanen, Maria & Salonen, Anne H. (2018) Trends in gambling participation and gambling severity among Finnish men and women: cross-sectional population surveys in 2007, 2010 and 2015. *BMJ Open* 8:8, 1–10. DOI: <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-022129>

Delfabbro, Paul & Thrupp, Lauri (2003) The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal of Adolescence* 26:3, 313–330

The Economist (2017) The World's biggest gamblers – Australia was the first country to deregulate gambling, and it shows. <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers> [viitattu 4.12.2019].

Griffiths, Mark & Delfabbro, Paul (2001) The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions. *Journal of Gambling Issues* 5, 1–33

Griffiths, Mark & Parke, Jonathan (2003) *The environmental psychology of gambling*. Teoksessa Gerda Reith (toim.), *Gambling: who wins? Who loses?*. New York: Prometheus Books. 277–292

Gupta, Rina & Derevensky, Jeffrey (2000) Adolescents with Gambling Problems: From Research to Treatment. *Journal of Gambling Studies* 16:2-3, 315–342

Hing, Nerilee & Lamont, Matthew J. & Vitartas, Peter & Fink, Elian (2015) 'Sports bettors' responses to sports-embedded gambling promotions: implications for compulsive consumption. *Journal of Business Research* 68:10, 2057–2066

Heikkilä, Tarja (2014) *Tilastollinen tutkimus*. Helsinki: Edita.

- Matilainen, Riitta (2010) Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta? Tieteessä tapahtuu 1/2010, 16–22
- McCormack, Abby. & Griffiths, Mark (2011) The effects of problem gambling on quality of life and wellbeing: A qualitative comparison of online and offline problem gamblers. *Gambling Research* 23:1, 63-81
- Oksanen, Atte & Sirola, Anu & Savolainen, Iina & Kaakinen, Markus (2019) Gambling patterns and associated risk and protective factors among Finnish young people. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs* 36:2, 161–176. DOI: <https://doi.org/10.1177/1455072518779657>
- Parke, Jonathan & Griffiths, Mark (2007) The role of structural characteristics in gambling. Teoksessa Garry Smith, David Hodgins & Robert Williams (Toim.), *Research and measurement issues in gambling studies*. New York: Elsevier. 211–244
- Peluuri (2019) Vuosiraportti 2018.
- Raijas, Anu & Pirilä, Maria (2019a) Rahapelijärjestelmät – Suomi ja muut maat. Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 4/2019.
- Raijas, Anu & Pirilä, Maria (2019b) Vastuullisuus rahapelitoiminnassa. Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 7/2019
- Rikoslaki 19.12.1889/39
- Räsänen, Tiina & Lintonen Tomi & Anne Konu (2015) Gambling and Problem Behavior Among 14- to 16-Year-Old Boys and Girls in Finland. *Journal of Gambling Issues*, 31.
- Räsänen, Tiina & Lintonen, Tomi & Joronen, Katja & Konu, Anne (2015) Girls and boys gambling with health and well-being in Finland. *Journal of School Health* 85, 214–222.
- Räsänen, Tiina & Lintonen, Tomi & Raisamo, Susanna & Konu, Anne (2016) How much gambling is too much? Identifying potential problem gambling among adolescents. *International Journal of Adolescent Medicine and Health* 29:3, 1–8. DOI: <https://doi.org/10.1515/ijamh-2015-0073>
- Salonen, Anne & Kontto, Jukka & Alho, Hannu & Castrén, Sari (2017) Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? *Yhteiskuntapolitiikka* 82:5, 549–559
- Salonen, Anne & Raisamo, Susanna (2015) Suomalaisten rahapelaaminen 2015 - Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla. Raportti 16. Helsinki: Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin tutkimuskeskus.

- Selin, Jani & Raisamo, Susanna & Heiskanen, Maria & Toikka, Arho (2018) Onko hajasijoitettujen rahapeliautomaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla? *Yhteiskuntapolitiikka* 83:3, 294–302.
- Shefrin, Hersh (2002) *Beyond Greed and Fear - Understanding Behavioral Finance and the Psychology of Investing*. Oxford University Press. 4–10
- Sirola, Anu & Kaakinen, Markus & Savolainen, Iina & Oksanen, Atte (2019) Loneliness and online gambling-community participation of young social media users. *Computers in Human Behavior* 95, 136–145
- Veikkaus (2019) Vuosiraportti 2018
- Volberg, Rachel & Wray, Matt (2007) Legal gambling and problem gambling as mechanisms of social domination. Some considerations for future research. *American Behavioral Scientist* 51, 56–85
- Wanner, Birgitte & Vitaro, Frank & Carbonneau, René & Tremblay, Richard E. (2009) Crosslagged links among gambling, substance use, and delinquency from midadolescence to young adulthood: additive and moderating effects of common risk factors. *Psychology of Addictive Behaviors* 23:1, 91–104
- Warpenius, Katariina & Holmila, Marja & Raitasalo Kirsimarja (2012). Peliin ei puututa. Alkoholin, tupakan ja rahapeliautomaattien ikärajalvontaa testanneet ostokokeet vähittäisliikkeissä. *Yhteiskuntapolitiikka*, 77:4. 375–385
- Wood, Robert T. & Williams, Robert J. (2007) 'How much money do you spend on gambling?' The comparative validity of question wordings used to assess gambling expenditure. *International Journal of Social Research Methodology* 10:1, 63–77. DOI: <https://doi.org/10.1080/13645570701211209>

## 6.1 Verkkolähteet

- KvantiMOTV, Ristiintaulukointi. Osoitteessa:  
<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/ristiintaulukointi/ristiintaulukointi.html> [viitattu 23.3.2020]
- Poliisihallitus (2015) Rahapeliä markkinointia koskevat Poliisihallituksen linjaukset. [https://www.arpajaishallinto.fi/instancedata/prime\\_product\\_julkaisu/intermin/embeds/arpajaishallintowwwstructure/54035\\_Rahapeliä\\_markkinointia\\_koskevat\\_Poliisihallituksen\\_linjaukset.pdf?10488caec45bd488](https://www.arpajaishallinto.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/intermin/embeds/arpajaishallintowwwstructure/54035_Rahapeliä_markkinointia_koskevat_Poliisihallituksen_linjaukset.pdf?10488caec45bd488) [viitattu 22.1.2020]
- Tilastokeskus, Pääasiallinen toiminta. Osoitteessa:  
[https://www.tilastokeskus.fi/meta/kas/tyovoima\\_ulkopu.html](https://www.tilastokeskus.fi/meta/kas/tyovoima_ulkopu.html) [viitattu 18.3.2020]

Suomen virallinen tilasto (SVT): Tulonjakotilasto [verkkajulkaisu].  
ISSN=1795-8121. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 6.2.2020].  
Saantitapa: <http://www.stat.fi/til/tjt/>

Suomen virallinen tilasto 2018 (SVT): Tulonjakotilasto [verkkajulkaisu]. ISSN=1795-  
8121. Tuloerot (Kansainvälinen Vertailu) 2017. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu:  
6.2.2020]. Saantitapa: [http://www.stat.fi/til/tjt/2017/01/tjt\\_2017\\_01\\_2018-12-  
19\\_tie\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/tjt/2017/01/tjt_2017_01_2018-12-19_tie_001_fi.html)