

KORKEAN VOLYYMIN PELAAJAT

**Henkilömääräänsä suhteutettuna suurimman osan
suomalaisten rahapeliuotoista tuottavat ryhmät**

Maria Pirilä

Maisterintutkielma

Sosiologia

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

Jyväskylän Yliopisto

Kevät 2019

TIIVISTELMÄ

KORKEAN VOLYYMIN PELAAJAT

Henkilömääränsä suhteutettuna suurimman osan suomalaisten vuosittaisista rahapeliuotoista tuottavat ryhmät

Maria Pirilä

Sosiologia

Maisterintutkielma

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

Jyväskylän yliopisto

Ohjaaja: Terhi-Anna Wilska

Kevät 2019

Sivumäärä: 81

Tässä pro-gradu –tutkielmassa tarkastelen suomalaisten rahapelaamista pelijärjestäjän mukaan. Suomessa rahapelaamisen järjestämisestä on vastuussa monopoliasemassa toimiva Veikkaus Oy, mutta online-ympäristössä suomalaisten on toistaiseksi mahdollista pelata myös ulkomaisten yritysten tarjoamia rahapelejä.

Tutkielman tarkoitus on selvittää eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat rahapelaajat niistä rahapelaajista, jotka pelaavat Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisten toimijoiden rahapelejä. Tarkastelen ryhmien välisiä eroja ensin yleisesti kulutuksen, intensiteetin sekä pelattujen pelityyppien osalta. Varsinaisen kiinnostukseni kohde on rahapelaamisen viitekehyksessä tuttu ilmiö: kulutuksen keskittyminen. Muiden muassa sosiologi Pekka Sulkunen kumppaneineen esittää, että rahapelikulutus on yleisesti hyvin keskittynyttä siten, että valtaosasta rahapelikulutuksesta on vastuussa pieni joukko korkean volyymin pelaajia. Tutkielmassani tarkastelen näitä korkean volyymin pelaajia sekä heidän mahdollisia eroavaisuuksiaan pelijärjestäjästä riippuen.

Tutkielman aineistona on Taloustutkimus Oy:n toteuttama Veikkauksen väestötason peliongelmatutkimus (2/2018), jonka toimeksiantajana toimi Veikkaus Oy. Rajasin aineiston viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelanneisiin suomalaisiin ja jaoin sen kahteen ryhmään: Veikkaukselle & ulkomaille pelanneisiin sekä Veikkaukselle pelanneisiin. Ryhmäkohtaisia yleisiä eroja tarkastelin ristiintaulukointien avulla. Korkean volyymin ryhmäksi valikoituivat ne vastaajat, jotka olivat kuluttaneet vähintään 1501 euroa vuodessa rahapelaamiseen. Tarkastelin ryhmiä logistisen regressioanalyysin avulla, jonka tarkoitus oli ennustaa eri selittäjien aiheuttamia riskejä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään kuulumiselle.

Analyysieni tulokset antavat selviä viitteitä siitä, että Veikkaukselle & ulkomaille rahapelaavat henkilöt eroavat pelkästään Veikkaukselle pelaavista niin yleisellä tasolla kuin myös korkean volyymin ryhmissä. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat ovat tarkastelujeni valossa pienestä koostaan huolimatta varsin korkeavolyyminen pelaajaryhmä, sillä ryhmän jäsenet kuluttivat rahapelaamiseen enemmän, pelasivat useammin ja useampia eri pelejä kuin vertailukohteena olevan ryhmän jäsenet. Tarkasteluni osoittavat, että suomalaisten rahapelaamista käsittelevissä sosiaalitieteellisissä tutkimuksissa voi olla tarpeellista huomioida myös pelijärjestäjien merkitys.

Avainsanat: rahapelaaminen, rahapelikulutus, korkea volyymi

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	RAHAPELAAMINEN HISTORIAALLISESSA JA YHTEISKUNNALLISESSA KONTEKSTISSA	9
2.1	Rahapelaamisen pitkä historia lyhyesti	9
2.1.1	Rahapelipoliittisen ilmapiirin muutos	11
2.2	Rahapelaamisen siirtyminen online-ympäristöön	14
2.3	Modernit rahapelijärjestelmät ja rahapelaamisen sääntely	16
3	PELAAJIEN JA PELINJÄRJESTÄJIEN NÄKÖKULMAT	19
3.1	Rahapelaamisen määrittelyt ja eri pelityypit	19
3.2	Pelaajien motiivit sekä syyt rahapelaamiselle	20
3.3	Rahapelaaminen pelinjärjestäjän näkökulmasta	23
3.3.1	Tilannetekijöiden merkitys pelaamisen aloittamisessa	23
3.3.2	Pelaamisen jatkuminen – rakenteellisten tekijöiden merkitys	26
3.3.3	Tilannetekijöiden ja rakenteellisten tekijöiden merkitys Suomen kontekstissa	29
4	RAHAPELAAMINEN KULUTUKSENA	31
4.1	Eri yhteiskuntaluokkien rahapelaaminen	31
4.2	Rahapelikulutuksen epätasainen jakautuminen	35
5	TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA AINEISTO	40
5.1	Tutkimustehtävä	40
5.2	Aineisto	41
5.3	Aineiston rajaus	42
5.3.1	Rajatun aineiston kuvailu	44
6	TUTKIMUSAINEISTON ANALYYSI	49
6.1	Ryhmien väliset erot intensiteetin, rahapelikulutuksen sekä taitopelien pelaamisen suhteen - ristiintaulukointi	49
6.2	Korkean volyymin pelaajien etsiminen	53
6.2.1	Korkean volyymin ryhmiä kuvaavan muuttujan valinta	58
6.3	Korkean volyymin pelaajien väliset erot – logistinen regressioanalyysi	59
6.3.1	Selittävien muuttujien valinta ja valintaperusteet	61
7	TULOKSET	64
7.1	Vertailtavien ryhmien erot rahapelikulutuksen, pelaamisen intensiteetin sekä taitopelien pelaamisen suhteen	64
7.1.1	Ristiintaulukon elaboraatio	66
7.2	Logistinen regressioanalyysi	70
8	SUOMALAISTEN RAHAPELAAMISEN MONISELITTEISYYS	73
8.1	Tutkielman puutteet, haasteet sekä rajoitteet	77
9	LÄHDELUETTELO	81

1 JOHDANTO

Rahapelaaminen on laaja sosiaalinen ilmiö, jonka tutkimuskenttä kasvaa jatkuvasti. Sitä on vähintäänkin sivuttu lähes kaikilla tieteenaloilla, joissa tutkitaan ihmisten käyttäytymistä tai motivaatiota (Binde 2013, 81-97). Rahapelaaminen ei automaattisesti lokeroidu minkään tietyn tieteenalan sisään sillä ilmiönä se on varsin kompleksinen ja vaatii sen vuoksi monitieteistä tutkimusta (Raento, ym. 2012, 25-42).

Vaikka rahapelaamista on ollut olemassa joidenkin arvioiden mukaan yhtä kauan kuin ihmisyyhteisöjäkin, poikkeaa tämän päivän rahapelaaminen monilta osin vielä muutama vuosikymmen sitten tapahtuneesta rahapelaamisesta: etenkin 2000-luvun kahden ensimmäisen vuosikymmenen aikana taloudellinen globalisaatio, voimakas teknologinen kehitys sekä internet ovat vaikuttaneet merkittävästi myös rahapelaamisen kentällä tapahtuneisiin muutoksiin. Rahapelaamisen kaupallistuminen sekä internet ovat aiheuttaneet muun muassa rahapelitarjonnan lähes eksponentiaalisen kasvun. Nykyään rahapelaamista harjoitetaan aktiivisesti lähes jokaisessa maassa ja jotain rahapelaamisen maailmanlaajuisesta suosioista kertoo se, että industrion ympärillä pyörivien rahamäärien arvioidaan ylittävän 400 miljardia vuonna 2019. Valtavissa rahapelituotoissa on intressinsä sekä suurilla monikansallisilla yrityksillä että valtioilla. (Sulkunen, ym. 2019, 35-36.)

Suomalaiset ovat tutkitusti aktiivista rahapelikansaa ja vuonna 2015 rahapelejä pelanneet suomalaiset käyttivät henkilöä kohden rahapelaamiseen noin 587 euroa nostaen suomalaiset Euroopan kärkisijalle rahapeleihin käytetyissä rahamäärissä (Salonen & Raisamo 2015, 5). Koko maailman tilastoissa suomalaiset sijoittuivat neljänsiksi rahapelaamiseen käytetyissä rahamäärissä väkilukuun suhteutettuna vuonna 2017 (The Economist 2017) ja vuonna 2018 Suomen rahapelien kokonaismarkkina oli rahapelimonopoli Veikkauksen sekä rahapelialan johtavan datankerääjän H2 Gambling Capitalin arvioiden mukaan noin 2,05 miljardia euroa (Veikkaus 2018, 5). Rahapelaaminen on Suomessa erittäin yleistä ja suosittua, sillä noin 80 % täysi-ikäisistä suomalaisista pelaa rahapelejä ja sukupuolittain tarkasteltuna naiset rahapelaavat lähes yhtä paljon kuin miehet (Salonen, Lind, Castrén, ym. 2019, 5; Salonen & Raisamo 2015, 5). Suomalaisten runsas rahapelaaminen voi selittyä ainakin osittain sillä, että rahapelaaminen on ollut yleisesti hyväksyttävänä ja näkyvänä aktiviteettina läsnä

suomalaisten arjessa jo lähes vuosisadan verran ja sitä kautta sen voidaan katsoa jopa juurtuneen syväälle suomalaiseen kansanperinteeseen.

Pitkään erillään toimineet ja erilaisia rahapelityyppejä Suomessa tarjonneet hevosraviveikkaus Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys Ray sekä Veikkaus Oy fuusioituivat vuoden 2017 alussa ja ovat siitä lähtien harjoittaneet toimintaansa yhteisen Veikkaus -nimen alla. Suomen arpajaislain (2016/1286 § 11) nojalla Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus rahapelitoiminnan järjestämiseen Suomessa. Veikkauksen tuotot ovat vuosittain yli miljardi euroa ja ne käytetään kokonaisuudessaan korvamerkittynä erilaisiin tarkoituksiin kuten kulttuuri- ja harrastustoimintaan, urheilutoimintaan, hevosurheiluun sekä tieteeseen. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Maa- ja metsätalousministeriö, Sosiaali- ja terveysministeriö sekä Valtiokonttori päättävät avustusten jaosta ja poliisihallitus valvoo monopolin lainmukaista toteutumista. (Veikkaus 2019; Rydman 2018, 23.)

Vaikka rahapelituottojen korvamerkitseminen ja jakaminen eri tarkoituksiin tuottaakin vuosittain valtavat määrät varoja koko suomalaisen yhteiskunnan hyväksi, lain silmissä se ei ole riittävä peruste monopoliasemalle suomalaisilla rahapelimarkkinoilla. Suomen Arpajaislain (2016/1286 § 12) mukaan tärkein monopoliaseman oikeuttava syy on Veikkauksen aktiivinen pyrkimys pystyä omalla toiminnallaan vähentämään ja kontrolloimaan rahapelaamista sekä siihen liittyviä haittoja kuten ongelmapelaamista. Myös Euroopan Unionin tuomioistuimen oikeuskäytännön mukaan rahapelituottojen käyttäminen minkäänlaisiin tarkoituksiin voi olla ainoastaan monopoliasemassa toimivan rahapelijärjestelmän toiminnasta seuraava positiivinen lisähyöty, ei sen päätoiminen tarkoitus (Järvinen-Tassopoulos, ym. 2018, 65; viittaa: C-275/9, kohta 60).

Fuusion myötä syntyneen ”uuden Veikkauksen” monopoliasema oikeutettiin pitkälti kahdella perusteella: ensinnäkin yhtenä toimijana Veikkauksen ajateltiin pystyvän toteuttamaan entistä tehokkaammin kaiken toimintansa sekä olemassaolonsa oikeutusta: pelihaittojen, rahapeliongelmien sekä rahapeliriippuvuuden ehkäisemistä ja vähentämistä. Toinen keskeinen perustelu fuusioitumisen taustalla oli se, että yhtenä toimijana Veikkauksen ajateltiin pystyvän vastaamaan paremmin onlineympäristössä tapahtuvaan kovaan kilpailuun, jossa rahapelejä suomalaisille saavat tarjota myös ulkomaiset rahapelijärjestäjät – Veikkauksen monopoliasemasta huolimatta. (Salonen, ym. 2019, 3.)

Tutkimusten valossa suomalaisten rahapelijärjestäjien monopoliaseman oikeutuksen kannalta tärkeimmässä tehtävässä ei oltu ainakaan ennen fuusiota suoranaisesti onnistuttu, sillä Terveiden ja hyvinvoinninlaitoksen vuosina 2011 ja 2015 tekemien Rahapelitutkimusten mukaan rahapeliongelmista kärsivien henkilöiden osuus lisääntyi vuosien 2011 ja 2015 välillä 0,6 prosenttiyksikköä. Tämä tarkoittaa sitä, että vuonna 2015 rahapeliongelmista kärsivien suomalaisten osuus oli 3,3 % ja koko väestöön suhteutettuna luku tarkoitti 124 000 henkilöä. (Salonen & Raisamo 2015, 6; Turja, Halme, Mervola, ym. 2011, 5-6.) Rahapeliyhtiöiden fuusion vaikutuksien seuraamista varten Terveiden ja hyvinvoinnin laitos teki kaksi Rahapelikyselyä - toisen ennen fuusiota ja toisen fuusion jälkeen. Tutkimukset kattoivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla sekä Kymenlaaksossa asuvat suomalaiset ja sen mukaan rahapeliongelmien yleisyys ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi suuntaan tai toiseen vuosien 2016 ja 2017 välillä. (Salonen, ym. 2019, 62-63.)

Toinen fuusion taustalla vaikuttanut keskeinen tekijä oli suomalaisten rahapelaamisen kanavointi suomalaisen rahapeliyrityksen palveluiden pariin. Vaikka Veikkauksella onkin Suomessa vankka ote rahapeleistä fyysisillä pelipaikoilla, internetissä se on menettänyt ulkomaisille pelintarjoajille markkinaosuuttaan vuosi vuodelta enemmän. Esimerkiksi vuonna 2016 suomalaisten ulkomaille pelaamat rahapeliurot olivat arviolta 150 miljoonaa euroa, mutta vuonna 2018 suomalaisten arveltiin pelaavan ulkomaille jo noin 300 miljoonalla eurolla. (Järvinen-Tassopoulos, Koskela, Laitakari, ym. 2018, 71-72; Niemelä 2019.) Näin ollen fuusioitunut Veikkaus ei ole aktiivisista toimistaan huolimatta pärjännyt onlineympäristössä tapahtuvassa kilpailussa runsaasta kanavoinnista, mainostamisesta sekä pelivalikoiman lisäämisestä huolimatta.

Useassa muussa Euroopan Unionin jäsenmaassa on käytössä erilaisia sääntelykeinoja onlineympäristössä pelejään tarjoavia luvattomia rahapeliyrityksiä varten. Yleisimmin käytetty sääntelykeino on näiden rahapelisivustojen blokkaukset (Hörnle, Littler, Tyson, ym. 2018, 152-154), mutta Suomessa rahapeliyhtiöiden fuusioitumisen aikaan ulkomaisten rahapelisivustojen blokkaukset ei haluttu ottaa sääntelykeinona käyttöön. Veikkauksen edustajat perustelivat julkisuudessa tätä valintaa muun muassa siten, että suomalainen järjestelmä haluttiin pitää liberaalina ja uuden Veikkauksen toivottiin ansaitsevan paikkansa kansalaisten, politiikan sekä edunsaajien silmissä jatkuvasti. Suomalaisille haluttiin jättää mahdollisuus pelaamiseen myös ulkomaisten toimijoiden sivustoilla, mutta uuden Veikkauksen tehokkaalla kanavoinnilla suomalaisten rahapelikulutuksen toivottiin

ohjautuvan vapaaehtoisesti ja tehokkaasti Veikkauksen tarjoamien pelien pariin. (ks. esim. Hara 2016; Isotalo 2016.)

Veikkauksen markkina-aseman jatkuva kutistuminen internetympäristössä aiheuttaa valtavaa huolta etenkin sen edunsaajien keskuudessa, sillä rahapeliuottojen korvamerkitseminen eri toimijoille on aiheuttanut vuosien saatossa tilanteen, jossa lukuisat toimijat Suomen kolmannella sektorilla ovat tulleet täysin riippuvaisiksi rahapeliyhtiön miljardituotoista. Vastauksena pelkoihinsa rahoituksensa vähenemisestä, 5. maaliskuuta 2019 edunsaajat jättivät eduskuntaryhmille vaatimuksen (Museoliitto, Levä 2019), jossa he vaativat sekä verkkosivujen blokkauksen että maksublokkauksen käyttöönottoa estääkseen suomalaisten pelaamisen ”laittomille” toimijoille onlineympäristössä.

Vuoden 2019 alkupuolella Veikkaus vaikuttaa siis tasapainoilevan vaikeassa tilanteessa, jossa sen on pystyttävä takaamaan edunsaajillensa yli miljardin euron vuosittaiset tuotot samalla kun sen lakiin kirjattu tärkein tehtävä on edelleen rahapelihaittojen tehokas ehkäisy sekä vähentäminen. Tämä jossain määrin paradoksaalinen tilanne on johtanut siihen, että suomalainen rahapelimonopoli, sen järjestämisen tapa, hyödyllisyys sekä ennen kaikkea sen todellinen tarkoitus ovat herättäneet jo useiden vuosien ajan runsasta julkista keskustelua sekä sen puolesta että sitä vastaan. Vuonna 2019 suurin ja näkyvin kritiikki keskittyy muutaman keskeisen teeman ympärille. Ensinnäkin aiemmin mainittua rahapeliuottojen ja kolmannen sektorin välistä riippuvuussuhdetta on kritisoitu Suomessa runsaasti (ks. esim. Pursiainen & Kultti 2017).

Toinen keskeinen kritiikin kohde suomalaisessa rahapelijärjestelmässä on rahapeliautomaattien poikkeuksellisen avokätinen hajasijoittelu. Rahapeliautomaattien näkyvä sijoittelu lähes jokaisen ruokakaupan, kioskin sekä huoltoaseman aulatiloihin ovat suomalaisen rahapelijärjestelmän erikoisuus, sillä useissa muissa maissa rahapeliautomaatit on sijoitettu suljettuihin ja valvottuihin kasinoihin tai muihin pelisaleihin, jotta ne eivät edesauttaisi liian helppoa ja spontaania pelaamista. (Castrén, Murto, Salonen 2014, 438-439.) Rahapeliautomaattien näkyvä ja runsas sijoittelu nähdään Suomessa ristiriitaisena suureksi osaksi sen vuoksi, että lukuisat eri tutkimukset osoittavat rahapeliautomaateissa olevien nopeitempisten pelien olevan kaikista pahimpia peliongelmiin aiheuttajia (ks. esim. Binde, Romild & Volberg 2017, 490-503; Pajula, Sjöholm & Vuorento 2016, 15; Linnet, Rømer, Thomsen, ym. 2010, 177-188). Rahapeliautomaattien hajasijoittelun

ongelmallisuus sai vielä uuden aspektin, kun vuoden 2018 alkupuolella ilmestynyt tutkimus osoitti kiistattomasti, että Veikkaus sijoittelee rahapeliautomaatteja kaikista runsaimmin alueille, jotka ovat sosioekonomisesti heikoimpia (Selin, Raisamo, Heiskanen & Toikka 2018, 299-300).

Rahapeliautomaattien ongelmallisuudesta ja hajasijoittelusta nousseen keskustelun myötä Suomen hallitus aloitti arpajaislain uudistamisen keväällä 2018. Lain uudistuksen tärkein tarkoitus on rahapelikoneista aiheutuvien pelihaittojen vähentäminen pakollisella tunnustautumisella, joka tulee voimaan vuonna 2022. Tunnustautuminen toimii siten, että ennen jokaista pelikertaa pelaajien tulee syöttää rahapeliautomaattiin Veikkauskortti, jotta he voivat pelata asettamiensa pakollisten pelirajojen sisässä myös rahapeliautomaateilla. Tunnustautumispakon on ennustettu vähentävän spontaania raha-automaattipelaamista runsaasti ja Veikkauksen omien arvioiden mukaan sen tuotot vähenisivät vuositasolla 100-150 miljoonaa euroa. (Vuosiraportti, Veikkaus 2018, 3; Veikkaus 2018.) Kymmenet eri edunsaajajärjestöt jättivät lakiuudistusta kritisoivia lausuntoja Sisäministeriölle, sillä ne pelkäävät, että Veikkauksen tuottojen pienentyessä myös useiden järjestöjen toiminta on vaarassa päättyä kokonaan. (Sisäministeriö 2018).

Kolmas paljon huomiota saanut ja vahvasti kahteen aiempaan kritisoinnin kohteeseen kietoutuva seikka on rahapelijärjestelmän tuottojen regressiivisyys ja rahapelikulutuksen voimakas keskittyminen pienelle määrälle pelaajia. Rahapelituottojen verotuksen regressiota on tutkittu kansainvälisesti runsaasti, ja osa kriitikoista on jopa esittänyt valtiollisen rahapeliverotuksen olevan keskiluokan strategia veronsiirtoon, sillä rahapelaaminen on usein erityisen suosittua juuri sosioekonomisesti heikossa asemassa olevien ihmisten keskuudessa (Smith 2000, 129-130). Suomalaisen rahapelijärjestelmän yksi ainutlaatuinen ominaisuus on se, että sen tuotot (ei pelkästään verot) käytetään kokonaisuudessaan erilaisiin yleishyödyllisiin tarkoituksiin, jolloin mahdollinen regressio on entistä vahvempaa.

Sen sijaan rahapelikulutuksen voimakas keskittyminen ei ole ilmiönä mitenkään poikkeuksellinen ja useissa kansainvälisissä tutkimuksissa on saatu tuloksia, joiden mukaan rahapelaaminen keskittyy yleisesti pienelle joukolle korkean volyymin pelaajia. Rahapelaamisessa kulutuskeskittymisen arvellaan olevan vähintään kaksi kertaa vahvempaa kuin alkoholin kulutuksessa, jossa kaikesta kulutuksesta on tavallisesti vastuussa eniten

kuluttava 10 prosenttia. (Sulkunen 2019, 109.) Rahapelikulutuksen keskittymisessä ongelmalliseksi voidaan katsoa se, että korkean volyymin pelaajat ovat usein sellaisia henkilöitä, jotka ovat itse rahallisen tuen ja avun tarpeessa ja joilla on taloudellisista lähtökohdista katsottuna kaikista vähiten varaa rahoittaa esimerkiksi yleishyödyllisyyksiä. (Sulkunen ym. 2019, 167.)

Aiemmin tässä luvussa kävi ilmi, että 80 % suomalaisista oli pelannut rahapelejä vuonna 2015 ja keskimääräinen pelaajaa kohden vuositasolla kulutettu rahamäärä oli 587,06€ (Salonen & Raisamo 2015, 5). Nähdäkseni tämä euromäärä saattaa olla jossain määrin harhaanjohtava, sillä vaikka valtaosa suomalaisista pelaa rahapelejä, pelikulutus ei jakaudu tasaisesti kaikkien pelaajien kesken. Samasta vuoden 2015 Rahapelitutkimuksen tutkimusaineistosta tehtiin toinen tutkimus, jossa tarkasteltiin suomalaisten rahapelikulutuksen jakautumista. Kaikkia suomalaisia rahapelaajia tarkasteltaessa havaittiin, että varsin pieni joukko pelaajia (5,2 %) tuotti puolet suomalaisten rahapelituotoista (Salonen, Kontto, Alho & Castrén 2017, 549-559). Saman kaltaisia tuloksia saatiin myös tarkastelemalla Kymenlaaksossa, Pirkanmaalla sekä Uudellamaalla asuvia rahapelaajia vuosina 2016 ja 2017. Vuoden 2016 Rahapelikyselyn tulosten perusteella rahapelaajista 4,1 % kulutti 50 % rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta. Vuotta myöhemmin rahapelikulutus vaikutti olevan entistä keskittyneempää, sillä puolesta rahapelien kokonaiskulutuksesta oli vastuussa enää 2,2 % pelaajista. (Salonen, ym. 2019, 51-52.)

Suomalaisten rahapelaaminen ja sen järjestämisen tapa ovat siis varsin ajankohtaisia aiheita. Rahapelitutkimus on keskittynyt Suomessa pitkälti rahapelaamisesta aiheutuviin ongelmiin, sillä Suomen Arpajaislaki (2016/1286 § 52) edellyttää rahapelihaittojen seurantaan sekä tutkimusta ja Veikkaus Oy on vastuussa rahapelihaittojen tutkimuksesta aiheutuvien kustannusten korvaamisesta. Yleinen käytäntö kaikissa tähän mennessä ilmestyneissä suomalaisissa väestötason rahapelitutkimuksissa on ollut, että kaikki suomalaiset rahapelaajat ovat olleet mukana tarkasteluissa riippumatta siitä minkä pelinjärjestäjän pelejä he pelaavat. Näin ollen pelkästään Veikkaukselle pelaavat suomalaiset sekä Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille pelaavat suomalaiset ovat jääneet vähemmälle tarkastelulle.

Tarkoitukseni on tarkastella suomalaisia rahapelaajia kahtena erillisenä ryhmänä. Toinen ryhmä koostuu sellaisista pelaajista, jotka ovat ilmoittaneet pelanneensa kuluneen vuoden

aikana ainoastaan Veikkauksen pelejä ja toinen ryhmä koostuu sellaisista pelaajista, jotka ovat ilmoittaneet pelanneensa Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisille rahapelinjärjestäjille. Olen kiinnostunut selvittämään minkälaisista pelaajista nämä ryhmät koostuvat sekä eroavatko nämä kaksi ryhmää merkitsevästi toisistaan esimerkiksi sosioekonomisten taustatekijöidensä, pelikulutuksensa, pelaamisensa intensiteetin sekä pelattujen pelien osalta.

Aikaisempien tutkimusten perusteella on perusteltua olettaa (ks. esim. Salonen ym. 2019, 51-52; Salonen ym. 2017, 549-559) ettei Veikkauksen tai ulkomaisten pelinjärjestäjien vuosittainen volyyymi tule tasaisesti kaikilta pelaajilta, vaan molemmista ryhmistä on löydettävissä pieni joukko korkean volyymin pelaajia, jotka tuottavat oman ryhmänsä vuosittaisesta volyyymista varsin suuren osuuden. Käytän termiä *vuosittainen volyyymi* kuvastamaan sitä rahamäärää, jonka ryhmän kaikki havaintoyksiköt ovat yhteensä käyttäneet rahapelaamiseen vuoden aikana. Tutkielmassani pyrin vastaamaan suoraan seuraaviin kysymyksiin:

1. *Eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat sekä Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisille pelinjärjestäjille pelaavat toisistaan rahapelikulutuksen, pelaamisen intensiteetin tai pelattujen pelityyppien osalta?*
2. a) *Onko näistä pelaajaryhmistä löydettävissä korkean volyymin pelaajaryhmiä, jotka tuottavat vuosittaisesta volyyymista suuren osan?*

b) *Mikäli näitä ryhmiä löytyy, eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat niistä pelaajista, jotka pelaavat Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisten rahapelintarjoajien pelejä?*

Seuraavissa luvuissa esittelen tarkemmin tutkielmani kannalta tärkeitä käsitteitä sekä teorioita. Ensimmäisessä luvussa käsittelen rahapelaamisen historiaa sekä sen harjoittamisen ja siihen asennoitumisen ympärillä tapahtunutta muutosta, joka on osaltaan auttanut rahapelaamisen kehitystä kohti nykyisen kaltaista yleisesti hyväksyttyä ja varsin suosittua toimintaa. Tämän jälkeen käyn läpi teknologisen kehityksen mukanaan tuomia muutoksia rahapelaamisen harjoittamiselle, joista keskeisimpänä oli rahapelaamisen siirtyminen online-ympäristöön. Samassa luvussa käyn läpi myös nykyisiä moderneja rahapelijärjestelmiä ja rahapelaamisen järjestämisen tapoja yhdessä niiden online-ympäristössä tapahtuvan pelaamisen sääntelyn osalta. Kolmannessa luvussa käsittelen

rahapelaamisen syvempää olemusta sekä pelaajan että pelijärjestäjän näkökulmasta, esittäen muun muassa aiempaa teoriaa niistä syistä, miksi ihmisten ajatellaan harjoittaneen rahapelaamista kautta aikain voittojen negatiivisesta odotusarvosta huolimatta. Neljännessä luvussa tarkastelen rahapelaamista kuluttamisen muotona sekä teoriakatsausta siitä, mitä eri yhteiskuntaluokkien rahapelaamisesta on tutkimusten perusteella selvinnyt. Yleisen kulutuskatsauksen viimeisessä alaluvussa siirryn tarkastelemaan rahapelikulutuksen erikoispiirrettä: kulutuksen keskittymistä. Tässä luvussa esittelen aiempaa tutkimusta rahapelikulutuksen voimakkaasta keskittymisestä sekä sitä, mitä korkean volyymin pelaajista näiden tutkimusten valossa tiedetään.

2 RAHAPELAAMINEN HISTORIAALLISESSA JA YHTEISKUNNALLISESSA KONTEKSTISSA

2.1 Rahapelaamisen pitkä historia lyhyesti

Rahapelialan historiallinen kehitys on varsin kompleksista ja se koostuu lukuisista eri tekijöistä, jotka olivat yhdessä ja erikseen vaikuttamassa nykyisen kaltaisen modernin rahapelaamisen syntymiseen. Historian tarkastelu antaa kuitenkin ainoastaan yleistä kuvaa muuten niin monimutkaisesta ilmiöstä, jossa kietoutuvat yhteen useiden eri toimijoiden taloudellisetkin intressit. Alun perin syntisenä, häpeällisenä ja täysin tuomittavana toimintana pidetty rahapelaaminen poikkeaa merkittävästi nykyisestä globaalista rahapelaamisesta, jonka harjoittamiseen kannustetaan avoimesti myös kansallisten rahapelijärjestelmien toimesta.

Rahapelaaminen ja uhkapelaaminen ovat nimityksiä toiminnalle, jota ihmiset ovat harjoittaneet muodossa tai toisessa lähes kaikkina aikoina ja kaikissa paikoissa. Tietävästi vanhimmat todisteet uhkapelaamiseen sekä onneen liittyvistä rituaalisista toimista sijoittuvat yli kymmenen tuhannen vuoden taakse. (Sulkunen ym. 2019, 12; viittaa Schwartz 2006; David 1962.) Rahapelaamisen ja uhkapelaamisen pitkästä historiasta sekä suosiosta huolimatta niiden harjoittaminen on ollut yleisesti varsin paheksuttua. Esimerkiksi varhaisissa länsieurooppalaisissa kapitalistisissa yhteiskunnissa asenne rahapelaamista kohtaan oli erityisen kielteinen: protestanttisen etiikan mukaan moraalisesti hyväksyttäviä keinoja vaurastumiseen olivat ainoastaan kova työnteko, uhraukset sekä säästäväisyys. Kaiken varallisuuden, joka oli saatu muilla keinoilla kuten uhkapelaamisella tai varastamisella, katsottiin olevan häpeällistä, syntistä sekä epäkunnioittavaa muiden kovaa työntekoa kohtaan. Rahapelaaminen ja uhkapelaaminen nähtiin yleisesti epäkristillisenä ja epäkapitalistisena toimintana, jonka takana oli paholainen. (Aasved 2003, 6-7.)

Myös Suomessa kaikenlainen rahapelitoiminta tavattiin nähdä syntisenä ja paheellisenä vaikka 1800-luvulle tultaessa se olikin yleinen ajanviete suomalaisten keskuudessa. Huonon maineensa vuoksi uhkapelaamista pyrittiin rajoittamaan ja kieltämään Suomessa lukuisin eri keinoin tuloksetta, eikä edes uhkapelaamisen täydellä kriminalisoinnilla vuonna 1889 ollut toivottua vaikutusta sen vähenemisessä. (Kortelainen 1988, 18-19; Matilainen 2010, 16-17.)

Ajan saatossa lukuisat eri tekijät ja muutokset selittävät osaltaan, miten tästä paheksutusta ja syntisenä pidetystä toiminnasta tuli – niin Suomessa kuin muuallakin –nykyisenkaltaista modernia, hyväksytyä sekä jopa toivottavaa toimintaa.

Helsingin yliopiston sosiologian professori Pekka Sulkunen kollegoineen (2019, 15-16) esittää, että yksi rahapelaamisen kehittymisen taustalta löydettävissä olevista aalloista sijoittuu maailmansotien väliseen ja jälkeiseen aikaan. Ensimmäisen maailmansodan merkityksen katsotaan olleen keskeinen nykyisen rahapelaamisen kehittymisen kannalta, sillä sen myötä syntyivät kansalliset rahapelimonopolit julkisvarojen keräykseen etenkin Euroopassa, jossa kansallisia rahapelimonopoleja perustivat muun muassa Espanja, Italia, Tanska, Ruotsi ja Ranska. (Örnberg & Tammi 2011, 111; Sulkunen, ym. 2019, 15-16; viittaa Turay 2007.) Ihmisten tiedettiin harjoittavan rahapelaamista ja uhkapelaamista joka tapauksessa – sen laillisuudesta tai laittomuudesta huolimatta – ja laillistamisen myötä suuret rahapeliteuotot pystyttiin ohjaamaan haluttuihin tarkoituksiin. Kansalliset rahapelimonopolit oikeutettiin yleisesti siksi, että niiden avulla rahapeliteuottoja voitiin ohjata hyödyllisiin tarkoituksiin esimerkiksi hyväntekeväisyyden tai verotuksen muodossa ja lisäksi niiden avulla haluttiin ehkäistä rahapelaamiseen liittyviä laittomuuksia kuten petoksia sekä rahanpesua (Örnberg & Tammi 2011, 110). Poliitikalla sekä lainsäädännöllä pystyttiin kokonaisvaltaisesti määräämään rahapelaamisen saatavuutta sekä tarjontaa ja niiden lisääntyminen lisäsi luonnollisesti myös ihmisten rahapelaamista merkittävästi (Bolen & Darrell 1976, 27-28).

Myös suomalaiset rahapeliyritykset perustettiin alun perin juuri rahapeliteuottojen hyödyntämisen vuoksi. 1900-luvun ensimmäisillä kymmenyksillä ulkomaisten rahapelintarjoajien asema oli Suomessa vahva, sillä suomalaiset osallistuivat aktiivisesti esimerkiksi ruotsalaiseen jalkapalloveikkaukseen rahapeliteuottojen mennessä rikkaiden ulkomaalaisten liikemiesten taskuihin (Kortelainen 1988, 18-19; Matilainen 2010, 16-17). Suomessa raha-arpajaisten uutta laillistamista vuonna 1926 perusteltiin muun muassa siten, että suomalaisten rahapeleihin käyttämien rahojen toivottiin jäävän Suomeen ja hyödyttävän pelkästään suomalaisia. Tästä johtuen raha-arpajaisten toimeenpanoa saivat harjoittaa ainoastaan tätä tarkoitusta varten perustetut hyväntekeväisyysjärjestöt ja ennen 1900-luvun puoliväliä Suomessa oli kolme valtion alla toimivaa rahapelijärjestäjää: vuonna 1919 perustettu hevostarveveikkaukseen keskittynyt *Suomen Ravirengas Oy* (Fintoton esimuoto), vuonna 1938 perustettu *Raha-automaattiyhdistys Ray*, jonka toimintapiiriin kuuluvia

rahapeliautomaatteja sijoiteltiin alkuvuosina ainoastaan hienoihin ravintoloihin sekä yksityisiin kerhohuoneisiin, sekä vuonna 1940 urheilujärjestöjen toimesta perustettu *Oy Tippaustoimisto Ab*, joka vaihtoi nimensä *Oy Veikkaus Ab:ksi* vuonna 1941. (Matilainen 2010, 17-18; Kortelainen 1988, 42-45; Raento, ym. 2012, 244-245; Ylikangas 1990.) Nämä kolme rahapelinjärjestäjää harjoittivat toimintaansa Suomessa toimilupaperusteisesti aina vuoteen 2012 asti, jolloin toimilupajärjestelmä korvattiin lakiin kirjatulla yksinoikeusjärjestelmällä (Raento, ym. 2012, 252-256).

Rahapelaamisen laillistaminen ja tuottojen jakaminen hyvään eivät kuitenkaan yksinään riittäneet rahapelaamisen huonon maineen poistamiseen Suomessa, sillä suosiostaan huolimatta rahapelaamista edelleen paheksuttiin ja vastustettiin runsaasti. Suurin kritiikki kohdistui rahapelien järjestäjiin, sillä heidän katsottiin toimivan eettisesti ja moraalisesti väärin hyväksikäyttäessään ihmisten synnynnäistä tarvetta kokeilla onneaan peleissä. Uhkapelaamissyötöksiä välttääkseen esimerkiksi varhaisen Veikkauksen toiminnan sanottiin olevan tietopohjaista urheilukilpailujen tulosten ennustamista, jolla ei ollut minkäänlaista tekemistä onnen kanssa. (Kortelainen 1988, 44-45; Matilainen & Valkama 2006, 8-9.)

2.1.1 Rahapelipoliittisen ilmapiirin muutos

1900-luvun alussa rahapelaaminen oli valtavan suosittua läntisten yhteiskuntien lisäksi myös muualla maailmassa, mutta suosiostaan huolimatta se sai melko vähän huomiota sosiaalitieteellisessä tutkimuksessa. Akateemisen kiinnostuksen puutteen rahapelitutkimusta kohtaan katsotaan johtuneen rahapelaamisen ympärillä yleisesti olleesta negatiivisesta maineesta: rahapelaamista ei hyväksytty, joten myöskään sen tutkimista ei pidetty hyväksyttävänä. (Campbell 1976, 218-228; Bolen & Darrell 1976, 7-38.) Kuitenkin toisen maailmansodan jälkeen sekä laittoman että laillisen rahapelaamisen suosio kasvoi läntisessä maailmassa entisestään herättäen myös akateemisen kiinnostuksen alaa kohtaan. Suosion kasvuun vaikutti erityisesti yleisen suhtautumisen ja ilmapiirin muutos, kun paheksutusta rahapelaamisesta tulikin hyväksytyä, normaalia ja joissain tapauksissa jopa kulttuurisesti odotettua toimintaa. (Aasved 2003, 23; Eadington 1976, 5.)

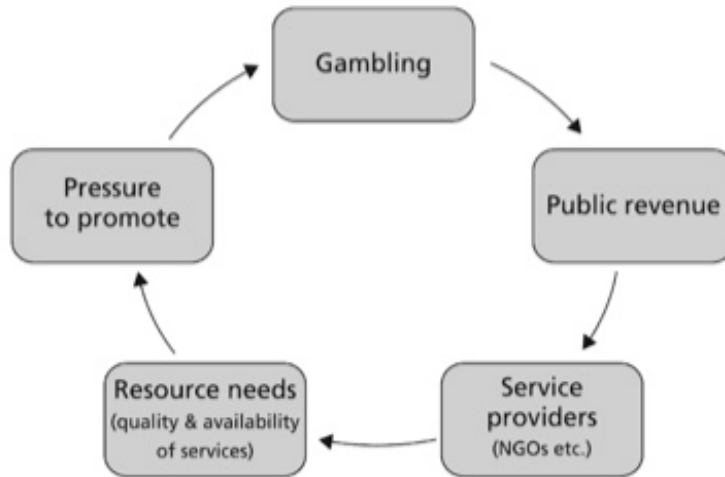
Vaikka varhaisen rahapelaamisen ympärillä olleet leimat olivat pitkälti negatiivisia, ajan saatossa rahapelaamisen ympärillä ollut paheksunnan katsotaan muuttuneen myös yhteiskunnallisen ja tieteellisen keskustelun osalta enemmän välittämistä ja huolenpitoa osoittavaksi. Nykyinen yhteiskunnallinen ja tieteellinen rahapelikeskustelu suuntautuvat pitkälti rahapeliongelmiin, rahapeli-riippuvuuksiin sekä pelinjärjestäjien toimesta ”vastuulliseen rahapelaamiseen,” joka nojaa pitkälti pelaajien itsensä harjoittamaan pelaamisen kontrollointiin. (Cosgrave 2008, 92-93; Nikkinen 2019.)

Ilmapiirin muutos ei kuitenkaan tapahtunut itsestään, vaan sen taustalla on arveltu olevan useita eri tapahtumia. Yksi esitetty selitys toisen maailmansodan jälkeiseen rahapelaamisen suosion kasvuun ja kaupallistumiseen on sen kytkeytyminen osaksi suurempaa jälkiteollista kulttuurista käännettä. Kulttuurisen käänteen myötä kulutuskeskeisyys korostui yleisesti ihmisten elämäntyyliessä ja sen myötä myös rahapelaaminen saatettiin alkaa näkemään hiljalleen eräänlaisena vapaa-ajan kulutusaktiviteettina (Cosgrave 2008, 80-92). Yhdysvaltalainen rahapelitutkija Robert Goodman (1994) ei kuitenkaan nähnyt asiaa näin yksinkertaisena vaan esitti, että rahapelaamisen suuri suosio ja rahapeli-industrian kasvu eivät johtuneet pelkästään siitä, että ihmiset olisivat vain pitäneet rahapelaamisesta erityisen paljon. Hänen mukaansa alan suosio ja kasvu edellyttivät voimakasta lobbausta ja aloitteellisuutta sekä rahapeliyrittäjiltä että valtioiden virkamiehiltä, joilla oli omia taloudellisia intressejä rahapelituottoihin (Goodman 1994, 16-19; Goodman 1995, 55-57).

Teknologian kehitys on aina ollut merkittävässä asemassa myös rahapelien ja rahapelialan kehityksessä ja etenkin 1980-luvulta lähtien teknologia kehittyi vauhdilla eteenpäin (Griffiths 2003, 557). Teknologian kehityksen myötä myös massamainonta ja markkinointi tulivat mahdollisiksi ja niiden katsotaan olleen keskeisessä asemassa rahapelaamisen maineen muuttamisessa ja rahapelaamisen lisääntymisessä. Robert Goodman havaitsi Yhdysvalloissa jo vuonna 1994 muutoksen, jonka myötä osavaltioiden roolit olivat hänen mukaansa muuttuneet rahapelien sääntelijöistä niiden promoottoreiksi, tarjoajiksi sekä mainostajiksi, kun yleisön suojelemisen vuoksi tehdyt sääntelyt purettiin mainonnan ja markkinoinnin avulla tapahtuvan rahapelituottojen kasvattamisen tieltä (Goodman 1994, 6).

Etenkin länsimaissa rahapelaamisen positiivinen maine kasvatti rahapelaamista ja rahapeliyhtiöiden tuottoja, lisäten samalla myös kansallisvaltioiden hyväntekeväisyystarkoituksia varten perustettujen rahapelimonopoliin riippuvuutta näistä

rahapelituotoista. Pekka Sulkunen kollegoineen havainnollistaa kirjassaan *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy* (2019, 7-8) oivallisesti tätä riippuvuussuhdetta (kuvio 1), joka syntyy rahapelijärjestelmien tuottojen ja julkisen rahoituksen välille:



KUVIO 1. Rahapelijärjestelmien tuottojen ja julkisen rahoituksen välinen riippuvuussuhde. (Sulkunen, ym. 2019, 7-8.)

Kuvio 1 havainnollistaa rahapelituottojen julkistarkoituksiin käyttämisen ongelmallisuutta: kun ihmisten rahapelaaminen (*gambling*) synnyttää julkisvaroja (*public revenue*), tulee erilaisten järjestöjen sekä palveluntuottajien (*service providers*) toiminta, toiminnan laatu sekä toiminnan kehittäminen (*resource needs – quality & availability of services*) täysin riippuvaisiksi ihmisten rahapelaamisesta – myös ongelmapelaamisesta. Tämä riippuvuussuhde saattaa aiheuttaa paradoksaalisen tilanteen, jossa ihmisiä yritetään saada rahapelaamisen pariin entistä enemmän (*pressure to promote*). Sulkunen ym. (2019, 7-8) esittävät, että tämä taloudellinen riippuvuussuhde on haitallista toiminnan tehokkuuden kannalta etenkin sellaisten järjestöjen ja instituutioiden osalta, jotka ovat vastuussa esimerkiksi rahapeliongelmiin ehkäisemisestä sekä ennaltaehkäisemisestä: tavoitteissaan onnistuessaan niiden oman toiminnan rahoitus on vaarassa päättyä.

Yhdysvaltoja tarkastellessaan Goodman (1994) ennusti 1990-luvun alkupuolella, että kun valtion budjettien riippuvuussuhde rahapelituottoihin kasvaa tarpeeksi isoksi, tulevaisuudessa ihmisten rahapelaamista tullaan laajentamaan myös koukuttavampiin peleihin kuten rahapeliautomaatteihin. Hän esitti myös, että tulevaisuudessa valtiot pyrkivät saamaan tuottoja myös rahapelimuodoilla, joita henkilöt voisivat pelata kotoaan käsin.

Goodman arveli, että rahapelaamista harjoitetaan tulevaisuudessa esimerkiksi lankapuhelimen tai interaktiivisen TV-vedonlyönnin kautta. (Goodman 1994, 16-19.)

2.2 Rahapelaamisen siirtyminen online-ympäristöön

Jälkikäteen ajateltuna tuntuu jossain määrin hullunkuriselta, että reilu 20 vuotta sitten internet ja nykyinen rahapelimaailma olivat niin kaukaisia ajatuksia, eikä kukaan osannut edes aavistaa miten teknologia ja rahapeliala tulisivat kehittymään. Goodman teki ennustuksensa rahapelialan muutoksesta vuonna 1994 ja jo seuraavana vuonna alkoi internetrahapelaamisen aikakausi, joka mullisti koko alan pysyvästi.

Julkinen ja kaupallinen internetin käyttö alkoi 1990-luvun alussa ja pian sen jälkeen keksittiin, että internet olisi erinomainen alusta myös rahapelaamiselle. Vuosina 1994-1995 Microgaming -niminen yritys kehitti ensimmäisen rahapelaamisen mahdollistavan tietokoneohjelmiston, jonka avulla muutama sivusto tarjosi kasinopelejä internetissä vuonna 1995 – tosin ilman oikealla rahalla pelaamista. Kuitenkin jo samana vuonna yritys nimeltä CryptoLogic kehitti ensimmäisen kryptatun yhteyden, joka mahdollisti internetissä tapahtuvat rahansiirrot. Ensimmäinen julkinen rahansiirto internetissä olikin arpajaislippujen osto Liechtensteinin kansainvälisiin arpajaisiin loppuvuodesta 1995. (Williams, Wood & Parke 2012, 3; viittaa Romney 1995.)

Rahapelaamisen siirtyminen internet-ympäristöön synnytti ensimmäisinä vuosinaan runsaasti uusia rahapelaamiselle omistettuja sivustoja. Online-rahapelaamisen alkuvuosina erilaisten nettikasinoitten maine oli jokseenkin kyseenalainen eivätkä kivijalassa toimineet rahapeliyritykset halunneet ottaa osaa mihinkään sellaiseen toimintaan, joka olisi voinut vaarantaa niiden lisenssit kivijalassa, joten rahapelisivustojen perustamista ei suosittu. Kuitenkin osa eurooppalaisista rahapelimonopoleista teki poikkeuksen tähän käytäntöön laajentamalla rahapelitoimintansa myös internetiympäristöön. (Williams & Wood & Parke 2012,4.) Esimerkiksi Suomessa Veikkaus (silloiselta nimeltään Oy Veikkaus AB) pyrki pitämään ”sormensa ajan hermoilla” viestintäteknologisen kentän arvaamattoman tulevaisuuden edessä 1990-luvun puolivälin jälkeen. Veikkaus ilmoitti olevansa eturintamassa palveluidensa kehityksessä ja arvioi, että rahapelaamisessa tulevaisuuden menestystuotteita saattaisivat olla Internet ja televisio, Digi-TV tai kännykkä ja tekstiviesti.

(Oy Veikkaus AB 2000, 12.) Lupaus eturintamassa olemisesta piti paikkansa, sillä vuonna 1996 Veikkaus aloitti ”itsepalvelupelaamisen” internetin sekä näppäinpuhelinien avulla ensimmäisenä kansallisena peliyhtiönä koko maailmassa (Oy Veikkaus AB 1997, 5).

Ensimmäisten onlinerahapelien ilmaantumisen myötä tietokoneiden ja mobiililaitteiden käyttö rahapelaamisessa yleistyi. Online-pelaamisen alkuvuosina eri toimijat tarjosivat netissä perinteisiä rahapelejä kuten erilaisia lottopelejä, urheiluvedonlyöntiä sekä nettikasinopelejä. Online-rahapelaamisen volyyymi kasvoi moninkertaisesti eritoten vuosina 2003-2006, kun vuonna 2003 alkanut maailmanlaajuinen ”pokeribuumi” toi nettipokerin rahapelitarjontaan mukaan. Pokeribuumi sai alkunsa, kun World Series of Poker televisioitiin Yhdysvalloissa vuonna 2003 saavuttaen massiivisen kansainvälisen suosion. Jotain olennaista nettipokerin tavattomasta suosiosta kertoo se, että siitä syntyneet maailmanlaajuiset tuotot olivat vielä vuonna 2003 arviolta 365 miljoonaa dollaria ja vain muutamaa vuotta myöhemmin (vuonna 2006) sen tuottojen arvioitiin olevan jopa 2,4 miljardia dollaria. (Williams, Wood & Parke 2012, 4; viittaa Christiansen Capital Advisors 2005.)

Niin nettipokeri kuin muukin online-ympäristössä tapahtuva rahapelaaminen muuttivat perinteisen rahapelaamisen olemusta pysyvästi tehden siitä muun muassa aiempaa yksityisempää sekä mahdollista missä ja milloin tahansa, päivästä tai vuorokaudenajasta riippumatta (Griffiths 2003, 557-559). Internet sekä online-rahapelisivustot kehittyivät muun teknologisen kehityksen ansiosta nopein harppauksin ja esimerkiksi vuonna 2011 rahapelisivustoja oli tarjolla jo lähes 2500 kappaletta (Williams, Wood & Parke 2012, 5).

Vuonna 2019 tietokoneilla ja mobiililaitteilla tapahtuva rahapelaaminen on äärimmäisen merkittävässä asemassa, sillä rahapelaaminen siirtyy niin Suomessa kuin globaalillakin tasolla jatkuvasti enenevässä määrin digitaaliseen kanavaan, jossa koko nykyisen ja tulevan rahapelialan kasvun on arveltu tapahtuvan. Vuonna 2019 koko globaalin rahapeli-industrian liikevaihdon arvellaan ylittävän 400 miljardin rajapyykin (Sulkunen, ym. 2019, 35-36) ja online-ympäristössä tapahtuvan rahapelaamisen osuus kokonaisliikevaihdosta kasvaa jatkuvasti. Euroopan online-rahapelimarkkinat ovat koko maailman laajimmat ja esimerkiksi vuonna 2015 Euroopan osuus globaalista online-pelikatteesta oli peräti 47,6% (ks. esim. Smith 2018). Online-rahapelaamisen suosio ja merkitys näkyvät myös suomalaisen rahapelimonopolin tuloksessa, sillä Veikkauksen liikevaihdosta peräti 42,1%

tuli digitaalisesta kanavasta vuonna 2018 ja osuuden on arveltu kasvavan tulevina vuosina (Veikkaus 2018, 6). Seuraavassa luvussa käsittelen modernien rahapelijärjestelmien toimintaa sekä rahapelaamisen sääntelyä nykyisessä kontekstissa.

2.3 Modernit rahapelijärjestelmät ja rahapelaamisen sääntely

Rahapelaamista määriteltäessä ja tehtäessä erontekoa esimerkiksi muun viihdepelaamisen välillä olennaista on lainsäädäntö: rahapeliin toimeenpaneminen on lähes kaikkialla maailmassa luvanvaraista ja lailla säädeltyä. Vaikka online-rahapelaamisen alkuvaiheiden suosiota saattoi olla vauhdittamassa teknologian kehityksen ohella alan vähäinen sääntely (Griffiths 2003, 557-559), nykyään rahapeliala niin online- kuin kivijalkaympäristössäänkin saattaa olla yksi voimakkaimmin säännellyistä aloista koko maailmassa.

Online-rahapelaamisen myötä valtiolliset rahapelimonopolit kohtasivat odottamatonta kansainvälistä kilpailua muun muassa Maltalle, Gibraltarille sekä Antigualle perustettujen rahapeliyritysten toimesta, jotka tarjosivat online-ympäristössä pelejään myös monopolijärjestelmien kansalaisille. Tämä ulkomaisten rahapelitoimijoiden aiheuttama paine yhdessä rahapelimarkkinoista kiinnostuneiden ja kasvupotentiaalia etsineiden sijoittajien kanssa ajoi valtiot miettimään rahapelipolitiikkaansa uusiksi. Koen huomionarvoiseksi mainita, että usein näistä online-ympäristössä rahapelejä tarjoavista yrityksistä puhutaan esimerkiksi Suomessa virheellisesti ”laittomina” toimijoina (ks. esim. Museoliitto, Levä 2019). Sulkunen kollegoineen (2019) erottelee kuitenkin selkeästi toisistaan *luvattoman* rahapelaamisen ja *laittoman* rahapelaamisen, joista jälkimmäinen tarkoittaa lailla kiellettyä rahapelaamista ja ensimmäinen sellaista rahapelaamista, joka ei ole luvanvaraista tietyn maan rajojen sisässä, mutta on luvanvaraista jossain muualla. Rahapeliyrityksistä esimerkiksi Betsson, Mr. Green ja PokerStars tarjoavat online-ympäristössä tällä tavalla rahapelejä muun muassa suomalaisille. (Sulkunen, ym. 2019, 27.)

Internet-ympäristössä tapahtuneen markkina-aseman menetyksen katsotaan olevan merkittävä syy sen taustalla, miksi suurin osa Euroopassa maailmansotien jälkeen perustetuista kansallisista rahapelimonopoleista on purettu ja valtaosa maista on siirtynyt etenkin online-rahapelaamisen osalta lisenssijärjestelmiin. Lisenssijärjestelmä tarkoittaa

sitä, että eri rahapeliyritykset voivat lisenssin hankkiessaan tarjota rahapelipalveluitaan luvanvaraisesti kyseisen maan kansalaisille. Lisenssin saaminen edellyttää usein tiettyihin ehtoihin sitoutumista esimerkiksi vastuulliseen rahapelaamiseen ja kuluttajansuojaan liittyen. Lisäksi lisenssin alaisilta toimijoilta edellytetään yleensä lisenssimaksuja sekä verojen maksamista (ks. esim. Spelinspektionen 2019; Spillemyndigheden 2019). Vaikka lisenssijärjestelmä on vuonna 2019 suosituin rahapelaamisen järjestämisen tapa Euroopassa, on varsin yleistä että useissa maissa etenkin lottopelien järjestäminen on jätetty kansallisten pelinjärjestäjien yksinoikeusaseman alaisuuteen. Tämän vuoksi noin 20 % kaikista rahapelinjärjestäjistä on edelleen kansallisia rahapelimonopoleja. Lisenssijärjestelmän suosiosta huolimatta Euroopassa rahapelien kokonaisvaltainen järjestäminen on edelleen valtion monopolien alaista toimintaa Suomessa sekä Norjassa. (Nikkinen 2019; EGBA 2019; Littler & Järvinen-Tassopoulos 2018, 101.)

Online-rahapelaamisen harjoittamisen kasvu aiheutti paineita yksinoikeusjärjestelmille Euroopassa johtaen paradoksaaliseen tilanteeseen, jossa rahapelipolitiikat siirtyivät liberaalimmasta politiikasta kohti aiempaa tiukemmin säänneltyä politiikkaa (Kingma 2008). Näin ollen lisenssijärjestelmiin siirtyminen ei tarkoittanut liberaalimpaa rahapelipolitiikkaa, sillä ilman lisenssiä toimivien rahapeliyritysten toimintaa tiettyjen maiden sisällä pyrittiin ja pyritään rajoittamaan erilaisia keinoja käyttämällä (Hörnle, ym. 2018, 24-33).

Suosituimpia sääntelykeinoja Euroopassa ovat verkkosivujen blokkaukset, joita käyttää peräti 18 jäsenmaata. Lisäksi seitsemän jäsenmaata ilmoitti käyttävänsä maksutapojen blokkauksia systemaattisesti rahapelaamisen sääntelyssään. Rahapelisivustojen blokkaukset tarkoittaa, että tietyn maan kansalaisten pääsy luvatta tietyssä maassa toimintaansa harjoittavien rahapelitoimijoiden sivustoille estetään joko IP-blokkauksin, DNS-blokkauksin tai URL-blokkauksin. Edellä mainituista blokkaustavoin DNS on Euroopassa ylivoimaisesti suosituin muun muassa sen edullisuuden sekä käytännöllisyyden vuoksi, ja se onkin aktiivisessa käytössä muun muassa Tanskassa, Virossa ja Latviassa. (Hörnle, ym. 2018, 24-33.)

Toinen Euroopan Unionin joidenkin jäsenmaiden käyttämä rahapelipoliittinen sääntelykeino on maksutapojen blokkaukset, joka on mahdollista toteuttaa pääsääntöisesti kahdella eri tavalla yhteistyössä pankkien ja maksupalvelujen tuottajien kanssa. Ensinnäkin blokkaukset pystytään

kohdentamaan pelaajan tekemiin rahallisiin panostuksiin, jolloin maksu estetään ennen sen päätymistä luvattomalle rahapelijärjestäjälle. Toinen vaihtoehto on kohdistaa blokkaukset pelaajan saamiin voittoihin, jolloin voittojen päätyminen pelaajalle estetään. Maksutapojen blokkaukset eivät ole sääntelykeinona kuitenkaan verkkosivujen blokkauksiin verrattuna erityisen suosittu keino, sillä vaikka kaikkiaan 12 jäsenmaata ilmoitti omaavansa laillisen valmiuden niiden asettamiseksi, ainoastaan seitsemän jäsenmaata ilmoitti käyttävänsä tätä keinoa sääntelyssään aktiivisesti. (Hörnle, ym. 2018, 57-154.)

Suomessa ei ole tällä hetkellä käytössä verkkosivujen tai maksutapojen blokkauksia, sillä toistaiseksi Suomella ei ole ollut tarvittavia laillisia keinoja niiden toteuttamiseksi (Hörnle, ym. 2018, 33). Kuitenkin Sisäministeriö tekee vuonna 2019 selvityksen näiden sääntelytoimenpiteiden soveltuvuudesta myös Suomen kontekstissa (Sisäministeriö 2018). Selvitys on varsin ajankohtainen, sillä kuten aiemmin kävi ilmi, onlineympäristössä ulkomaalaiset rahapelijärjestäjät pystyvät tarjoamaan pelejään suomalaisille ja lisääntyneen ulkomaille pelaamisen myötä Veikkauksen markkina-asema on pienentynyt digikanavassa jatkuvasti. Empiiristä tutkimusta Veikkauksen markkina-aseman menetykseen johtaneista syistä ei toistaiseksi ole saatavilla, mutta yksinoikeusjärjestelmän oikeutuksen kannalta on keskeistä, että Veikkauksen markkinaosuus on mahdollisimman suuri. Markkinaosuuden ylläpitämisessä ja kasvattamisessa kanavoinnilla on keskeinen rooli, sillä juuri sen avulla Veikkaus pyrkii ohjaamaan internetissä tapahtuvaa rahapelikulutusta kotimaisen vaihtoehdon pariin. (Niemelä 2019.)

Rahapelaaminen, uhkapelaaminen sekä niiden sääntely ja koko olemassaolo edellyttävät kuitenkin aktiivisen toimijan – pelaajan – olemassaoloa, ja siksi koen tärkeäksi tarkastella rahapelaamista seuraavaksi pelaajien ja pelinjärjestäjien näkökulmista. Millaisia eri pelityyppejä on olemassa ja miten ne eroavat toisistaan? Miksi ihmiset pelaavat voittojen negatiivisesta odotusarvosta huolimatta? Mikä rahapelaamisessa kiehtoo ja miksi ihmiset ovat harjoittaneet sitä kautta aikojen? Mikä on pelinjärjestäjien rooli tässä kaikessa?

3 PELAAJIEN JA PELINJÄRJESTÄJIEN NÄKÖKULMAT

3.1 Rahapelaamisen määrittelyt ja eri pelityypit

Englanninkielisellä termillä ”*gamble*” on suomenkielessä kaksi merkitystä: *rahapelaaminen* ja *uhkapelaaminen*. Arkikielessä näitä termejä käytetään usein synonyymeinä, vaikka jälkimmäisellä termillä voidaan katsoa olevan jokseenkin negatiivinen kaiku. Suomen Arpajaislaki (2016/1286 § 2) määrittelee *arpajaiset* sellaiseksi toiminnaksi, johon osallistuminen edellyttää jotain vastiketta ja jossa osallistuja voi saada osittain tai täysin sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton. Suomen Arpajaislaissa (2016/1286 § 3) *rahapeleiksi* määritellään sellaiset arpajaiset, joista pelaaja voi voittaa rahaa. Sen sijaan *uhkapelaaminen* on Suomen rikoslain (1998/563 § 16) määritelmän mukaan sellaista rahapelaamista, jossa mahdollisuudet voiton saamiseen perustuvat osittain tai kokonaan sattumaan tai muihin sellaisiin tekijöihin, jotka ovat pelaajasta riippumattomia. Lisäksi rahapelaaminen täyttää uhkapelaamisen kriteerit tilanteessa, jossa pelaajan on mahdollista sijoittaa peliin enemmän rahaa kuin mitä hänen on maksukykyynsä nähden varaa hävitä.

Kuten ylläolevista määritelmistä käy ilmi, kattokäsite ”*rahapelaaminen*” kattaa kaikki pelit, joissa pelataan rahasta ja joissa pelaajalla on mahdollisuus myös voittaa rahaa. Erilaisia rahapelityyppejä on kuitenkin olemassa lukemattomia ja ne voidaan kategorisoida niiden ominaisuuksien perusteella usealla tavalla erilaisiin ryhmiin. Esimerkiksi Veikkaus luokittelee omat rahapelinsä ”*haaveilupelieihin*”, joihin kuuluvat hidastempoiset arvontapelit kuten erilaiset lotot, ”*jännityspeleihin*”, joihin kuuluvat nopearytmiset arvontapelit kuten raha-automaattipelit ja nettiarvat sekä ”*harrastuspeleihin*”, joihin luetaan kuuluviksi esimerkiksi hevosraviveikkaus sekä muut vedonlyöntipelit (Veikkaus 2018, 7).

Kenties yleisimmin käytetty luokittelu erilaisten rahapelityyppien välillä on niiden jakaminen kahteen ryhmään sen perusteella, perustuuko voitonjako sataprosenttisesti sattumaan vai onko onnen lisäksi myös taidolla merkitystä. Sataprosenttisesti sattumaan perustuvista rahapeleistä käytetään nimitystä *onnenpelit*, ja niitä pelatessaan pelaaja ei voi tehdä mitään parantaakseen voittomahdollisuuksiaan. Tyypillisiä onnenpelejä ovat esimerkiksi erilaiset lottopelit sekä suurin osa raha-automaateissa tarjolla olevista peleistä.

Taito- ja asiantuntijapeleiksi kutsutaan sen sijaan sellaisia rahapelejä, joissa pelaajalla saattaa olla mahdollisuus vaikuttaa omiin voittomahdollisuuksiinsa jonkin verran esimerkiksi tiedon, taidon, kokemuksen tai todennäköisyyksien laskennan avulla. Taitopeleiksi luokiteltavia rahapelejä ovat esimerkiksi pokeri sekä erilaiset vedonlyöntipelit (ks. esim. Rautee 2009, 22-37; Tilastokeskus 2019).

On huomionarvoista, että online-ympäristössä tarjottavat rahapelit saattavat jossain määrin hämärtää perinteistä jaottelua onnenpelien ja taitopelien välillä, sillä online-ympäristössä minkä tahansa pelin simuloiminen on mahdollista. Hyvä esimerkki tästä on Veikkauksen valikoimasta löytyvä Virtuaalivedot-peli. Virtuaalivedot poikkeaa oikeisiin urheilutapahtumiin perustuvasta vedonlyönnistä (esimerkiksi jalkapallopeleiden lopputuloksen ennustamisesta) siten, että siinä tapahtuvat urheilutapahtumat ovat simuloituja ja myös pelien lopputulokset perustuvat täysin sattumaan (Veikkaus 2018). Näin ollen vaikka kyse on täysin sattuman varaan rakentuvasta onnenpelistä, se on tehty muistuttamaan taitopeliksi luokiteltavaa vedonlyöntiä. On kuitenkin syytä olettaa, että rahapelien eri tekijät ja ominaisuudet houkuttelevat pariinsa erilaisia ja eri syistä motivoituneita pelaajia, ja sen vuoksi koen tarpeelliseksi tarkastella pelaamisen taustalla vaikuttavia motiiveja pelaajien näkökulmasta tarkasteltuna.

3.2 Pelaajien motiivit sekä syyt rahapelaamiselle

Rahapeleissä on yleistä negatiivinen odotusarvo voitonsaannille ja etenkin onnenpeleissä voitonmahdollisuudet ovat pitkällä tähtäimellä aina pelinjärjestäjän puolella. Vaikka taitavat pokerinpelaajat ja vedonlyöjät voivat ansaita suuriakin summia rahapelaamisella, lähtökohtaisesti valtaosa modernista rahapelaamisesta on järjestetty siten, että pelinjärjestäjä voittaa aina (Sulkunen, ym. 2019). Tältä kannalta tarkasteltuna rahapelaaminen (etenkin onnenpelien parissa) voi olla rationaalisessa mielessä jossain määrin jopa hieman kyseenalaista toimintaa. Rationaalisesti kaikissa tilanteissa toimiva yksilö on kuitenkin ideaalityyppinen konstruktio ja näin ollen selityksiä rahapelaamisellekaan ei voida hakea yksinomaan rationaalisuuden kautta.

Syitä sille miksi ihmiset pelaavat rahapelejä voittojen negatiivisesta odotusarvosta huolimatta on haettu monilta eri tieteenaloilta. Jotkut käyttäytymis- ja sosiaalitieteilijät ovat

esittäneet, että pelatessaan rahapelejä henkilö kykenisi tyydyttämään yhden tai useamman ihmisyyteen erottamattomasti kuuluvan perustarpeen tai vietin. Esimerkiksi 1900-luvun alussa esitettiin, että ihmisen tarve pelaamiseen ja leikkimiseen olisi ruoan ja seksin tarpeeseen verrattavissa oleva esihistoriallinen vietti, jota ihmiset pyrkivät tyydyttämään rahapelaamisen avulla. (Aasved 2003, 87; viittaa Lesieur 1989, 234-236.) Myös sosiologi Erwin Goffman (1969, 107-206) on rahapelaamisen harjoittamisen taustalla vallitsevista syistä samoilla linjoilla esittäessään rahapelaamisen olevan ihmisluontoon olennaisesti kuuluva piirre, joka juontaa juurensa ihmisten luontaisesta vietistä pelaamista, leikkimistä, kilpailua ja riskinottoa kohtaan. Ihmisten esihistoriallinen vietti ja tarve pelaamiseen ja leikkimiseen saattavat siis selittää osaltaan myös rahapelaamisen suosiota. Ihminen pystyy kuitenkin tyydyttämään viettinsä pelaamista, leikkimistä, kilpailua sekä riskinottoa kohtaan myös sellaisilla tavoilla, jotka eivät edellytä minkäänlaisia vastikkeita ja siksi rahapelaamisen taustalla vallitsevien motiivien ymmärtäminen edellyttää asian tarkastelua myös muista näkökulmista.

Alkukantaisten viettien tyydyttämistarpeen lisäksi rahapelaamisen harjoittamisen on esitetty refleктоivan ihmisen universaalia haavetta nopeasta ja helposta rikastumisesta, joka ei edellytä minkäänlaista vaivannäköä (Aasved 2003, 36). Rahapelaamiseen sekä erilaisiin addiktioihin erikoistunut psykologian professori Mark D. Griffiths esittää kollegansa Paul Delfabbron (2001) kanssa, että vaikka motiivit rahapelaamisen harjoittamisen taustalla voivatkin vaihdella ikäryhmittäin, sukupuolittain sekä erilaisen rahapelikokemuksen omaavien henkilöiden välillä olennaisestikin, karkeasti luokiteltuna ihmiset pelaavat yleensä ainoastaan kahdesta syystä: *voittaakseen rahaa* tai *paetakseen ongelmiaan*. (Griffiths & Delfabbro 2001, 8.) Myös pelaajan omilla yksilöllisillä uskomuksilla ja persoonallisuudella on havaittu olevan suuri vaikutus siihen, kuinka pelaaja asennoituu rahapelaamista kohtaan ja kuinka hän sitä käytännössä harjoittaa. Lisäksi jokaisella rahapelaajalla vaikuttaa olevan sekä tiedostettuja että tiedostamattomia motiiveja toimintansa taustalla. Pelaajan tiedostamattomat motiivit voivat liittyä olennaisesti muun muassa rahapelaamisen aloittamiseen, jatkamiseen tai kontrollointiin. Sen sijaan tiedostetut motiivit toiminnan taustalla voivat olla esimerkiksi taloudellisia, kuten pelaajan toive nopeasta vaurastumisesta tai pelaamalla hävittyjen rahojen takaisin saaminen rahapelaamisen avulla. (Griffiths & Delfabbro 2001, 1-33; ks. myös Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 32-34.)

Rahan voittaminen on aina keskeisessä asemassa rahapelaamisessa, mutta tarkasteltaessa pelaamisen taustalla olevia motiiveja on syytä huomioida myös erilaisten rahapelityyppien merkitys erilaisille pelaajille: motiivi pelaamisen taustalla voi olla pelkän rahan voittamisen lisäksi myös muun muassa pelin tuottama viihdearvo. Esimerkiksi vuonna 2017 Pirkanmaalla, Uudellamaalla sekä Kymenlaaksossa asuvista rahapelaamista harjoittaneista suomalaisista 54% ilmoitti pelanneensa rahapelejä rahan voittamisen toivossa ja 32% ilmoitti pelanneensa jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia (Salonen, ym. 2019, 37). Erilaisten lottopelien voidaan katsoa olevan viihdearvoltaan melko matalia, mutta niissä on usein varsin suuret palkinnot suhteessa asetettuun panokseen. Siksi voiton lähes olemattomasta todennäköisyydestä huolimatta lottopelejä tai muita onnenpelejä pelaavien henkilöiden pääasiallinen motiivi toiminnalleen on juuri rahan voittaminen. Rahan voittamisen sekä toiveen nopeasta rikastumisesta on esitetty olevan pääasiallinen pelaamisen motiivi erityisesti sellaisilla pelaajilla, jotka ovat vanhempia, vähemmän koulutettuja, epävarmassa työtilanteessa tai muuten epävarmassa taloudellisessa tilanteessa. Sen sijaan esimerkiksi erilaiset taito- ja asiantuntijapelit kuten kiinteä- tai muuttuvakertoimiset urheiluedonlyöntipelit, hevosraviveikkaus, pokeri sekä blackjack saattavat houkutellessa pariinsa pelaajia, joiden pelaamisen pääasiallinen motiivi saattaa olla jossain muuallakin kuin rahan voittamisessa. Rahapelejä niiden viihdearvon vuoksi pelaavien pelaajien on esitetty olevan usein nuorempia, korkeammin koulutettuja sekä varmemmassa taloudellisessa tilanteessa kuin pelkän rahan voittamisen vuoksi pelaavien pelaajien. (Aasved 2003, 48; Eadington 1987, 265-269.)

Ruotsalainen rahapelitutkija Per Binde on tarkastellut rahapelaamisen taustalla yleisimmin vallitsevia motiiveja niin taito- kuin onnenpelejä pelaavien näkökulmasta. Tutkimuksessaan *Why people gamble: A model with five motivational dimensions* (2013) hän esittää, että viisi tärkeintä yksilöllistä motiivia rahapelaamiselle ovat: 1. *Unelma päävoiton saamisesta*, 2. *Sosiaaliset palkinnot*, 3. *Älyllinen haaste*, 4. *Tunteiden kirjo*, ja 5. *Mahdollisuus voittoon*. Näistä eri motiiveista *älyllistä haastetta* tarjoavat yksinomaan taitopelit, joissa pelaajan omilla taidoilla voi olla merkitystä pelin lopputuloksen kannalta. Sen sijaan *unelma päävoiton saamisesta*, *sosiaaliset palkinnot*, *tunteiden kirjo* sekä *mahdollisuus voittoon* kattavat kaiken tyyppiset rahapelit, joskin myös *sosiaalisilla palkinnoilla* viitataan Binden mukaan usein juuri taitopeleille ominaisiin sosiaalisiin aspekteihin, kuten kilpailemiseen tai sosiaalisen statuksen korottamiseen. Esimerkiksi taitava pokerinpelaaja voi nauttia menestyksensä myötä laajaa sosiaalista arvostusta muiden alan harrastajien keskuudessa.

Unelma päävoiton saamisesta perustuu Binden mukaan siihen toiveeseen, että ihminen rikastuisi nopeasti ja vaivaa näkemättä – päässen irtautumaan oravanpyörästä. *Tunteiden kirjo* tarkoittaa rahapelaamisen aikaansaamaa jännitystä sekä rentoutumista ja Binde esittääkin, että jopa itse voittoa hienompaa voi olla se tunnekirjo ja jännitys, jotka pelaaja käy läpi odottaessaan tuloksia. Kuitenkin kaikista tärkein ja kaikkia eri rahapelaamisen muotoja erottamattomasti yhdistävä tekijä sekä koko rahapelaamisen ydin on Binden mukaan *mahdollisuus voittoon*: se, että ihmisellä on mahdollisuus saada takaisin enemmän kuin mitä on peliin laittanut.

Edellä mainittujen tarkastelujen valossa on perusteltua väittää, että vaikka rahapelaamisen harjoittamisen taustalta voidaan löytää useita erilaisia yksilöllisiä syitä ja motiiveja, rahan voittamisen mahdollisuus vaikuttaa kuitenkin olevan niistä olennaisin. Oletettavasti juuri rahan voittamisen mahdollisuus oli yksi keskeinen selittävä tekijä myös sen taustalla, että vuonna 2003 ihmiset innostuivat juuri pokerista eivätkä vaikkapa pasianssista. Pelaajan omat henkilökohtaiset motiivit ja yksilölliset tekijät ovat kuitenkin vain osa sitä kokonaisuutta, jonka vuoksi pelaaja aloittaa rahapelaamisen – ja jatkaa sitä kerta toisensa jälkeen.

3.3 Rahapelaaminen pelinjärjestäjän näkökulmasta

3.3.1 Tilannetekijöiden merkitys pelaamisen aloittamisessa

Rahapelejä tarjoavat yritykset harjoittavat liiketoimintaa, ja kuten mitkä tahansa taloudellista voittoa tavoittelevat yritykset myös rahapelejä toimeenpanevat yritykset pyrkivät pääasiallisesti maksimoimaan saamansa voitot. Rahapeliyhtiöiden voittoja kutsutaan *pelikatteeksi* ja se tarkoittaa sitä rahamäärää, joka yhtiöille jää jäljelle pelaajille maksettujen voittojen jälkeen. On hyvä mainita, että puhuttaessa minkä tahansa rahapeliyhtiön pelikatteesta, voidaan sama asia ilmaista myös puhumalla pelaajien häviämistä rahasummista. Kaikkien rahapeliyhtiöiden tuotot koostuvat aina niistä rahoista, jotka pelaajat ovat niihin pelanneet – ja hävinneet. (Sulkunen, ym. 2019, 23.) Näin ollen mahdollisimman suuri pelikate edellyttää mahdollisimman runsasta pelaamista – ja häviämistä.

Kuten aiemmasta luvussa (3.2) kävi ilmi, yksilön pääasiallinen motiivi rahapelaamiseen on usein toive rahan voittamisesta. Rahapelejä tarjoavat yritykset pystyvät kuitenkin vaikuttamaan pelaajien pelikäyttäytymiseen lukuisten eri tekijöiden avulla, joihin yksittäinen pelaaja ei pysty vaikuttamaan ja joita hän ei välttämättä edes huomaa. Mark Griffiths esittää kollegansa Jonathan Parken (2007; 2003) kanssa, että rahapelaamisen taustalla vaikuttavat lukuisat eri tekijät voidaan kategorisoida rahapelinjärjestäjän kannalta kahteen keskeiseen osa-alueeseen: rahapeleihin ja niiden ympäristöön liittyviin *tilannetekijöihin (situational characteristics)* sekä rahapelien *rakenteellisiin tekijöihin (structural characteristics)*. Tilannetekijät ja rakenteelliset tekijät limittyvät osittain toisiinsa ja niiden toimeenpaneminen on hyvin pitkälti pelinjärjestäjän vastuulla, joten yksittäinen rahapelaaja ei pysty niihin juuri vaikuttamaan. Nämä tekijät ovat kuitenkin keskeisessä roolissa pelinjärjestäjän kannalta, sillä niiden avulla pelinjärjestäjä pyrkii vaikuttamaan pelaajien tarpeeseen aloittaa pelaaminen sekä ennen kaikkea pelaajien tarpeeseen jatkaa jo aloitettua pelaamista mahdollisimman pitkään. (Griffiths & Parke 2003; Parke & Griffiths 2007; ks. myös Griffiths, Parke, Wood & Parke 2005, 29.)

Artikkelissaan *The Environmental Psychology of Gambling* (2003) Griffiths ja Parke esittävät, että nimenomaan *tilannetekijät* ovat rahapeliympäristöön liittyviä seikkoja, joiden rooli saattaa olla keskeinen pelaajalle syntyneeseen tarpeeseen ja ensimmäiseen päätökseen rahapelaamisen aloittamisesta. Keskeisiä tilannetekijöitä ovat esimerkiksi rahapelien sijaintiin, määrään, saatavuuteen sekä markkinointiin liittyvät tekijät. (Griffiths & Parke 2003, ks. myös Griffiths, ym. 2005, 29.)

Mainonta on Griffithsin ja Parken (2003) mukaan tärkeä tilannetekijä, sillä sen avulla pelinjärjestäjä voi pyrkiä luomaan positiivisia mielikuvia rahapelaamisen ympärille sekä ennen kaikkea muistuttamaan ihmisiä pelaamisen mahdollisuudesta. Heidän mukaansa kuluttajan voi olla vaikeaa välttää mainontaa etenkin, jos se on aggressiivista, näkyvää sekä pelaamiseen kannustavaa. Rahapelaamisen aloittamisen kannalta myös toisella keskeisellä tilannetekijällä –*pelipaikkojen sijoittelulla* – on heidän mukaansa keskeinen rooli. Griffiths ja Parke (2003) esittävätkin, että pelinjärjestäjän kannalta voi olla hyödyllistä, mikäli pelipaikkoja voidaan sijoittaa keskeisille ja näkyville paikoille, jolloin spontaanistikin aloitettu rahapelaaminen on todennäköisempää. Lisäksi pelipaikkojen sijoittelu pankkiautomaattien tai rahanvaihtopisteiden läheisyyteen voi lisätä todennäköisyyttä sille, että pelaaja aloittaa rahapelaamisen. Edellä mainittujen tilannetekijöiden lisäksi

pelipaikkojen määrällä sekä niissä olevalla *pelitarjonnalla* on oletettavasti merkitystä rahapelaamisen aloituksen kanssa, kuten myös *pelipaikkojen sisustuksella, siisteydellä, valaistuksella, lämmityksellä, istumapaikkojen saatavuudella* sekä *alkoholin saatavuudella pelipaikkojen läheisyydessä* – joilla on kaikilla havaittu olevan merkitystä pelaajien viihtyvyyteen. Näin ollen ne saattavat olla keskeisessä asemassa myös pelaamisen aloittamisen ja pelaamisen jatkumisen kannalta. Griffiths ja Parke (2003) toteavatkin, että se fyysinen ympäristö, jossa rahapelaaminen tapahtuu, rakennetaan tarkoituksella mahdollisimman stimuloivaksi pelaamisen pitkään jatkumisen toivossa. Esimerkiksi rahapeliympäristön jatkuvat äänet voivat heidän mukaansa luoda vaikutelmaa hauskaista ja jännittävästä ympäristöstä ja näin ollen olla osaltaan vaikuttamassa pelaajille syntyvään illuusioon siitä, että voittaminen olisi yleisempää kuin häviäminen. Musiikin rooli rahapeliympäristössä on heidän mukaansa rentouttaa pelaajaa, kasvattaa tämän itseluottamusta sekä auttaa tätä unohtamaan aiemmat häviöt luomalla mielikuvaa siitä, että voittomahdollisuudet olisivat paremmat kuin ne todellisuudessa ovat. (Griffiths & Parke 2003, 277-289.)

Rahapelaamisen siirtyminen online-ympäristöön toi Griffithsin (2003) mukaan perinteisten kivijalkatilannetekijöiden oheen uusia aspekteja. Ensinnäkin online-ympäristössä tapahtuva rahapelaaminen mahdollisti sen, ettei rahapelaamisen harjoittaminen ollut enää sidoksissa mihinkään tiettyyn paikkaan, kun sen harjoittaminen ei enää edellyttänyt esimerkiksi kotoa poistumista. Osalle internetissä tapahtuva rahapelaaminen saattoikin tuoda mukanaan myös mahdollisuuden tietynlaiseen pakenemiseen vaikkapa oman arjen kiireestä. Toinen keskeinen online-ympäristön mukanaan tuoma muutos oli *anonymiteetti*: pelaajien ei tarvinnut enää pelätä leimautumista tai tuomitsemisen kohteeksi joutumista, sillä hävitessään peleissä kenenkään ei tarvinnut nähdä häviäjän kasvoja. Online-ympäristön mahdollistama yksityisyys, helppous, saatavuus sekä mukavuus saattoivat osaltaan edesauttaa myös pelaajan uppoutumista rahapelien äärelle, jonka myötä pelaaja saattoi menettää esimerkiksi ajantajunsa ja harjoittaa rahapelaamista huomattavasti pidempään kuin mitä oli tarkoittanut. (Griffiths 2003, 559-560; ks. myös Griffiths, ym. 2005, 29-31.)

3.3.2 Pelaamisen jatkuminen – rakenteellisten tekijöiden merkitys

Artikkelissaan *Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics* (1993) Mark Griffiths käy läpi rahapelien *rakenteellisten tekijöiden* tärkeyttä. Kun aiemmassa luvussa (3.3.1) esiteltyjen tilannetekijöiden ensisijainen merkitys on saada pelaajat pelien pariin, *rakenteellisten tekijöiden* merkitys on tehdä tästä pelaamisesta mahdollisimman nautinnollista ja saada se jatkumaan mahdollisimman pitkään. Rakenteellisia tekijöitä tarkastelemalla on mahdollista ymmärtää *millaisia* rahapelit ovat luonteeltaan sekä ominaisuuksiltaan ja millaisina ne näyttäytyvät pelaajille. Rakenteellisiin tekijöihin luetaan kuuluviksi muun muassa kaikki rahapelien *ominaisuuksiin* liittyvät tekijät, suoraan *rahaan* sekä *voitonmaksuun* liittyvät tekijät sekä *suojelevat tekijät*. (Griffiths 1993, 101-120; ks. myös Parke & Griffiths 2007, 215.)

Rahapelien *ominaisuuksiin* liittyviä tekijöitä ovat esimerkiksi rahapelin ajallinen kesto, pelin säännöt, pelin sosiaalinen tai ei-sosiaalinen luonne, pelikohtaisten panosten koko, pelaamisen saatavuus, pelien valo-, väri- ja ääniefektit, pelien ”läheltä-piti” -tilanteet sekä pelitapahtumien frekvenssi. Pelitapahtumien frekvenssillä (event frequency) tarkoitetaan sitä aikaa, mikä menee pelaamisen aloittamisesta voiton selviämiseen. Esimerkiksi Veikkauksen Lotto on matalafrekvenssinen peli, sillä sen arvonta tapahtuu kerran viikossa. Sen sijaan esimerkiksi raha-automaateissa tarjottavissa peleissä pelin aloittamisen ja voiton selviämisen välillä voi olla aikaa vain joitakin sekunteja, jolloin pelin frekvenssi on erittäin korkea ja täten pelaajan on myös mahdollista pelata useita pelejä lyhyen ajan sisällä. (Parke & Griffiths 2007, 215-226.) Korkean pelitapahtumien frekvenssin peleissä myös häviövaiheet ovat lyhyitä, jolloin pelaaja ei välttämättä käytä juurikaan aikaa rahapelaamisen taloudellisen kannattavuuden pohdiskeluun ja voiton saadessaan hänen on helppoa käyttää voitto lähes välittömästi uuden pelin ostamiseen. Online-rahapelaamisessa tämä ominaisuus usein korostuu, sillä pelaaja on valmiiksi kirjautunut sivustolle ja nopeafrekvenssisten pelien tarjonta on usein varsin runsas. (Griffiths 2003, 560; ks. myös Griffiths, Parke, Wood & Parke 2005, 32.) Rakenteellisena tekijänä juuri pelitapahtumien frekvenssin merkitys on keskeinen, sillä lukuisat tutkimukset ovat osoittaneet nimenomaan nopeatempoisten pelien olevan (hidastempoisiin peleihin verrattuna) nautinnollisimpia kaikille rahapelaajille, mutta erityisen nautinnollisia peliongelmissa kärsiville. (ks. Harris & Griffiths 2017.)

Peliin asetettujen panosten frekvenssi (bet frequency) viittaa toiseen tärkeään rahapelien ominaisuuteen: panosten määrään, jotka peliin on mahdollista asettaa ennen arvontaa. Vaikka viikoittainen Lotto onkin pelinopeutensa puolesta hidas, on huomionarvoista mainita, että pelaajan on silti mahdollista pelata sitä (kuten mitä hyvänsä muutakin rahapeliä) suuremmalla summalla kuin mihin olisi taloudellisesti varaa, sillä yksittäinen pelaaja voi ostaa yhtä lottoarvontaa kohden vaikka tuhat riviä. (Parke & Griffiths 2007, 226.)

”Läheltä piti” -tilanteilla viitataan useissa rahapeleissä esiintyviin tilanteisiin, jossa pelaajalle luodaan pelistä riippuen erinäisillä tavoilla vaikutelma siitä, että suurikin voitto olisi ollut pienestä kiinni. Läheltä piti- tilanteet voivat olla vaikuttamassa esimerkiksi siihen, että pelaaja saattaa jatkaa pelaamistaan pidempään ajatellen, että koska voitto oli jo lähellä, sen saaminen olisi todennäköisempää. (Griffiths & Delfabbro 2001, 8; Parke & Griffiths 2007, 224-225.)

Edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi lukuisat erilaiset pelivaihtoehdot, pelien houkuttelevat nimet, peleissä käytetyt ääniefektit, musiikki sekä rahapeleissä usein esiintyvä monimuotoinen ja värikäs grafiikka eivät oletettavasti ole kehittyneet sattumalta kaltaisikseen, vaan ne ovat tärkeässä asemassa juuri pelaajan kokeman pelinautinnon kannalta. Näin ollen kaikilla pelin ominaisuuksiin liittyvillä rakenteellisilla tekijöillä on keskeinen merkitys myös pelinjärjestäjän tuloksen kannalta, sillä kun pelaaminen on pelaajalle nautinnollista, oletettavasti sitä myös harjoitetaan enemmän. Internet-pelaamisen myötä valtaosa pelien rakenteellisista tekijöistä on pysynyt pääpiirteittäin samoina, mutta teknologinen kehitys on mahdollistanut esimerkiksi aiempaa parempien grafiikoiden kehittelyn sekä entistä nopeampien pelien valmistamisen (ks. esim. Griffiths 2003). Nämä seikat voivat yhdessä muiden tekijöiden kanssa selittää myös online-pelaamisen suurta ja alati kasvavaa suosiota.

Suoraan *rahaan* ja *voitonmaksuun* liittyviä keskeisiä rakenteellisia tekijöitä rahapeleissä ovat esimerkiksi rahapelaamisen maksamiseen liittyvät tekijät kuten korttimaksun mahdollisuus tai pankkiautomaattien sijoittelu lähelle pelipisteitä. Pelaajan kannalta on luonnollisesti helpointa, mikäli maksaminen onnistuu helposti ja usealla tavalla. Muita suoraan rahaan sekä voittonmaksuun liittyviä rakenteellisia tekijöitä ovat peleissä tarjolla olevien *pelikohtaisten päävoittojen suuruus*, *viimeisimmän voiton ilmoitus* (esimerkiksi jotkut rahapelikoneet ilmoittavat viimeisimmän niistä saadun voiton), sekä yleisesti

voitonmaksuihin liittyvät tekijät kuten esimerkiksi se, miten pelaaja pystyy lunastamaan saamansa voitot ja kuinka kauan kestää siinä, että pelaaja saa lunastettua voittonsa konkreettisesti rahana itselleen. (Griffiths 1993, 101-120; ks. myös Parke & Griffiths 2007.)

Rahapelien palautusprosentit ovat yksi keskeinen voitonmaksuun liittyvä rakenteellinen tekijä. Ne ovat pelikohtaisia ja tarkoittavat pelaajille voittoina palautettavia osuuksia suhteessa pelinjärjestäjän liikevaihtoon. Näin ollen mitä suurempi palautusprosentti rahapelissä on, sitä kannattavampaa sen pelaaminen saattaa olla kuluttajan näkökulmasta. Rahapelinjärjestäjien kannalta palautusprosentit ovat keskeisessä asemassa ja niiden laatiminen on tärkeää myös yhtiöiden tuloksen kannalta. Pienen voiton saadessaan pelaaja käyttää sen usein kokonaan uuden rahapelin ostamiseen etenkin korkean pelitapahtuman frekvenssin omaavissa (nopeatempoisissa) rahapeleissä, joten pienten voittojen lisääminen ei näin ollen ole välttämättä aina tappiollista pelinjärjestäjän liikevaihdon kannalta. Kun pelaaja voittaa edes pieniä voittoja usein, se saattaa lisätä hänen positiivisia kokemuksiaan rahapelaamista kohtaan ja olla vaikuttamassa pelaajalle syntyvään haluun pelata rahapelejä entistä enemmän. (Rautee 2009, 11-21; ks. myös Parke & Griffiths 2007, 234-235; Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 32-34.)

Edellä mainittujen tekijöiden lisäksi rahapelien rakenteellisiksi tekijöiksi luetaan myös erilaiset *suojelevat tekijät*, jotka ovat rahapelinjärjestäjien kannalta tärkeässä asemassa. Rahapelimaaailmassa kolikolla on käänttöpuoli: vaikka valtaosalle rahapelaaminen on hallittua ja mukavaa ajanvietettä, osalle pelaajista sen harjoittaminen voi koitua ongelmalliseksi. Rahapeliriippuvuus on tila, joka luokitellaan sairaudeksi kahdessa kansainvälisessä tautiluokituksessa, DSM-5:ssä ja ICD-10:ssä, joista jälkimmäisessä rahapeliriippuvuudesta käytetään termiä pelihimo (Pajula 2018, 7-8). Modernin rahapelaamiseen nykyään lähes erottamattomasti kuuluva ”vastuullinen rahapelaaminen” liittyy juuri näihin suojeleviin tekijöihin. Vastuullinen rahapelaaminen tarkoittaa sitä, että erilaisilla toimenpiteillä pyritään vähentämään sekä ennaltaehkäisemään rahapeliongelmiin tai rahapeliriippuvuuksien syntymistä. Tällaisia suojelevia tekijöitä ovat esimerkiksi online-ympäristössä erilaiset kulutus- tai tappiorajat, jotka pelaajan tulee asettaa itselleen ennen pelaamista. Rajoitusten asettaminen ja niiden avulla tapahtuva peliongelmiin ehkäisy on näin ollen online-ympäristössä pitkälti pelaajan omalla vastuulla. (Cosgrave 2008, 92-93; Nikkinen 2019.)

3.3.3 Tilannetekijöiden ja rakenteellisten tekijöiden merkitys Suomen kontekstissa

Rahan voittaminen on usein pelaajan ensisijainen motiivi rahapelaamisen aloittamiselle ja sen merkitys on keskeinen myös pelinjärjestäjän kannalta. Kuitenkin kuten aiemmista alaluvuista kävi ilmi, pelkkä rahan voittamisen toive ei ole riittävä tekijä selittämään miksi pelaaja aloittaa pelaamisen ja jatkaa sitä kerta toisensa jälkeen voittojen negatiivisesta odotusarvosta huolimatta. Pelaamisen aloittamisen ja pelaamisen jatkamisen taustalla on lukuisia eri tekijöitä, joista osaan pelaaja pystyy vaikuttamaan ja osaan taas ei. Tilannetekijöiden ja rakenteellisten tekijöiden rooli on pelinjärjestäjän kannalta keskeinen, sillä niiden avulla se voi pyrkiä vaikuttamaan muun muassa pelaajan henkilökohtaisiin asenteisiin rahapelaamista kohtaan saaden ne muuttumaan myönteisemmiksi. Kuitenkin myös rahapelien sääntelijöillä, lainsäädännöllä on pelinjärjestäjien lisäksi yhteiskunnallisella tasolla keskeinen rooli siinä, miten rahapelaamista tietyssä maassa toimeenpannaan, ylläpidetään sekä säännellään ja millaisena rahapelaaminen tätä kautta näyttäytyy kuluttajalle.

Pohdittaessa suomalaisten rahapelaamista erilaisten rakenteellisten tekijöiden ja tilannetekijöiden valossa voidaan ajatella, että esimerkiksi tutkimuksissa esiin tullut suomalaisten kansainvälisesti vertaillen jopa poikkeuksellisen myönteinen suhtautuminen rahapelaamiseen voi osaltaan selittää myös runsasta rahapelaamista: vuonna 2015 rahapelaamista harjoittaneista suomalaisista peräti 49% suhtautui siihen myönteisesti (Salonen & Raisamo 2015, 44-46; ks. myös Rydman 2018, 23). Suomalaisten myönteinen suhtautuminen rahapelaamista kohtaan voi selittyä esimerkiksi sillä, että rahapelit ovat Suomessa helposti saatavilla ja pelaaminen on yleistä, näkyvää ja hyväksyttyä. Hajasijoitettuja rahapeliautomaatteja on Suomessa yli 18 500 kappaletta ja ne on sijoiteltu yli 6600 pelipisteeseen. Nämä pelipisteet sijaitsevat esimerkiksi kioskeilla, ravintoloissa, huoltoasemilla sekä ruokakaupoissa, eli niiden välttäminen voi olla suomalaisille jopa haasteellista. Hajasijoitettujen rahapeliautomaattien lisäksi Suomessa on vielä noin sata erillistä pelisalia, joissa rahapeliautomaatteja on tarjolla 2600 kappaletta. (Selin, Raisamo, Heiskanen & Toikka 2018.)

Sijainnin ja tarjonnan ohella yksi keskeinen rahapelien tilannetekijä on rahapelien mainonta, joka on Suomessa näkyvää. Vuonna 2017 Kymenlaaksossa, Pirkanmaalla sekä

Uudellamaalla asuvista suomalaisista 62% oli tyytyväisiä Veikkauksen mainonnan sen hetkiseen tilanteeseen ja 27% vastaajista piti mainontaa liiallisena (Salonen, ym. 2019, 75). Suomalaisen rahapeliteollisuuden ympärillä olevaan positiiviseen ilmapiiriin vaikuttaa oletettavasti myös se, että siitä kertyvät tuotot jaetaan kokonaisuudessaan yhteiskuntaa hyödyttäviin tarkoituksiin. Vuonna 2016 ja 2017 kolme prosenttia rahapelejä (Uudellamaalla, Kymenlaaksossa ja Pirkanmaalla) harjoittaneista suomalaisista nimesikin juuri hyvien tarkoituksen tukemisen pääasialliseksi motiiviksi rahapelaamiselleen (Salonen, ym. 2019, 53).

Suomen kontekstissa rahapelien rakenteellisista tekijöistä korostuvat eritoten suojelevat tekijät, sillä Suomessa rahapelimonopoli Veikkauksen lakiinkin (2016/1286 § 12) kirjattu tärkein tehtävä on juuri rahapeleistä koituvien haittojen ja ongelmien ehkäisy ja vähentäminen. Näin ollen erilaisten suojelevien tekijöiden toimeenpaneminen Suomessa on Veikkauksen vastuulla. Erinomainen esimerkki Veikkauksen toimeenpanemista suojelevista tekijöistä ovat vuoden 2017 joulukuusta lähtien Veikkauksen internet-sivustolla olleet pakolliset tappio- ja talletusrajat. Veikkauksen verkkosivustolla pelaavien on tullut asettaa itselleen nämä rajat, jotta he pystyisivät arvioimaan ja hallitsemaan omaa rahapelikulutustaan tarkemmin. Veikkauksen mukaan rajojen käyttöönottamisen myötä kaikista kovin sekä todennäköisesti myös ongelmallisina pelaminen on vähentynyt heidän verkkosivustollaan (Veikkaus, Osavuositarkastus Q3 2018, 7). Vuonna 2022 voimaan astuva tunnistautumispakko laajentaa nämä rajat myös kivijalkaympäristön hajasijoitettuihin rahapeliautomaatteihin (Vuosisraportti, Veikkaus 2018, 3; Veikkaus 2018).

4 RAHAPELAAMINEN KULUTUKSENA

4.1 Eri yhteiskuntaluokkien rahapelaaminen

Yhden ensimmäisistä sosiologisista lähestymisistä rahapelaamiseen teki Thorstein Veblen, joka pyrki selittämään ylimääräiseksi katsotun kerskakulutuksen, kuten rahapelaamisen suosiota yläluokkien keskuudessa teoksessaan *The Theory of the Leisure Class* (1931 [1899]). Veblen esitti, että ihmisille ominainen piirre, *onneen uskominen*, on perintöä kaukaa menneisyydestä – ajalta, jolloin onnen merkitys korostui erilaisissa hengellisissä rituaaleissa ihmisten jokapäiväisissä elämissä. Ajan myötä onneen uskominen menetti kuitenkin pyhän merkityksellisyytensä sen laajentuessa myös profaaneiden asioiden, kuten rahapelaamisen, pariin ihmisten sosiaalisissa ja kulttuurisissa merkityskonteksteissa. (Veblen 1931 [1899], 127-134; ks. myös Aasved 2003, 23.) Veblenin mukaan taikauskoisuus ja onneen uskominen näkyivät rahapelaamisessa siten, että ihmiset yrittivät nähdä kausaliteetteja sellaisissa tapahtumissa, jotka perustuivat kokonaan sattumaan. Täysin sattuman varaan perustuvissa rahapeleissä ihmisten uskominen omaan onneensa saattaa olla esimerkiksi pelin aloittamisen kannalta keskeisessä asemassa. (W. R. Eadington 1999, 180; Veblen 1931 [1899]).

Veblen tarkasteli rahapelaamista pitkälti yläluokkien harjoittamana toimintana, jollaista se vielä 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun maailmassa olikin. Esimerkiksi Suomessa Raha-automaattiyhdistys Ray sijoitteli toimintansa alkuvuosina rahapeliautomaatteja ainoastaan ylemmän luokan suosimiin hienoihin ravitsemusliikkeisiin sekä yksityisiin kerhohuoneisiin (Raento, ym. 2012, 244-245). Juuri yläluokan arvot ja toimintatavat olivat Veblenin pääasiallisen kiinnostuksen kohde ja hän näki uhkapelaamisen olevan yksi yläluokan monista keinoista demonstroida ylivertaisuuttaan suhteessa alempiin luokkiin. Veblenin mukaan rahapelaamisen harjoittaminen heijasteli eri luokkien välistä rahallista epätas-arvoa ja teki siitä senkin vuoksi itsessään arvokasta ja vaikutusvaltaista. Yläluokkien rahapelaamista tarkastellessaan Veblen esitti, että ihmisten rahapelaaminen kasvaa varallisuuden kasvamisen myötä ja siten myös runsas rahapelaaminen on suoraan yhteydessä korkeampiin sosiaalisiin luokkiin. (Veblen 1931 [1899].)

Rahapelaamista käsitellessään Veblen jätti täysin huomiotta sen keskeisen seikan, että rahapelaaminen oli varsin suosittua kaikista eri sosiaaliluokista tulevien ihmisten

keskuudessa. Myöhemmin rahapelien ja yhteiskuntaluokkien suhteita tutkittaessa sosiologien näkemykset erosivat Veblenin ajattelusta selvästi, sillä yhtenä tärkeänä rahapelaamisen motiivina nähtiin pelaajien pyrkimys saavuttaa parempi taloudellinen asema. Näin ollen rahapelaaminen nähtiin nimenomaan negatiivisessa relaatiossa varallisuuteen sekä sosiaaliluokkaan nähden. (Li & Smith 1976, 193.)

Mikal Aasved (2003, 25-26) esittää, että useat varhaiset sosiologit näkivät rahapelaamisen (ajan hengen mukaisesti) heijastavan kaikenlaista poikkeavaa, eskapistista, negatiivista, rikollista, paheellista sekä muuta epäsosiaalista käyttäytymistä, joita yleisesti pidettiin nimenomaan alemmille sosiaaliluokille ominaisina. Hänen mukaansa jotkut sosiologit luokittelivat ammatikseen rahapelaamista harjoittavat ihmiset samaan yhteiskunnallisista normeista poikkeavaan kategoriaan kuin prostituoidut, homoseksuaalit, sirkustyöntekijät, jazzmuusikot, velalliset sekä rikolliset. Näissä marginaalisissa asemissa olevia ihmisiä pidettiin epäonnistujina, ja heidän toimintansa nähtiin epäkunnioittavana sosiaalisesti korkeammalla olevia henkilöitä kohtaan. (Aasved 2003, 25-26.)

Lea, Tarpay & Webley (1987) esittivät, että etenkin alempien tuloluokkien rahapelaaminen ilmentää heidän toivettaan rikastua nopeasti tekemättä oikeastaan mitään sen eteen. Rahapelivoiton – huolimatta siitä, kuinka epätodennäköisen – saamisen myötä sosiaalinen liikkuvuus ja taloudellisen tilanteen koheneminen voivat tulla mahdolliseksi myös näille henkilöille, joilla ei ole mitään muuta mahdollisuutta muuttaa elinolosuhteitaan. Valtaosalla ihmisistä ei ole heidän mukaansa mitään laillisia keinoja tavoitella taloudellista menestystä tai onnea, huolimatta heidän ahkeruudestaan tai älykkyydestään, ja tältä näkökulmalta tarkasteltuna myös loton kaltaisten pienten panosten ja suurten voittojen pelien pelaaminen voi tulla varteenotettavaksi vaihtoehdoksi. (Lea, Tarpay & Webley 1987; ks. myös Aasved 2003, 36.)

Juuri lottopelissä on varsin yleistä, että siihen pelatuista rahoista palautetaan pelaajille voittoina varsin pieni osuus (yleensä alle 50 %), jolloin talon etu on suuri. Rahapelaamisessa suuri talon etu tarkoittaa sitä, että pelaajille palautetaan voittoina varsin pieni osuus niistä rahasummista, jotka pelaajat peliin laittavat, pelijärjestäjän pitäessä loput itsellään. Aasved (2003, 39) toteaaakin, että suuren talon edun rahapeleissä talo tulee aina voittamaan ja pelaajat (etenkin ryhmänä tarkasteltuna) häviämään. Grinoldsin ja Omorovin (1997) mukaan yksi tapa tarkastella rahan voittamiseen perustuvaa rahapelikulutusta on nähdä se hyvänä

esimerkkinä sosiaalisesti kannattamattomasta hyödyntavoittelusta ja ajan tuhlauksesta, sillä realiteetti on se, että pelaajat tulevat aina häviämään pitkällä tähtäimellä (Grinolds & Omorov 1997).

Edellä mainituista selitystavoista poiketen William R. Eadington (1999, 180) esitti, että rahapelaaminen voidaan vaihtoehtoisesti nähdä myös rationaalisena kulutuksena, jossa rationaaliset taloudelliset toimijat – rahapelaajat – lunastavat rahaa vastaan palveluita, jotka tarjoavat viihteen ja jännityksen ohella mahdollisuuden pieneen ja epätodennäköiseen oheistuotteeseen: parempaan elintasoon (Eadington 1999, 180). Tältä näkökannalta tarkasteltuna rahapelaajat ovat viihdekuluttajia, peleissä koetut häviöt ovat tästä viihdeestä maksettava hinta ja rahapelaamisen tuottamaa hyötyä ei tule mitata saavutetun varallisuuden, vaan saavutetun nautinnon kautta (Ignatin & Smith 1976, 81).

Edellä mainitun kaltainen rationaalinen rahapelaaminen ei kuitenkaan selitä esimerkiksi lottopelien suosiota, sillä niiden tuottaman viihdearvon voidaan katsoa olevan melko vähäinen moniin muihin rahapeleihin verrattuna (ks. esim. Aasved 2003, 48). Isoin teoreettinen ongelma rahapelaamisen tarkastelemisessa viihdekulutuksena on Williamsin, Rehmin sekä Stevensin (2011) mukaan se, että se ottaa vajaanaisesti huomioon rahapelaamisen vapaa-ajan viihdekulutuksena. Heidän mukaansa rahapelaamisen tuottama hyöty ei ole suoraan verrattavissa siihen hintaan, minkä kuluttajat ovat rahapelaamisesta valmiita maksamaan tai kuinka paljon he todellisuudessa sen harjoittamisesta maksavat. Ihmisten osallistuminen kaupalliseen rahapelaamiseen ei ole heidän mukaansa juurikaan tekemisissä rationaalisen ekonomisen valinnan kanssa, sillä julkisen ja kaupallisen rahapelaamisen vaihtoehdot asettavat pelaajan kuluttajana usein häviäjän asemaan. Lisäksi he korostivat sitä, että valtaosa kuluttajista vaikuttaa suosivan nimenomaan sellaisia rahapelaamisen muotoja joissa on pienin mahdollinen voittamisen todennäköisyys, kuten lottopelejä sekä raaputusarpoja. (Williams, Rehm & Stevens 2011, 49-50.)

Kuten luvussa 3.2 kävi ilmi, matalan viihdearvon korkeapäävoittoisia onnenpelejä suosivat usein rahan voittamisesta motivoituneet henkilöt, jotka ovat usein esimerkiksi vähän koulutettuja, epävarmassa työtilanteessa tai epävarmassa taloudellisessa tilanteessa. Sen sijaan taito- ja asiantuntijapelejä harjoittavat rahan voittamisen lisäksi myös pelin tuottamasta viihdearvosta motivoituneet pelaajat. Viihdearvon vuoksi rahapelaavien kulutuksen ei usein katsota olevan poikkeavaa muusta päämäärätietoisesta ja rationaalisesta

kulutuksesta, jossa toimija lunastaa rahaa vastaan itselleen erilaisia hyödykkeitä. (Eadington 1987, 264.) Lisäksi ensisijaisesti viihdearvon vuoksi pelaavien on arveltu olevan muun muassa korkeammin koulutettuja ja vakaammassa taloudellisessa tilanteessa verrattuna pelkästään rahan voittamisesta motivoituneisiin rahapelaajiin. (Aasved 2003, 48; Eadington 1987, 265-269.)

Näin ollen pelaajien sosioekonomisilla tekijöillä vaikuttaa olevan merkitystä myös rahapelaajien mieltymyksiin, motiiveihin ja kulutukseen. Rahapelikulutuksessa vaikuttaakin olevan yksi keskeinen ja vahvasti läsnäoleva aspekti, joka erottaa etenkin onnenpelien pelaamisen muusta hyödykekulutuksesta: *toivo*. Tämä toivo näyttäytyy erilaisilla pelaajilla eri tavoin jonkun toivoessa esimerkiksi elämää mullistavia seurauksia kuten parempaa taloudellista elämää ja sosiaalista liikkuvuutta, ja joillekin mahdollinen voittaminen on ainoastaan pelaamisesta epätodennäköisesti seuraava positiivinen liitännäisseuraus.

Olivatpa ihmisten syyt, motiivit tai toiveet rahapelaamiselle rationaalisia tai epärationaalisia, väistämätön tosiasia on se, ettei rahapelaamisen kokonaiskulutus jakaudu tasaisesti pelaajien kesken. Seuraavassa luvussa tarkastelen aiempien tutkimusten valossa tätä rahapelikulutuksen epätasaista jakautumista sekä sitä, että keskittyykö rahapelikulutus – Veblenin ajattelusta poiketen – korkeimman tulotason ryhmien sijasta matalan tulotason ryhmille.

4.2 Rahapelikulutuksen epätasainen jakautuminen

Rahapelimaailmassa termillä ”valas” (”whale”) viitataan erityisen korkean volyymin uhkapelaajaan (”high roller”). Nämä valaat ovat usein hyvin varakkaita henkilöitä, ja Williams, Robert & Parke (2012) esittävätkin, että jotkut rahapeli-toimijat pyrkivät aktiivisesti etsimään valaita peliensä pariin muun muassa selektiivisen sekä eksklusiivisen markkinoinnin avulla. Etenkin suurissa kivijalkakasinoissa tällaiset erityisen korkean volyymin pelaajat ovat heidän mukaansa pelinjärjestäjille tuttuja, sillä kun perinteiset urheiluedonlyöjät kuluttavat kuukausittain yhdelle operaattorille keskimäärin alle 200 euroa, saattaa valas samana ajanjaksona hävitä rutiininomaisesti yhdelle operaattorille yli 5000 euroa. Operaattorit, joilla on asiakkanaan sekoitus tavallisia pelaajia sekä valaita, saattavatkin Williamsin, Robertin ja Parken (2012) mukaan huomata, että joissain tapauksissa yhden valaan synnyttämä pelituotto voi vastata yli sadan ”normaalin” rahapelaajan yhteenlaskettuja tuottoja, ja muutama tällainen VIP-pelaaja saattaa olla vastuussa jopa puolesta kasinon tuotoista. Suuren rahankäyttönsä vuoksi nämä VIP-asiakkaat saavat sekä erityiskohtelua että tarkkailua osakseen pelinjärjestäjän toimesta, ja jälkimmäistä etenkin siltä varalta, että he olisivat ongelmapelaajia tai omaisivat taloa parempaa tietoa peleistä. (Williams, Wood & Parke 2012; ks. myös Gapper 2006.)

Williams kollegoineen (2012) esittää, että suuren pelivolyyminsa vuoksi (tai siitä huolimatta) valaat ovat usein myös varsin riskialttiita pelaajia kasinoiden tuottojen kannalta, etenkin suuren voiton jälkeen. Heidän mukaansa juuri valaiden riskialttius on syynä sille, miksi useat pelinjärjestäjät suosivat amatööripelaajia, jotka tuottavat varman ja tasaisen tuottovirran pienellä riskillä. Tutkijoiden mukaan esimerkiksi useat pokerinjärjestäjät pyrkivät suojelemaan tällaisia tasaisen tulovirran kokemattomia pokerinpelaajia, sillä heidän pelaamisensa luo lopulta perustan koko liiketoiminnan kannattavuudelle. He arvelevat esimerkiksi yhden pokeribuumin kutistumiseen keskeisesti vaikuttaneen tekijän olleen se, että ”pokerihait” (taitavat pokerinpelaajat) tulivat korjaamaan voitot, säilyttäen jatkuvaan häviämiseen kyllästyneet ”pikkukat” (aloittelevat pokerinpelaajat) pois pelin parista. Tutkijat esittävätkin, että sellaiset pokerinpelaajat ovat pelinjärjestäjille kaikista tuottavimpia, jotka pelaavat hauskuuden vuoksi, palaavat pelaamisen pariin usein ja suosittelevat peliä myös ystävilleen sekä tuttavilleen. (Williams, Wood & Parke 2012, 64-65.)

Tilanteessa, jossa rahapeliuotoista ovat pääasiallisesti vastuussa erityisen varakkaat valaat (sekä joissain tapauksissa hait), rahapeliyritysten tuottojen (ja niiden verotuksen) voidaan katsoa olevan progressiivisia. Progressiivisuus tarkoittaa tässä yhteydessä yksinkertaistettuna sitä, että mitä varakkaampi henkilö on, sitä enemmän hän myös käyttää rahapelaamiseen rahaa. Rahapeliuottojen regressiivisyys tarkoittaa puolestaan tilannetta, jossa rahapelikulutus kasvaa tulojen pienentyessä ja vastaavasti rahapelikulutus pienenee tulojen noustessa. (ks. esim Smith 2000, 130).

Rahapeliverotuksen regressiivisyyttä on tarkasteltu etenkin korkean talon edun (eli pienen voiton todennäköisyyden) omaavien onnenpelien kuten lottopelien osalta maailmalla melko runsaasti, taito- ja asiantuntijapelien jäädessä vähemmälle huomiolle. Tulokset ovat osoittaneet, että etenkin korkean talon edun peleissä, kuten lotossa, tuotot tulevat pääasiallisesti matalan tulosegmentin väestöltä, jolloin myös näiden pelituottojen verotus on poikkeuksetta regressiivisiä – ja usein erittäin voimakkaasti. (ks. Smith 2000, 129-130; Kohler 2016, 194; Sulkunen, ym. 2019, 142; viittaa: Beckert & Lutter 2013.)

Useissa maissa esimerkiksi lottopelien ja muiden korkean talon edun omaavien rahapelien järjestäminen on kansallisen rahapelioperaattorin vastuulla, jolloin myös rahapelaamisesta syntyvät tuotot ovat verotuksen alaista tuloa. Dimitri Kohler (2016) tarkasteli onnenpelien verotuksen oikeudenmukaisuutta Sveitsissä ja havaitsi selvän regression, kun matalamman tulotason omaavat pelaajat tuottivat suhteellisesti suurimman osan valtiollisista rahapeliuotoista. Kohlerin mukaan oikeudenmukaisen verotuksen perusta on tasa-arvo: se, että ihmisten tulee osallistua valtion tuottojen kasvattamiseen oman maksukykynsä mukaisesti siten, ettei kenenkään tulisi joutua maksamaan esimerkiksi veroja enemmän kuin muiden hänen tulotasoonsa kuuluvien, ja matalan tulotason omaavien henkilöiden ei tulisi kustantaa valtion tuotoista korkeamman tulotason omaavia ihmisiä enemmän. Kohler (2016) korosti kuitenkin sitä, että Sveitsissä rahapelien tuottamia verorahoja ei korvamerkitä tiettyihin tarkoituksiin, jolloin parhaimmassa tapauksessa syntyneet tuotot saatetaan ohjata esimerkiksi matalatuloisia itseään hyödyttäviin palveluihin, joka saattaa lieventää muutoin voimakasta regressioa. Onnenpelituottojen regression lisäksi Kohlerin toinen keskeinen havainto oli, että myös koulutustasolla oli merkitystä rahapelaamisen määrään: mitä kouluttautuneempia ihmiset olivat, sitä vähemmän he kuluttivat rahapelien pelaamiseen rahaa. Tutkimuksen lopullinen johtopäätös oli, että mitä köyhempiä ja vähemmän

kouluttautunutta väestö Sveitsissä on, sitä suuremmiksi onnenpelien rahallisten tuottojen voidaan olettaa kasvavan. (Kohler 2016, 193-208.)

Suomalaisen rahapelimonopoli Veikkauksen tuotot käytetään kokonaisuudessaan korvamerkittynä erilaisiin tarkoituksiin, kuten kolmannen sektorin toiminnan rahoittamiseen. Tällöin mahdollinen regressio etenkin lottopelien sekä muiden korkean talon edun rahapelien osalta saattaa olla erityisen voimakasta. Suomessa esimerkiksi noin 60 % taiteeseen ja kulttuuriin käytettävästä rahoituksesta ja noin 80 % urheiluun käytetystä rahoituksesta tulee suoraan rahapeliteutoista. Pekka Sulkunen ym. (2019) esittävätkin, että tuottojen korvamerkitseminen eri tarkoituksiin, kuten hyväntekeväisyyteen, kulttuuriin sekä urheiluun on luonut ympärilleen laajan riippuvuusverkon, johon ovat kietoutuneet sekä rahapelaajat, pelinjärjestäjät, virkamiehet että edunsaajat. (Sulkunen, ym. 2019, 1-7.)

Rahapelaamisen verotuksen oikeudenmukaisuutta käsiteltäessä jotkut ovat esittäneet muun muassa kaupallisiin rahapeleihin osallistumisen olevan ”vapaaehtoista verojen maksua”. Toimintaan osallistumisen vapaaehtoisuudesta johtuen myös kansallisten rahapelijärjestäjien on ollut kenties helpompaa hyväksyä nämä tuotot ikään kuin tavallisesta vapaa-ajan kulutuksesta seuraavana lisähyötynä. (Egerer, Marionneau & Nikkinen 2018, 2; Smith 2000, 129.) Pekka Sulkunen (2019, 110) kuitenkin korostaa modernin rahapelikulutuksen jakautumisen päätuloksen olevan se, että rahaa kerätään niiltä, jotka ovat valmiiksi heikossa taloudellisessa tilanteessa, ja annetaan sellaisille ihmisille, jotka ovat kykeneväisiä kustantamaan sillä hankitut palvelut itsekin. Toisessa teoksessaan Sulkunen kollegoineen (2019, 142) viittaa Groten & Mathisonin (2011) tekemän katsauksen johtopäätökseen, jonka mukaan hyvinvointivaltiollisen rahallisen avustustuen piirissä olevat henkilöt osallistuvat lottopelien pelaamiseen muita useammin. (Sulkunen, ym. 2019, 142 viittaa: Grote & Mathison 2011.)

Suomessa jopa 80 % aikuisväestöstä on ilmoittanut harjoittavansa rahapelaamista enemmän tai vähemmän säännöllisesti, jolloin rahapelaamisen harjoittaminen itsessään on melko vähän keskittynyttä. Suomalaisten suosikkirahapelejä ovat vuodesta toiseen olleet Veikkauksen lottopelit, joita esimerkiksi vuonna 2015 oli pelannut 69% vastaajista. (Salonen & Raisamo 2015, 32-33.) Nimenomaan haaveiluun perustuvien rahapelien pelaaminen on Suomessa suosituinta ja Veikkauksen vuosiraportin (2018) mukaan *haaveilupelit* tuottivatkin suurimman osuuden (37,8 %) sen kokonaisliikevaihdosta. Tiukalla

toisella sijalla 36,9 % osuudellaan olivat *jännityspelit*, joihin kuuluvat raha-automaattipelit kivijalassa sekä digiympäristössä sekä muut nopearytmiset arvontapelit kuten raaputusarvat ja eArvat. Taito- ja asiantuntijapeleistä koostuvia *harrastuspelejä* pelattiin Suomessa vähiten niiden osuuden jäädessä 25,3 prosenttiin kokonaisliikevaihdosta. (Veikkaus 2018, 7.)

Williams, Wood ja Parke (2012) esittävät kuitenkin, että pääasiallisesti lottoa pelaavat pelaajat ovat eroavainen markkinasegmentti esimerkiksi onlineympäristössä rahapelaamista harjoittavista pelaajista. Heidän mukaansa pääasiallisesti digiympäristössä pelaavat suosivat useita erilaisia pelityyppejä, esimerkiksi onlineympäristön automaattipelejä, jotka ovat usein nopeita mutta suhteellisen pienen panoksen pelejä. Tutkijat olettivat, että digiympäristössä pelaavista pelaajista 20 % saattaa jäädä jopa voitolle automaattipeleissä olevien korkeiden palautusprosenttien myötä. Sen sijaan loput pelaajat (80 %) jäävät heidän mukaansa häviölle, suurimpien häviäjien hävitessä kuukausittain jopa yli 1000€. (Williams; Wood ja Parke 2012, 64-65.) Sulkunen kollegoineen (2019) esittääkin, että valtaosa rahapelikulutuksesta lankeaa pienelle joukolle korkean volyymin pelaajia (Sulkunen, ym. 2019, 167).

Näitä korkean volyymin pelaajia on tarkasteltu Suomessa yllättävän vähän. Kuitenkin vuonna 2015 tehdyn suomalaisten rahapelaamista käsittelevän väestökyselyn (Rahapelitutkimus 2015) pohjalta tehtiin tutkimus, jossa tarkasteltiin suomalaisten rahapelikulutuksen jakautumista. Tutkimuksen tulokset antoivat selkeän kuvan myös suomalaisen rahapelaamisen ympärillä olevasta trendistä: keskittyneestä kulutuksesta. Tutkimuksen mukaan varsin pieni joukko korkean volyymin pelaajia (5,2 %) tuotti puolet suomalaisten rahapeleihin käytetystä kokonaiskulutuksesta. Selvästi suurempi osuus vastaajista, 23,2 %, oli vastuussa peräti neljästä viidesosasta (80 %) rahapelien kokonaiskulutuksesta. Tutkimuksen mukaan korkean volyymin rahapelaajat olivat tyypillisesti miehiä, toisen asteen koulutuksen saaneita sekä yli 1500 euroa kuukausittain ansaitsevia. Korkean volyymin rahapelaajille vaikutti olevan tyypillistä myös se, että he harjoittivat rahapelaamista monta kertaa viikossa, pelasivat useita eri pelityyppejä ja harjoittivat rahapelaamista myös internetissä. (Salonen, Kontto, Alho & Castrén 2017, 549-559.)

Edellä mainitussa tutkimuksessa (kuten kaikissa tähän mennessä ilmestyneissä suomalaisten rahapelaamista käsittelevissä väestötason tutkimuksissa) kaikkia suomalaisia rahapelaajia tarkasteltiin yhtenä joukkona, riippumatta siitä, minkä pelijärjestäjän rahapelejä he olivat ilmoittaneet pelanneensa. Koen pelijärjestäjän huomioimisen äärimmäisen tärkeäksi Suomen tämän hetkessä rahapelipoliittisessa kontekstissa, jossa rahapelimonopoli Veikkaus on menettänyt digiympäristössä markkina-asemaansa jatkuvasti ulkomaisille Suomessa luvattomasti palvelujaan tarjoaville toimijoille (ks. esim. Niemelä 2019). Lisäksi Sisäministeriö tarkastelee parhaillaan erilaisten keinojen toimivuutta ulkomaisten pelijärjestäjien sivustoille pääsemisen estämiseksi (ks. Sisäministeriö 2018).

Tarkoitukseni on tutkia suomalaisten rahapelaamista, rahapelikulutuksen jakautumista sekä rahapelikulutuksen keskittymistä eri pelijärjestäjät huomioiden. Tutkielmani lähtökohtana on selvittää, eroavatko eri pelijärjestäjille pelaavat toisistaan merkittävästi joidenkin tekijöiden osalta. Lähtökohtaisesti en usko, että Suomesta on löydettävissä ”valaiden” kaltaisia korkean volyymin pelaajia, mutta oletan löytäväni merkkejä rahapelikulutuksen keskittymisestä sekä korkean volyymin ryhmistä. Kiinnostava ja tutkielmani kannalta keskeinen selvityksen kohde ovatkin juuri nämä eri pelijärjestäjille pelaavat korkean volyymin ryhmät sekä niiden väliset mahdolliset eroavaisuudet. Seuraavassa luvussa esittelen tarkemmin tutkimustehtäväni sekä käyttämäni aineiston.

5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA AINEISTO

5.1 Tutkimustehtävä

Nykyisen globaalien rahapelimarkkinoiden kasvun sekä internet-pelaamisen lisääntymisen myötä suomalainen rahapelimonopoli Veikkaus on menettänyt ulkomaisille toimijoille jatkuvasti markkina-asemaansa (ks. esim. Niemelä 2019). Tähän mennessä ilmestyneiden suomalaisten rahapelaamista käsittelevien tutkimusten, kirjallisuuden sekä mediassa aktiivisesti käydyn rahapelikeskustelun pohjalta vaikuttaakin siltä, että vuonna 2019 Suomen rahapelikentällä on tarve tutkielmalle, jossa suomalaisten rahapelaamista tarkastellaan myös pelinjärjestäjän mukaan.

Katson, että suomalaisten rahapelaamisen tarkasteleminen pelinjärjestäjän kontekstissa on varsin ajankohtainen sekä mielenkiintoinen lähtökohta tutkielmalleni, sillä ainakaan toistaiseksi vastaani ei ole tullut aihetta käsittelevää empiiristä tutkimusta. Näin ollen tutkielmani tarkoitus on tuottaa uutta tietoa suomalaisten rahapelikäyttäytymisestä. Tutkimustehtäväni avulla pyrin saamaan vastauksen siihen, onko pelinjärjestäjällä vaikutusta pelaajan pelikäyttäytymiseen tai pelaajan korkeaan pelivolyyymiin siten, että pelkästään Veikkaukselle pelaavat eroaisivat merkittävästi niistä pelaajista, jotka ovat ilmoittaneet pelanneensa myös ulkomaille. Termillä pelivolyyymi viitataan tässä tutkielmassa henkilöiden rahapeleihin häviämiin rahasummiin eli toisin sanoen rahapelikulutukseen. En koe voivani puhua Veikkauksen tai ulkomaisten pelinjärjestäjien vuosittaisista tuotoista, sillä käyttämäni aineisto ja siihen mukaan rajaamani havaintoyksiköt tuottavat rahapelinjärjestäjien vuosittaisiin kokonaistuottoihin suhteutettuna niistä ainoastaan murto-osan. Pyrin tutkielmani valossa vastaamaan suoraan seuraaviin kysymyksiin:

- 1. Eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat sekä Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisille pelinjärjestäjille pelaavat toisistaan rahapelikulutuksen, pelaamisen intensiteetin tai pelattujen pelityyppien osalta?*
- a) Onko näistä pelaajaryhmistä löydettävissä korkean volyymin pelaajaryhmiä, jotka tuottavat vuosittaisesta volyyymista suuren osan?*
b) Mikäli näitä ryhmiä löytyy, eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat niistä pelaajista, jotka pelaavat Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisten rahapelintarjoajien pelejä?

Uskon, että pelinjärjestäjän vaikutus henkilöiden rahapelikäyttäytymiseen on merkittävä. Lähtökohtainen oletukseni ensimmäisen tutkimuskysymyksen osalta on, että korkeamman pelaamisen volyymin sekä intensiteetin omaavat nimenomaan ne henkilöt, jotka ovat ilmoittaneet pelanneensa myös ulkomaisten rahapelijärjestäjien tarjoamia pelejä. Pelattujen pelityyppien eron suhteen oletan, että ulkomaille pelaavat henkilöt suosivat enemmän erilaisia taitopelejä kuin pelkästään Veikkaukselle pelaavat. Kuitenkin empiirinen tutkimus aiheen tiimoilta on toistaiseksi vähäistä, joten omat hypoteesini perustuvat näin ollen pitkälti arvailujen varaan.

Kysymys 2 a. on varsinaisen tutkimuskysymyksen sijaan ikään kuin suuntaa antava välikysymys, johon koen tarpeelliseksi vastata jo luvussa 6.2 ennen siirtymistä tutkielmani keskeisimmän selvityksen – kysymyksen 2b – äärelle. Mikäli korkean volyymin pelaajaryhmiä on selkeästi löydettävissä näistä kahdesta tutkielmani mielenkiinnon kohteena olevasta ryhmästä, uskon että ne ovat varsin samanlaisia eivätkä eroa merkitsevästi toisistaan pelinjärjestäjästä riippumatta. Tämäkin hypoteesi nojaa pääasiallisesti pelkkään veikkailuun, sillä suomalaisia korkean volyymin pelaajia on tarkasteltu varsin vähän.

Mikäli hypoteesini osuvat oikeaan ja ryhmien väliset erot ovat merkitseviä, se saattaa tarkoittaa sitä, että suomalaisten rahapelaamista käsittelevissä tutkimuksissa olisi syytä ottaa myös pelinjärjestäjän merkitys laajemmin huomioon – niin rahapelaamista yleisesti käsittelevissä väestötason tutkimuksissa kuin rahapeliongelmia tutkittaessa.

5.2 Aineisto

Tutkielmani aineistona käytän Taloustutkimus Oy:n Veikkaus Oy:n toimeksiannosta tekemää Veikkauksen väestötason peliongelmatutkimusta (2/2018). Veikkauksen väestötason peliongelmatutkimus (2/2018) tarjoaa seurantatietoa vastaaville tutkimuksille, joista ensimmäinen toteutettiin vuonna 2017 ja toinen keväällä 2018. Tutkimuksen avulla pyrittiin selvittämään ihmisten rahapelikäyttäytymistä elämän aikana ja viimeisen 12 kuukauden aikana, rahapeliongelmia sekä mielipiteitä rahapeliongelmiensa aiheuttajista ja rahapeliyritysten vastuullisuudesta.

Tutkimus toteutettiin puhelinhaastattelujen avulla aikavälillä 30.8.2018-24.11.2018. Yhden haastattelun pituus oli keskimäärin 6 minuuttia 46 sekuntia ja haastattelijoina toimi 122 koulutettua tutkimushaastattelijaa. Tutkimuksen otos rakennettiin valtakunnallisesti edustavaksi iän, asuinpaikan ja sukupuolen mukaan ja sen kohderyhmänä ovat 15-74-vuotiaat manner-Suomessa asuvat henkilöt. Alkuperäinen otoskoko tutkimuksessa on 5001. Veikkauksen väestötason peliongelmatutkimus (2/2018) sisältää nimensä mukaisesti useita ongelmallista rahapelaamista käsittelevää muuttujaa, mutta yli 20 suoraan rahapelaamista ja rahapelikäyttäytymistä käsittelevää kysymystä mahdollistivat myös toisenlaiset tarkastelut.

Aineisto ei ole julkisesti saatavilla ja sain aineiston erityisluvalla Veikkaus Oy:ltä tutkielmaani varten. Lähestyin Veikkausta aineiston saamisen tiimoilta, sillä rahapelialan nopean kehittymisen vuoksi mahdollisimman ajankohtainen aineisto olisi tutkielmani kannalta kaikista hyödyllisin. Näin ollen koin, että toinen väestötason rahapelitutkimus, Terveystieteiden tutkimuskeskuksen ja Hyvinvoinnin tutkimuskeskuksen vuonna 2015 tekemä Rahapelitutkimus (Salonen & Raisamo 2015), on auttamatta vanhentunut suomalaisten rahapelikäyttäytymisen tarkastelemiseen vuonna 2019.

5.3 Aineiston rajaus

Tutkielmassa kiinnostukseni kohteena ovat ne pelaajat, jotka ovat pelanneet rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana joko pelkästään Veikkaukselle tai Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille. Katsoin, että oman työskentelyni selkeyden kannalta minun ei kannattanut pitää aineistossa mukana sellaisia havaintoyksiköitä, jotka eivät olleet millään lailla tutkielmani kiinnostuksen kohteena, joten rajasin aineiston omaan tarkoitukseeni sopivammaksi.

Aloitin aineiston rajaamisen poistamalla aineistosta ne havaintoyksiköt, jotka eivät ilmoituksensa mukaan olleet koskaan elämänsä aikana pelanneet mitään rahapeliä, eli vastanneet kysymykseen ”*K1 Oletteko koskaan elämänne aikana pelannut jotain rahapeliä?*” jotain muuta kuin *kyllä*. Toimenpiteen jälkeen aineiston alkuperäisistä havaintoyksiköistä (n=5001) rajautui ulos 539 kappaletta. Näin ollen elämänsä aikana rahapelaaneita vastaajia jäi jäljelle 4462 kappaletta.

Valtaosa rahapelaamista käsittelevistä kysymyksistä kysyttiin viimeisen 12 kuukauden ajalta, esimerkiksi ”*K2 Oletteko pelannut jotain rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana?*”

1=kyllä, 2=ei. Koin tarpeelliseksi jättää tarkasteluistani suoraan ulkopuolelle ne vastaajat, jotka eivät täyttäneet ehtoa $K2=1$. Näin kaikki vastaajat, jotka eivät olleet harjoittaneet rahapelaamista viimeisen vuoden sisällä jäivät tarkastelujeni ulkopuolelle. Toimenpiteen jälkeen havaintoyksikköjä jäi aineistoon jäljelle 3070 kappaletta.

Seuraavaksi muodostin kaksi filtterimuuttujaa, joiden avulla pystyin jakamaan rahapelaamista harjoittaneet vastaajat kahteen toisensa poissulkevaan ryhmään: vastaajiin, jotka olivat ilmoittaneet pelanneensa ainoastaan Veikkauksen pelivalikoimasta löytyviä rahapelejä ja vastaajiin, jotka olivat ilmoittaneet pelanneensa myös ulkomaisten järjestäjien tarjoamia pelejä. Ennen filtterimuuttujien muodostamista minun tuli kuitenkin tehdä ulkomaille pelaamista koskevaan muuttujaan uudelleenkodeaus. Ulkomaille pelaamista kysyttiin aineistossa kysymyksellä K5: *"Oletteko pelannut jotain ulkomaisen palvelutarjoajan, esim. PAF, Unibet, Kolikkopelit tms. rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana?"* ja vastausvaihtoehdot olivat 1=kyllä, 2=ei, 3=ei osaa sanoa. Tein toimenpiteen, jonka avulla käänsin muuttujien arvot siten, että arvo 3=kyllä, arvo 2=ei, arvo 1=ei osaa sanoa sekä mahdolliset puuttuvat vastaukset saivat arvon 0. Uuden muuttujan nimeksi tuli *"K5käännetty"*

Arvojen kääntämisen jälkeen muodostin filtterimuuttujan, jonka ehdoksi laitoin seuraavan lausekkeen: *"K5käännetty <= 2."* Muuttujan nimeksi tuli *vaan_Veikkaus*. Ehdon myötä mukaan rajautuivat ne havaintoyksiköt, jotka olivat vastanneet ulkomaille pelaamista käsittelevään kysymykseen joko "ei", "eos" tai joiden antamaa vastausta ei ollut kirjattu. Kaikki "kyllä" vastauksen antaneet havaintoyksiköt jäivät valinnan ulkopuolelle. Näin ollen pelkästään Veikkauksen pelejä pelanneita vastaajia jäi filterin päälle laitoin myötä aineistoon jäljelle 2827 kappaletta. Filtterimuuttujan ulkopuolelle jääneet 243 vastaajaa olivat vastanneet "kyllä" ulkomaisten palveluntarjoajien pelien pelaamista koskevaan kysymykseen (K5). Uudelleenkodeasin *vaan_Veikkaus* -muuttujan arvot siten, että arvon 1 saivat ne pelaajat, jotka olivat pelanneet myös ulkomaille, ja arvon 2 saivat vain Veikkaukselle pelanneet.

Jostain syystä joko kaikki vastaajat eivät olleet vastanneet kysymykseen ulkomaille pelaamisesta tai sitten kaikkia kielteisiä vastauksia ei kirjattu ylös. Puuttuvia vastauksia oli peräti 1687 kappaletta. Jokainen aineistossa jäljellä ollut havaintoyksikkö ($n=3070$) oli kuitenkin vastannut pelanneensa rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana ja ainoastaan

234 vastaajaa oli ilmoittanut pelanneensa myös ulkomaisten toimijoiden pelejä. Tulkitsin asian siten, että kyseessä oli näppäilyvirhe tai jokin muu seikka, jonka myötä kaikkia ulkomaille pelaamista käsitteleviä kielteisiä vastauksia ei kirjattu ylös. Varmistin tämän mahdollisen näppäilyvirheen laittamalla luomani filtterimuuttujan (*vaan_Veikkaus*) päälle, jolloin aineistoon jäivät jäljelle ne havaintoyksiköt, jotka pelasivat pelkästään Veikkauksen pelejä. Kävin kaikki 28 ulkomaisten toimijoiden pelien pelaamista käsittelevät muuttujat läpi, eikä yksikään pelkästään Veikkauksen pelaajiksi luokitelluista vastaajista ollut pelannut ulkomaisten toimijoiden pelejä. Näin pystyin varmistumaan siitä, että kyseessä todella oli näppäilyvirhe ja filtterimuuttuja *vaan_Veikkaus* toimi juuri kuin sen pitikin.

Kahden valitsemani ryhmän (pelkästään Veikkaukselle pelaavien ja Veikkauksen lisäksi ulkomaille pelaavien) yksittäistä tarkastelua varten loin vielä toisen filtterimuuttujan. Sen ehtolauseke oli seuraava: $K5käännetty \geq 3$. Ehdon myötä tähän muuttujaan jäivät jäljelle ne havaintoyksiköt ($n=243$), jotka olivat vastanneet ”kyllä” ulkomaisten toimijoiden pelien pelaamista käsittelevään kysymykseen. Uuden muuttujan nimeksi tuli *VjaUpelaajat*. Rajausten myötä aineistossa olivat jäljellä ne vastaajat, jotka olivat ilmoittaneet pelanneensa rahapelejä viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana. Luomani filtterimuuttujat mahdollistivat sen, että pystyin tarkastelemaan aineistoa tarvittaessa myös pelinjärjestäjän mukaan rajattuna.

5.3.1 Rajatun aineiston kuvailu

Rajatussa aineistossa oli mukana yhteensä 3070 havaintoyksikköä, jotka olivat harjoittaneet rahapelaamista viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana. Aineiston nuorin vastaaja oli 16-vuotias ja vanhin vastaaja 74-vuotias. Iän keskiarvo oli 46 vuotta ja keskihajonta 15,8 vuotta. Koko aineiston tarkastelun lisäksi kaksi muodostamaani filtterimuuttujaa mahdollistavat aineiston tarkastelun kahden toisensa poissulkevan ryhmän osalta, joista toinen koostuu vain Veikkaukselle pelaavista (*vaan_Veikkaus*) vastaajista ja toinen Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille pelaavista vastaajista (*VjaUpelaajat*). Näistä ryhmistä käytän jatkossa nimityksiä ”Veikkaus” ja ”Veikkaus & ulkomaat”.

Pelkästään Veikkaukselle pelanneiden iän keskiarvo oli 47 vuotta keskihajonnan ollessa 15,7 vuotta. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä iän keskihajonta on muita ryhmiä pienempi: 12,8. Iän keskiarvon oli tässä ryhmässä 35 vuotta ja mediaani 32 vuotta.

Ikärakenteeltaan Veikkaukselle ja ulkomaille pelaavat vaikuttavat siis olevan keskimäärin nuorempia kuin pelkästään Veikkaukselle pelaavat.

Tarkasteltaessa aineistojen jakautuneisuutta sukupuolen mukaan (Taulukko 1) voidaan havaita, että kaikissa eri ryhmissä miessukupuoli on ylliedustettuna, joskin pelkästään Veikkaukselle pelaavissa naisten ja miesten määrä näyttää olevan kaikista tasaisimmin jakautunut. Sen sijaan tarkasteltaessa myös ulkomaille pelanneita (Veikkaus & ulkomaat) havaitaan, että tästä ryhmästä selvä enemmistö (87 %) on miehiä ja ainoastaan 13 % naisia.

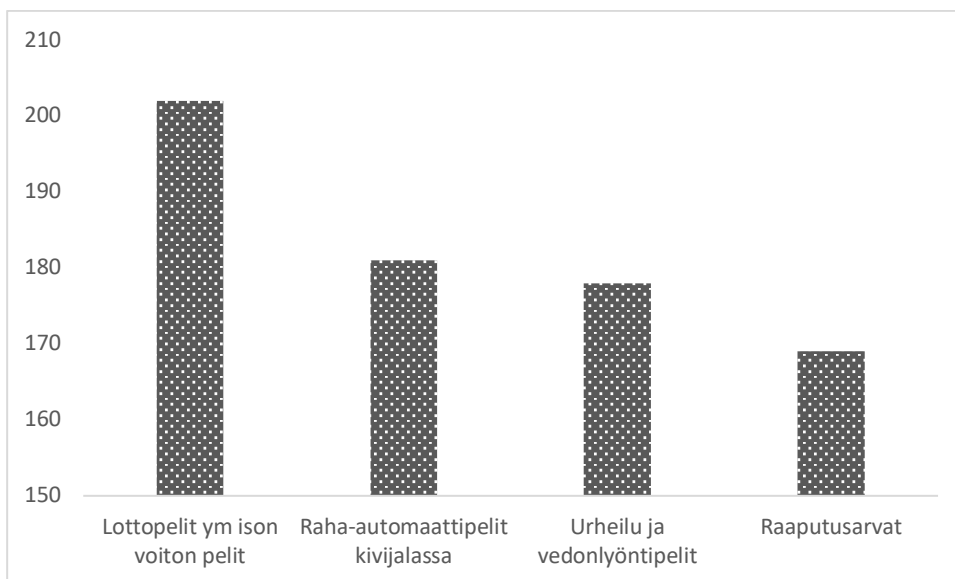
TAULUKKO 1. Rajattujen aineistojen sukupuolijakaumat

	Mies	Nainen	Yhteensä
Koko aineisto	57% (1755)	43% (1315)	100% (3070)
Veikkaus	55% (1543)	45% (1287)	100% (2827)
Veikkaus & ulkomaat	87% (212)	13% (31)	100% (243)

Tarkasteltaessa kaikkien havaintoyksikköjen (n=3070) suosituimpia pelityyppejä, tuttu trendi toistuu: *haaveilupeliksi* luokiteltavat lottopelit ja muut suuren voiton pelit olivat ylivoimaisesti suosituimpia ja 91 % kaikista vastaajista ilmoitti pelanneensa niitä viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana. Toisella sijalla olivat *jännityspeleiksi* luokiteltavat raaputusarvat, joita vuoden aikana ilmoitti pelanneensa 71 % vastaajista. Kolmannelle sijalle pääsivät myös *jännityspeleiksi* luokiteltavat kivijalan raha-automaattipelit, joita kaikista vastaajista oli pelannut 36 %. Nämä kolme suosituinta rahapeliä ovat pysyneet samassa järjestyksessä jo useiden vuosien ajan (ks. esim. Salonen & Raisamo 2015, 5; Turja, ym. 2011, 4), eivätkä nämä tulokset vaikuta tekevän sen suhteen poikkeusta. Neljänneksi suosituimpia rahapelejä kaikkien pelanneiden keskuudessa olivat *harrastuspeleiksi* luokiteltavat urheilu- ja vedonlyöntipelit, joita 27 % vastaajista oli pelannut viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana. Pelkästään Veikkaukselle pelaavien ryhmässä neljän suosituimman pelin järjestys oli identtinen: lottopelejä ja muita ison voiton pelejä ilmoitti pelanneensa 92 % vastaajista, raaputusarpoja 71 % vastaajista, raha-automaattipelejä kivijalassa 45 % vastaajista ja urheilu- ja vedonlyöntipelejä 23 % vastaajista. Identtinen

järjestys voi selittyä osaltaan myös sillä, että pelkästään Veikkaukselle pelaavat ovat rajatussa aineistossa moninkertaisesti suurempi ryhmä verrattuna myös ulkomaille pelaavien ryhmään.

Ryhmien kokoerosta huolimatta myös Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä (Kuvio 2) suosituimpia pelejä olivat lottopelit ja muut suurten voittojen pelit, joita 83 % vastaajista ilmoitti pelanneensa. Kivijalan raha-automaattipelit ovat toisella sijalla: niitä ilmoitti pelanneensa 74 % vastaajista. Kivijalan raha-automaattipelien suuri suosio myös ulkomaille pelaavien ryhmässä oli jokseenkin odottamaton tulos, sillä lähtökohtaisesti oletin, että (myös) online-ympäristössä pelattavat rahapelit syrjäyttäisivät suosioltaan perinteiset kivijalan rahapelit tässä ryhmässä. Kivijalan raha-automaattipelien suosio on kuitenkin vain prosenttiyksikön verran suurempi kuin niukalle kolmannelle sijalle päässeiden urheilu- ja vedonlyöntipelien, joita 73 % vastaajista ilmoitti pelanneensa. Neljänneksi jäivät raaputusarvat, joita 70 % vastaajista oli pelannut viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana.



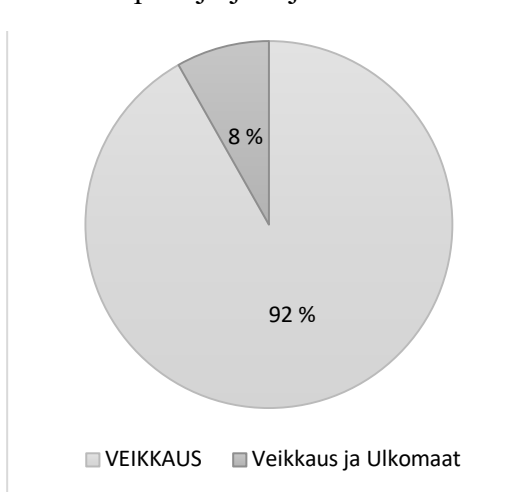
KUVIO 2. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavan ryhmän suosikkipelit

Rajatun aineiston havaintoyksikköjen rahapelikulutusta tarkastelin niiden havaintoyksikköjen osalta, joilta kulutustieto oli saatavissa (n=2830) ja rahapelikulutuksen jakautumista pelinjärjestäjän mukaan havainnollistan kuvioissa 3 ja 4.

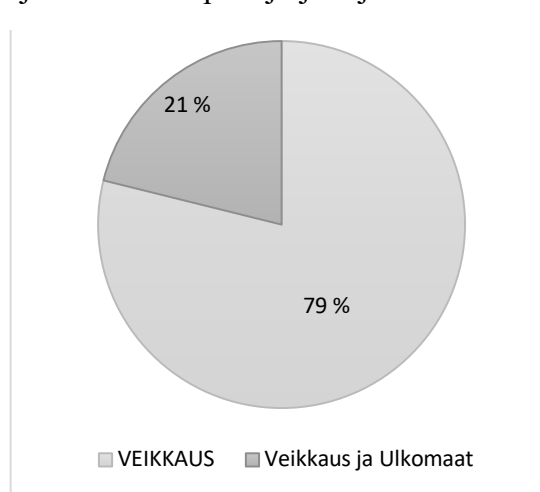
Kaikkien rajatun aineiston vastaajien vuosittaisen rahapelikulutuksen keskiarvo oli henkilöä kohden 603 euroa, keskihajonnan ollessa 1690 euroa ja mediaanin 260 euroa. Keskihajonta on hajontaluku, joka ilmoittaa kuinka tiiviisti havaintoyksikön ilmoittamat vuosittaiset pelimenot jakautuvat muuttujan aritmeettisen keskiarvon (603 €) ympärille. Mediaani on keskiluku, joka on suuruusjärjestyksessä olevista muuttujan arvoista keskimmäinen. Mediaani (260€) poikkesi aineiston aritmeettisestä keskiarvosta (603€) runsaasti, mikä tarkoittaa tässä tapauksessa havaintoyksikköjen vuosittaisten pelimenojen jakauman olevan vino. Jakauman vinous puolestaan selittyy sillä, että vastaajien vuosittain rahapelaamiseen käyttämät rahasummat vaihtelivat 52 eurosta 52000 euroon, valtaosan käyttäessä rahapelaamiseen kuitenkin alle 603 euroa vuodessa. Tilanteessa, jossa jakauma on vino, mediaani kuvaa aritmeettistä keskiarvoa paremmin jakauman keskikohtaa. (Taanila 2019.) Rahapelaamista harjoittaneiden suomalaisten voidaan siis katsoa käyttäneen vuoden aikana rahapelaamiseen keskimäärin 260 euroa henkilöä kohden.

Pelkästään Veikkaukselle pelaavista havaintoyksiköistä rahapelikulutustieto oli saatavissa 2598 vastaajalta. Rahapelikulutuksen keskiarvo oli 487 euroa, keskihajonta 1001 euroa ja mediaani 260 euroa. Pienin rahapelaamiseen käytetty vuosittainen rahasumma oli 52 euroa ja suurin 28600 euroa, mikä selittää erinomaisesti keskiarvon sekä mediaanin suurehkon eron. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä kulutustieto löytyi 232 vastaajalta, ja vuosikulutuksen keskiarvo oli tässä ryhmässä 1900 euroa, keskihajonnan ollessa peräti 4678 euroa. Myös mediaani oli aiempia ryhmiä huomattavasti suurempi: 780 euroa.

KUVIO 3. Pelaajien prosentuaaliset osuudet pelinjärjestäjän mukaan. *



KUVIO 4. Pelaajien rahapelikulutuksen jakautuminen pelinjärjestäjän mukaan. *



* prosentuaaliset osuudet laskettu mediaanista.

Kuvio 3 havainnollistaa piirakkakuvion muodossa rajatun aineiston pelaajien jakautumista eri ryhmiin. Niistä rahapelaajista, joilta rahapelikulutustieto oli saatavissa, peräti 92 % (n=2598) kuului pelkästään kotimaisen Veikkauksen tarjoamia rahapelejä pelanneiden ryhmään. Veikkauksen lisäksi ulkomaisten toimijoiden tarjoamia rahapelejä pelanneiden rahapelikulutustieto oli saatavilla 232 vastaajalta ja koko rajatun aineiston rahapelaajista tämän ryhmän osuus oli 8 %. Näiden tarkastelujen valossa ulkomaille pelaaminen vaikuttaa olevan melko marginaalinen ilmiö suomalaisten keskuudessa.

Kuvio 4 sen sijaan havainnollistaa rahapelikulutuksen jakautumista näiden kahden ryhmän välillä. Pelkästään Veikkauksen pelejä pelanneet vastaajat (92 %) tuottavat rajatun aineiston koko yhteenlasketun rahapelikulutuksen mediaanista henkilömääräänsä suhteutettuna hieman vähemmän kuin mitä voisi olettaa. Jos rahapelikulutus jakautuisi tasaisesti, silloin aineiston rahapelikulutus jakautuisi kutakuinkin siten, että 92 % rahapelaajista (pelkästään Veikkaukselle pelaavat) tuottaisivat myös 92 % yhteenlasketuista rahapelituotoista. Kuvio 4 käy kuitenkin ilmi, että pelkästään Veikkaukselle pelaavat tuottavat yhteenlasketuista rahapelituotoista 79 %. Näin ollen marginaalinen Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmä (8 % kaikista rajatun aineiston vastaajista) tuottaa koko rajatun aineiston yhteenlasketuista rahapelituotoista jopa 21 %. Havainto on sinällään varsin mielenkiintoinen, joskin aiemmin tässä luvussa mainittujen ryhmäkohtaisten rahapelikulutuskeskiarvojen ja mediaanien valossa varsin odotettu.

Tämä pikainen tarkastelu osoittaa, että pelkästään Veikkaukselle pelaavat ja Veikkauksen lisäksi ulkomaille pelaavat eroavat toisistaan määränsä lisäksi ainakin sukupuolijakauman ja rahapelikulutuksen osalta. Tässä luvussa aineistoa käsiteltiin ja esiteltiin kuitenkin varsin yleisellä tasolla, eikä tämä luku tuottanut vielä varsinaisesti minkäänlaista uutta tai perusjoukkoon yleistettävissä olevaa tietoa. Koen aineiston esittelemisen olevan tärkeää siksi, että aineiston koko ja jakaumat tulevat paremmin ymmärretyiksi. Tässä luvussa tekemilläni havainnoilla on merkitystä myös seuraavassa luvussa esittelemilleni analyysimenetelmille ja erilaisille muuttujavalinnoille, sillä kuten olen maininnut, aiempaa teoreettista tai empiiristä tutkimusta suomalaisten rahapelaamisesta pelinjärjestäjän mukaan ei ole saatavilla. Tämän vuoksi koin etenkin selittävien muuttujien valitsemisen ajoittain hieman haasteelliseksi. Seuraavassa luvussa esittelen käyttämäni analyysimenetelmät tutkimuskysymyksittäin ja perustelen niiden valinnat.

6 TUTKIMUSAINEISTON ANALYYSI

Aiemmasta luvussa (5.3.1) kävi ilmi, että pelkästään Veikkaukselle pelaavat ja Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille pelaavat erosivat toisistaan joidenkin tekijöiden osalta suurestikin. Tämän luvun tarkoitus on esitellä ne tilastolliset analyysimenetelmät, joita käytin selvittääkseni, eroavatko nämä ryhmät toisistaan joidenkin tekijöiden osalta myös tilastollisesti merkitsevästi. Seuraavat kolme alalukua etenevät kronologisesti kolmen tutkimuskysymyksen mukaisesti siten, että ensimmäinen alaluku käsittelee ensimmäistä tutkimuskysymystä, toinen luku toista ja kolmas luku kolmatta. Koen tärkeäksi mainita, että toista tutkimuskysymystäni (*2a Onko näistä pelaajaryhmistä löydettävissä pieniä korkean volyymin pelaajaryhmiä, jotka tuottavat vuosittaisesta volyymistä suuren osan?*) käsittelevä alaluku 6.2 pitää sisällään myös vastauksen tähän kysymykseen. Koin korkean volyymin pelaajien etsimisen tarpeelliseksi jo ennen varsinaisia tutkimusanalyysijä, sillä niiden löytyminen oli hyvin tärkeässä osassa varsinaisen tutkimuskysymykseni (2b) analyysin kannalta.

6.1 Ryhmien väliset erot intensiteetin, rahapelikulutuksen sekä taitopelien pelaamisen suhteen - ristiintaulukointi

Tutkielmani ensimmäinen kysymys on seuraava: *eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat sekä Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisille pelinjärjestäjille pelaavat merkitsevästi toisistaan rahapelikulutuksen, pelaamisen intensiteetin tai pelattujen pelityyppien osalta?* Valitsin ensimmäisen tutkimuskysymykseni jo kauan ennen varsinaisen aineiston saamista. Luvussa 5.3.1 kävi kuitenkin ilmi, että Veikkauksen lisäksi ulkomaille pelaavien vuosittaisen rahapelikulutuksen mediaani (780) euroa oli peräti kolme kertaa suurempi kuin pelkästään Veikkaukselle pelaavien vastaava (260). Nämä tarkastelut osoittivat, että rahapelikulutuksen tilastollisesti merkitsevien erojen tarkastelu taustamuuttujien suhteen on tarpeellista, jotta rajattua aineistoa kuvaavan luvun havainnot eivät jäisi pelkästään spekuloinnin tasolle.

Toinen ryhmää mahdollisesti erotteleva kiinnostukseni kohteena oleva ominaisuus on rahapelaamisen intensiteetti. Se tarkoittaa rahapelaamisen *useutta*, eli sitä kuinka usein eri ryhmiin kuuluvat vastaajat ilmoittivat pelanneensa rahapelejä. On varsin kiintoisaa selvittää,

että eroavatko vertailuryhmät toisistaan pelaamisen intensiteetin suhteen ja mikäli eroavat, kuinka paljon.

Kolmas kiinnostukseni kohteena oleva ilmiö, mahdollinen eroavaisuus pelattujen pelityyppien osalta, sai lopullisen muotonsa rajatun aineiston kuvailua käsittelevän luvun (5.3.1) myötä. Pelkästään Veikkaukselle pelaavien sekä Veikkauksen lisäksi ulkomaille pelaavien ylivoimaisimpia suosikkipelejä olivat lottopelit sekä muut suuren voiton rahapelit. Näin ollen päädyin pelityypin osalta valitsemaan ryhmien vertailemiseen taitopeleiksi luokiteltavia rahapelejä. Taitopelit ja onnenpelit eroavat toisistaan siten, että onnenpeleissä voitonjako perustuu aina sataprosenttisesti sattumaan, mutta taitopeleissä pelaajan omilla tiedoilla, taidoilla tai kokemuksilla saattaa olla vaikutusta voittamisen todennäköisyyteen. Taitopeleiksi luokiteltavia rahapelejä ovat esimerkiksi pokeri, erilaiset vedonlyöntipelit sekä osa pöytäpeleistä (Rautee 2009, 22-37).

Varmistin selittävien muuttujien relevanttiuden tarkastelemalla erotteluanalyysin avulla keskeisimpiä tekijöitä, jotka erottelivat pelkästään Veikkaukselle pelaavien sekä Veikkauksen lisäksi ulkomaille pelaavien ryhmiä toisistaan. Erotteluanalyysi on monimuuttujamenetelmä, jonka avulla on mahdollista etsiä ryhmiä toisistaan parhaiten erottelevia erottelufunktioita (Jokivuori & Hietala 2007, 119-121). Erotteluanalyysi ei ollut ensimmäisen tutkimuskysymykseni kannalta kuitenkaan keskeinen analyysimenetelmä, sillä käytin askeltavaa erotteluanalyysiä ainoastaan varmistaakseni valitsemieni selittäjien relevanttiuden ryhmien erottelijoina. Koen kuitenkin huomionarvoiseksi mainita, että rahapelikulutus, pelaamisen intensiteetti ja taitopelien pelaaminen olivat erotteluanalyysin mukaan kaikki kärkiselittäjiä ryhmien välisille eroille. Tämä seikka on itsessään mielenkiintoinen, mutta erotteluanalyysi ei monipuolisuudestaan huolimatta kerro kovin konkreettisesti ryhmien välisistä eroista tai niiden suuruudesta. Konkreettisten ryhmien välisten erojen tarkasteluun ristiintaulukointi on sen sijaan erinomainen menetelmä. (Jokivuori & Hietala 2007, 129.)

Ristiintaulukointi on tilastollinen menetelmä, jonka avulla voidaan tutkia kahden muuttujan välisiä riippuvuuksia tai riippumattomuuksia. Se on selkeä ja varsin helppotulkintainen menetelmä, jossa kiinnostuksen kohteena ovat ehdolliset jakaumat eli se, miten selitettävä muuttuja jakautuu selittävän muuttujan eri luokissa. (Karhunen, Rasi, Lepola, Muhli & Kanniainen 2011, 65; KvantiMOTV 2004.)

Analyysissäni selitettävänä muuttujana on näin ollen aiemmin luomani filterimuuttuja *vaan_Veikkaus*, joka saa kaksi arvoa: 1=vaan Veikkaus (eli vain Veikkaukselle pelanneet) ja 2=Veikkaus & ulkomaat (eli pelaajat, jotka pelanneet myös ulkomaille). Selittävinä muuttujina ovat rahapelikulutus, pelaamisen intensiteetti sekä pelatut pelityypit.

Ristiintaulukoinnin avulla pystyn selvittämään muuttujien välisiä riippuvuuksia ja niiden jakautumisia muuttujien eri luokissa. Olen kiinnostunut selvittämään ovatko mahdolliset havaitut erot selitettävän muuttujan eri luokissa yleistettäviä myös perusjoukkoon. Tämän selvittämistä varten hyödynsin ristiintaulukointiin kuuluvaa tilastollisen merkitsevyyden testausmenetelmää, χ^2 -riippumattomuustestiä. Testi perustuu odotettujen sekä havaittujen frekvenssien välisen erotuksen kokoon, eli siihen että kuinka paljon havaitut frekvenssit eroavat odotetuista frekvensseistä. χ^2 -riippumattomuustestissä nollahypoteesina eli ensisijaisena oletuksena on, että kahden muuttujan välillä vallitsee riippumattomuus, jolloin odotetut frekvenssit eivät eroaisi havaituista frekvensseistä. χ^2 -riippumattomuustestin toimivuuden ehto onkin, ettei yksikään odotetuista frekvensseistä saisi olla lukua 1 pienempi ja korkeintaan 20% odotetuista frekvensseistä saa olla lukua 5 pienempiä. (Karhunen, Rasi, Lepola, Muhli & Kanniainen 2011, 68.)

Mikäli havaitut erot ovat kyllin suuria on varsin todennäköistä, että ne ovat löydettävissä myös perusjoukosta. χ^2 -riippumattomuustestin tulosten voidaan katsoa kiteytyvän p-lukuun, joka kertoo todennäköisyyden virhepäätelmälle tilanteessa, jossa oletetaan, että havaitut erot havaittujen sekä odotettujen frekvenssien välillä toteutuvat myös perusjoukossa. Mikäli p-arvo on alle 0,05 erojen katsotaan olevan tilastollisesti merkitseviä eli toteutuvan todennäköisesti myös perusjoukossa. (KvantiMOTV 2004.)

Ristiintaulukoinnin toteuttamisen ehtona on tarkasteltavien muuttujien luokittelu- tai järjestysasteikollisuus (KvantiMOTV, KvantiMOTV 2004). Näin ollen loin aineistoon uusia muuttujia ristiintaulukointeja varten, joista osa syntyi luokittelemalla jo olemassa olevia muuttujia ja osa syntyi ensin laskemalla uusia muuttujia ja sitten luokittelemalla ne menetelmään sopiviksi. Ristiintaulukointeja varten tekemistäni muuttujamuunnoksista yksityiskohtaisesti seuraavassa taulukossa (Taulukko 2).

TAULUKKO 2. Muuttujien luominen ja uudelleenkirjoitus ristiintaulukointeja varten

	INTENSITEETTI	VIKOSITTAISET PELIMENOT	PELITYYPPI (taitopeli)
ALKUPERÄINEN KYSYMYS	"Luettelen nyt teille joukon rahapelejä. Sanokaa jokaisen pelin kohdalla, kuinka usein olette pelannut peliä 12 viime kuukauden aikana" K7 Lotto- ja muut ison voiton pelit K8 Urheilu- ja vedonlyöntipelit K10 Nettipokeri K12 Raha-automaattipelit muualla kuin internetissä K13 Raha-automaattipelit ja muut kasinopelit internetissä K15 Pöytäpelit muualla kuin internetissä K16 Raaputusarvat K17Nettiarvat K18 Vain netissä pelattavat arvontapelit"	K20 "Arvioikaa, kuinka paljon tavallisesti käytätte rahaa rahapeleihin keskimäärin yhden viikon aikana. Jos vaikeuksia vastata, hyvä arvio riittää. Jos ei pelaa joka viikko, arvioikaa siltä osin kun pelaatte/silloin kun pelaatte ___ euroa"	Taitopelien pelaamista käsittelevät kysymykset: "Luettelen nyt teille joukon rahapelejä. Sanokaa jokaisen pelin kohdalla, kuinka usein olette pelannut peliä 12 viime kuukauden aikana" K8 Urheilu- ja vedonlyöntipelit K10 Nettipokeri K15 Pöytäpelit muualla kuin internetissä
ALKUPERÄISET VASTAUS- VAIHTOEHDOT	1=päivittäin 2=viikoittain 3=kuukausittain 4=vuosittain 5=harvemmin 6=en lainkaan 7=eos	Henkilön ilmoittama rahasumma, muuttuja luonteeltaan jatkuva.	1=päivittäin 2=viikoittain 3=kuukausittain 4=vuosittain 5=harvemmin 6=en lainkaan 7=eos
TOIMENPIDE MUUTTUJALLE	Havaintoyksikön antama pienin mahdollinen arvo (eli korkein intensiteetti) otettiin tarkasteluihin mukaan. Syntyi muuttuja "Intensiteetti"	Rahapelikulutus vuositason K20*52 Tässä vaiheessa luodun muuttujan nimi: vuosikulutus_jatkuva	Kolme taitopelien pelaamista käsittelevää kysymystä yhdistettiin yhdeksi.
MUUTTUJAN LUOKITTELU	Yhdistin muuttujan luokat seuraavasti 1+2 (päivittäin + viikoittain) =1 3 (kuukausittain) = 2 4+5 (vuosittain + harvemmin) = 3 6-7 = SYSMIS	1=1-500e/vuosi 2=501-1000e/vuosi 3=1001-1500e/vuosi 4=yli 1501e/vuosi (havaintoyksiköt, joiden vastaus oli 0 tai se puuttui, määriteltiin puuttuviksi tiedoiksi)	Arvot 1-5 = 1 Arvo 6 = 2 Puuttuvat tiedot = 0 Arvo 7 = 0 Lopullisessa muuttujassa: 1=pelaa 2=ei pelaa
TOIMENPITEEN PERUSTELU	Toimenpiteen myötä aineistossa havaintoyksikön ilmoittama korkein pelaamisen intensiteetti	Vuosittaiset pelimenot ristiintaulukointiin sopivaan muotoon	Taitopelien pelaamista käsittelevän muuttujan luominen
UUDEN MUUTTUJAN NIMI	Intensiteetti_lk	rahapelikulutus_lk	Taitopelit

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen vastaamista varten muodostan kolme ristiintaulukkoa, joissa kaikissa selitettävänä muuttujana on filterimuuttuja *vaan_Veikkaus*. Kyseinen

muuttuja jakaa aineiston kahteen toisensa poissulkevaan ryhmään: Veikkaukselle pelaaviin ja Veikkauksen lisäksi ulkomaille pelaaviin. Pysin selittämään näiden eri pelinjärjestäjille pelaavien ryhmien eroja suhteessa pelaamisen intensiteettiin, pelattuihin pelityyppisiin sekä rahapelikulutukseen.

Mikäli mahdollisia korrelaatioita löytyy, niitä on mahdollista tarkentaa ristiintaulukon elaboraation avulla, eli tuomalla analyysiin mukaan lisää siihen mahdollisesti vaikuttavia tekijöitä. Ristiintaulukon elaboraation avulla on mahdollista tarkastella muuttuvatko mahdolliset ristiintaulukoinnin ja merkitsevyydestin avulla löydetty yhteydet jotenkin, kun niitä vakioidaan erilaisilla kolmansilla tekijöillä. (KvantiMOTV 2004.) Elaborointia varten vakioin tuloksia sukupuolimuuttujan avulla sekä uudelleen luokitteleni ikä-muuttujan avulla. Sukupuolta ei aineistossa kysytty, mutta tutkimushaastattelijat olivat päätelleet sen ilmeisesti haastateltavien äänen perusteella. Ikää kysyttiin aineistossa alun perin kysymyksellä ”*TI Mikä on ikänne?*” Ikämuuttuja oli aineistossa jatkuvana, mutta elaboraatiota varten loin uuden muuttujan *ikä_luokiteltuna*, joka sai kolme arvoa 1=17-35-vuotiaat, 2=36-50-vuotiaat sekä 3=51-74-vuotiaat. Luokittelin iän edellä mainitsemani tavalla sen vuoksi, että näin sain elaboraatiota helpottaakseni kolme selkeää ikäryhmää, joista ensimmäinen kattaa nuoremman ikäluokan pelaajat, toinen keski-ikäiset ja sen ylittäneet pelaajat ja kolmas luokitus aineiston iäkkäimmät pelaajat.

6.2 Korkean volyymin pelaajien etsiminen

Ennen korkean volyymin pelaajien etsimistä uskoin vahvasti, että niitä olisi löydettävissä kummastakin ryhmästä. Korkean volyymin ryhmä -käsitteellä tarkoitan tässä yhteydessä sellaista ryhmää, jonka jäsenet tuottavat henkilömääräänsä (n) suhteutettuna vertaisryhmänsä vuosittaisesta rahapelikulutuksesta huomattavan suuren osuuden. Yksittäisistä korkean volyymin pelaajista on käytetty muun muassa nimityksiä ”valas” tai ”high roller”. Näillä nimityksillä viitataan sellaisiin rahapelaajiin, joiden pelaamisen rahallinen volyymi on valtavan suurta ja parhaimmillaan pelinjärjestäjien toiminnan kannalta elintärkeää (ks. esim. Williams, Wood & Parke 2012.)

Lähtökohtaisesti en usko, että suomalaisista rahapelaajista olisi löydettävissä ”valaiden” kaltaisia yksittäisiä korkean volyymin pelaajia, mutta korkean volyymin ryhmien löytymiseen uskon vahvasti. Syy tälle hypoteesille löytyy aiemmista tutkimuksista ja

katsauksista, joiden mukaan rahapelikulutus on yleisesti hyvin keskittynyttä pienemmälle joukolle korkean volyymin pelaajia (ks. esim. Sulkunen, ym. 2019, 167).

Koska tutkimuskysymys 2a on varsinaisen tutkimuskysymyksen sijaan enemmänkin välikysymys, koen, että vastaus siihen on tärkeää selvittää jo ennen siirtymistä varsinaiseen kiinnostuksen kohteeseen, tutkimuskysymykseen 2b. Lisäksi korkean volyymin ryhmien mahdollisella löytymisellä on merkittävä asema myös lopullisen tutkimuskysymyksen (2b) vastauksen selvittämisessä sekä analyysimenetelmän valinnassa.

Tutkimustehtäväni kysymyksen 2a osalta on etsiä sellaisia rahapelaajista koostuvia ryhmiä, jotka ovat havaintoyksiköidensä määrältä pieniä, mutta rahapelaamisen volyymitaan suuria. Koska kiinnostukseni kohteena oli nimenomaan korkea rahallinen volyymi, lähdin etsimään korkean volyymin ryhmiä sellaisten muuttujien avulla, jotka olivat sidoksissa rahapelikulutukseen. Kaksi vertailukohteeksi tulevaa muuttujaa valikoituivat näillä perusteilla ja olivat 1. absoluuttiset rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät, sekä 2. rahapelikulutuksen osuus henkilöiden vuosituloihin suhteutettuna.

Korkean volyymin ryhmien etsiminen tapahtui konkreettisesti siten, että vertailin vuoroin pelkästään Veikkaukselle pelaavien sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmien vuosittaisen rahapelikulutuksen mediaaneja valitsemieni kahden muuttujan luokissa. Rahapelikulutus oli alun perin aineistossa jatkuvana muuttujana ja sitä kysyttiin viikkotasolla. Sain rahapelikulutuksen vuositasolle kertomalla muuttujan saamat arvot samalla määrällä kuin vuodessa on viikkoja (52), jolloin rahapelikulutuksen tarkasteleminen vuositasolla tuli mahdolliseksi Kyseisen muuttujan nimeksi tuli *vuosikulutus_jatkuva*. Rahapelaamiseen käytettyjä absoluuttisia rahasummia tarkastelin *vuosikulutus_jatkuva* -muuttujasta luokitellun *rahapelikulutus_lk* -muuttujan eri luokissa. Nämä luokat olivat seuraavat: 1=1-500 euroa, 2=501-1000 euroa, 3=1001-1500 euroa, 4=yli 1501 euroa. Näiden kahden muuttujan luomisesta tarkemmin luvun 6.1 taulukossa 2.

Henkilöiden kuukausittaisia nettotuloja kysyttiin aineistossa seuraavasti: *”T3. Arvioikaa paljonko ovat keskimäärin Teidän omat kuukausitulonne, kun verot on vähennetty. Ottakaa huomioon kaikki säännölliset tulonne verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustulot, eläkkeet ja muut sosiaaliturvaetuudet.”* Loin muuttujan *vuositulot* seuraavalla laskukaavalla: $T3 * 12$. Koska kiinnostukseni kohteena olivat pelimenojen osuudet suhteessa

henkilön nettotuloihin, loin muuttujan *pelimenot_vuosituloista* seuraavalla kaavalla:

$$\text{vuosikulutus_jatkuva} / \text{vuositulot} * 100$$

Tämän toimenpiteen jälkeen syntyi luonteeltaan jatkuva muuttuja, joka ilmaisi kunkin havaintoyksikön (joiden osalta tiedot olivat saatavissa) osalta sen prosenttiosuuden, jonka he käyttivät vuosituloistaan rahapelaamiseen vuoden aikana. Tarkastelin syntyneen muuttujan frekvenssejä ja jaoin sen niiden perusteella luokkiin seuraavasti:

- 1=0,01-1%
- 2=1,01-3%
- 3=3,01-5%
- 4=5,01-10%
- 5=yli 10,01%

Toimenpiteen myötä syntyneen uuden muuttujan nimeksi tuli *pelaamisenprosos_lk*.

Oletukseni oli, että yli 10,01% vuosituloistaan rahapelaamiseen käyttävät havaintoyksiköt sekä yli 1501 euroa rahapelaamiseen vuodessa käyttävät ryhmät sisältäisivät vähän havaintoyksikköjä, mutta nämä vähäiset havaintoyksiköt tuottaisivat sekä Veikkauksen että myös ulkomaille pelaavien ryhmien vuosittaisesta kokonaisvolyymista varsin ison siivun. Seuraavissa taulukoissa (taulukko 3 ja taulukko 4) havainnollistan pelkästään Veikkaukselle pelaavien osalta rahapelikulutuksen keskittymistä valitsemieni muuttujien eri luokissa.

TAULUKKO 3. Pelkästään Veikkaukselle pelaavien rahapelikulutuksen keskittyminen rahapelaamiseen käytettyjen absoluuttisten rahamäärien osalta.

Vuosittainen rahapelikulutus	Osuus V ryhmästä (n)	Osuus V kokonaisvolyymista* (€)
1-500€	67% (1729)	32% (359632)
501-1000€	20% (525)	24% (273000)
1001-1500€	8% (214)	20% (222560)
yli 1501€	5% (130)	24% (270400)
Yhteensä	100% (2598)	100% (1118312)

*Laskettu mediaanin mukaan.

Taulukosta 3 käy ilmi, että valtaosa pelkästään Veikkaukselle pelaavista (67 %) käyttää rahapelaamiseen vuosittain rahaa korkeintaan 500 euroa. Rahapelaamiseen käytettyjen rahamäärien kasvaessa havaintoyksiköiden määrät pienenevät muuttujan luokissa merkittävästi. Ilmiö ei kuitenkaan toistu saman logiikan mukaisesti, kun tarkastellaan eri ryhmien tuottamia osuuksia vuosittaisesta kokonaisvolyymista. Varsin kiintoisa korkean volyymin ryhmä vaikuttaa koostuvan yli 1501 euroa vuosittain Veikkaukselle rahapelaavista havaintoyksiköistä (n=130), jotka pienestä koostaan huolimatta tuottavat lähes neljäsosan (24 %) ryhmänsä vuosittaisesta kokonaisvolyymista.

TAULUKKO 4. Pelkästään Veikkaukselle pelaavien rahapelikulutuksen keskittyminen suhteessa vuosittaisista nettotuloista rahapelaamiseen käytettyihin prosentuaalisiin osuuksiin.

Pelimenojen osuus vuosituloista	Osuus V ryhmästä (n)	Osuus V kokonaisvolyymista* (€)
0,01-1%	42% (954)	10,7% (99216)
1,01-3%	38% (863)	33,8% (314132)
3,01-5%	11% (239)	20,0% (186420)
5,01-10%	6% (142)	15,9% (147680)
Yli 10,01%	3% (70)	19,6% (182000)
Yhteensä	100% (2268)	100% (929448)

*Laskettu mediaanin mukaan.

Taulukossa 4 tarkastelun kohteena oleva muuttuja on rahapelaamiseen vuosituloista käytetty prosentuaalinen osuus, joka on laskettu vastaajien ilmoittamien nettotulojen ja rahapelikulutuksen perusteella. Verrattaessa tämän taulukon antia aiempaan taulukkoon (Taulukko 3) havaitaan, että sama trendi toistuu: valtaosa vastaajista käyttää varsin pienen osuuden vuosituloistaan rahapelaamiseen tuottaen suuren osuuden Veikkauksen vuosittaisesta kokonaisvolyymista. Etsimieni korkean volyymin ryhmien kriteerit alkavat sen sijaan täyttyä niiden havaintoyksikköjen osalta, jotka ovat ilmoittaneet käyttävänsä rahapelaamiseen yli 5,01 prosenttia omista vuosittaisista nettotuloistaan: 212 havaintoyksikköä (9 %) pelkästään Veikkaukselle pelaavista tuottaa jopa 35,5 % suuruisen osuuden vertaisryhmänsä vuosittaisesta volyyymista.

Näiden tarkasteluiden valossa voin todeta löytäneeni etsimäni korkean volyymin ryhmät pelkästään Veikkaukselle pelaavien keskuudesta ja ne löytyivät kummankin tarkasteluihin valitsemani muuttujan luokista. Seuraavien taulukoiden (5 ja 6. avulla esitän kulutuksen jakautumisen samojen muuttujien osalta Veikkauksen lisäksi ulkomaille rahapelaavien ryhmässä.

TAULUKKO 5. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien rahapelikulutuksen keskittyminen rahapelaamiseen käytettyjen absoluuttisten rahamäärien osalta.

Vuosittainen rahapelikulutus	Osuus V&U ryhmästä (n)	Osuus V&U kokonaisvolyyymista* (€)
1-500€	30% (70)	7% (18200)
501-1000€	24% (56)	12% (29120)
1001-1500€	21% (48)	20% (49920)
yli 1501€	25% (58)	61% (150800)
Yhteensä	100% (232)	100% (248040)

*Laskettu mediaanin mukaan.

Veikkauksen lisäksi ulkomaille rahapelaavien kulutuksen jakautumista tarkasteltaessa (Taulukko 5) voidaan havaita, että pienimmän rahapelikulutuksen luokka (1-500 euroa) kattaa eniten havaintoyksiköitä (30 %) verrattuna muihin luokkiin. Tämän ryhmän osalta äärimmäisen kiinnostavaa on se, että sen sisältämien havaintoyksiköiden tuottama osuus kokonaisvolyyymista on kuitenkin ainoastaan 7 prosenttia. Havainnot ovat muitakin luokkia tarkasteltaessa jossain määrin päinvastaisia verrattuna pelkästään Veikkaukselle pelaaviin (ks. taulukko 3), joissa havaintoyksiköiden määrä väheni merkittävästi tarkasteltaessa suurempia rahapelikulutusluokkia. Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille pelaavien ryhmässä suuremmat rahapelikulutusluokat eivät juurikaan vähennä niihin kuuluvia havaintoyksiköitä ja 46 % (n=106) ryhmän vastaajista käyttää rahapelaamiseen vuosittain yli 1001 euroa tuottaen vertaisryhmänsä kokonaisvolyyymista jopa 81 % osuuden.

Erityisen kiinnostava korkean volyymin ryhmä vaikuttaa muodostuvan sellaisista vastaajista (n=58), jotka ovat käyttäneet vuodessa rahapelaamiseen yli 1501 euroa, sillä he tuottavat yli puolet (61 % osuuden) oman ryhmänsä vuosittaisesta kokonaisvolyyymista.

Seuraava taulukko (Taulukko 6) havainnollistaa ne prosenttiosuudet, jotka Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille pelaavat vastaajat käyttivät rahapelaamiseen omista nettotuloistaan vuoden aikana.

TAULUKKO 6. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien rahapelikulutuksen keskittyminen suhteessa vuosittaisista nettotuloista rahapelaamiseen käytettyihin prosentuaalisiin osuuksiin.

Pelimenojen osuus vuosituloista	Osuus V&U ryhmästä (n)	Osuus V&U kokonaisvolyymista* (€)
0,01-1%	18% (37)	2% (3848)
1,01-3%	34% (70)	17% (36400)
3,01-5%	15% (31)	15% (32240)
5,01-10%	13% (26)	17% (37180)
Yli 10%	20% (40)	49% (104000)
Yhteensä	100% (204)	100% (213668)

*Laskettu mediaanin mukaan.

Pelkästään Veikkaukselle pelaavista poiketen (ks. Taulukko 4) valtaosa myös ulkomaille pelaavien ryhmästä (34 %) käyttää nettotuloistaan rahapelaamiseen alle prosenttiyksikön sijasta 1,01-3 %. Toinen mielenkiintoinen havainto on se, että rahapelaamiseen nettotuloista käytettyjen prosentuaalisten osuuksien kasvaessa havaintoyksiköiden määrä ei juurikaan vähene muuttujan eri luokissa. Veikkauksen lisäksi ulkomaille pelaavien ryhmässä itse asiassa toiseksi suurimman ryhmän (n=40) muodostavat ne havaintoyksiköt, jotka ilmoittivat käyttäneensä vähintään 10,01 % omista vuosittaisista nettotuloistaan rahapelaamiseen. Tämä on selkeä korkean volyymin ryhmä, sillä pienestä pelaajamäärästä huolimatta tämän ryhmän jäsenet tuottavat puolet oman vertaisryhmänsä vuosittaisesta kokonaisvolyymista.

6.2.1 Korkean volyymin ryhmiä kuvaavan muuttujan valinta

Vertailuluokiksi valitsemieni muuttujien valinta onnistui erinomaisesti, sillä molemmissa ryhmissä (Veikkaus ja Veikkaus & ulkomaat) löytyi niiden avulla etsimiäni korkean volyymin ryhmiä. Molempia korkean volyymin ryhmiä (yli 1501 euroa vuodessa

rahapelaavia sekä yli 10,01 % omista vuosituloistaan rahapelaavia) olisi äärimmäisen mielenkiintoista tarkastella lähemmin, mutta tutkielmani puitteissa päädyin vaikean valinnan kautta tarkastelemaan niistä vain toista: pelaajia, jotka käyttävät vähintään 1501 euroa rahapelaamiseen vuosittain.

Valintaani vaikutti ennen kaikkea se, että havaintoyksiköiden määrä oli tämän muuttujan korkean volyymin luokissa suurempi molemmissa tarkastelemisni ryhmissä. Pelkästään ulkomaille pelaavat ovat muutenkin varsin marginaalinen ryhmä ja tutkielman tulosten reliabiliteetin kannalta koin tärkeäksi sen, että havaintoyksiköiden määrät olisivat mahdollisimman suuria. Tutkielmani pääasiallisen kiinnostuksen kohteena olevat korkean volyymin ryhmät ovat toki yleisesti kokoluokiltaan varsin marginaalisia, sillä kuten tämän luvun tarkasteluista kävi ilmi, valtaosa rahapelaajista sijoittuu niihin ryhmiin, jotka käyttävät rahapelaamiseen varsin pieniä rahamääriä sekä varsin pieniä prosentuaalisia osuuksia omista nettotuloistaan.

Toinen valintaani keskeisesti vaikuttanut seikka oli se, että mikäli olisin valinnut tarkasteltavaksi ryhmäksi vähintään 10,01 % omista nettotuloistaan rahapelaavat, olisi minun tullut lisätä teoriaosioon enemmän asiaa myös ongelmapelaamisesta. Oma henkilökohtainen oletukseni on nimittäin, että yli 10,01 % omista vuosituloistaan rahapelaavien ryhmää ei voi tarkastella ilman mahdollisen rahapeliongelman tai rahapeliriippuvuuden teoreettista viitekehystä. Näin ollen pelkkiä konkreettisia rahasummia tarkastelemalla koen pitäytyväni paremmin oman tutkimustehtäväni kannalta keskeisessä aiheessa: korkean volyymin pelaajissa.

6.3 Korkean volyymin pelaajien väliset erot – logistinen regressioanalyysi

Luvussa 6.2 kävi ilmi, että korkean volyymin ryhmiä löytyi kummankin valitsemani muuttujan luokista ja kummastakin kiinnostukseni kohteena olevasta ryhmästä. Valitsin kolmannen tutkimuskysymykseni (*2 b Mikäli näitä ryhmiä löytyy, eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat niistä pelaajista, jotka pelaavat Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisten rahapelintarjoajien pelejä?*) selvittämiseen absoluuttisia rahamääriä kuvaavan

muuttujan *rahapelikulutus_lk*, jonka neljäs luokka kattoi vähintään 1501 euroa rahapelaamiseen käyttäneet vastaajat.

Lähtökohtainen oletukseni on, etteivät korkean volyymin ryhmät eroa toisistaan tilastollisesti merkitsevästi riippumatta siitä, että pelaavatko he pelkästään Veikkaukselle vai Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille. Toisin sanoen uskon korkean volyymin ryhmien olevan koostumukseltaan varsin homogeenisiä pelinjärjestäjästä riippumatta, ja koen jossain määrin jopa yllättäväksi, mikäli jotkut seikat erottelevat selvästi yli 1501 euroa vuosittain rahapelaamiseen käyttäviä pelaajia tarkastelemisani ryhmissä.

Tämän hypoteesin toteutumista lähdän selvittämään logistisen regressioanalyysin avulla. Se on monimuuttujamenetelmä, joka perustuu siihen, että kustakin selittävästä muuttujasta asetetaan referenssiryhmäksi jokin arvo, johon peilataan kyseisten selittäjien muita luokkia. Tulosten tarkastelu tapahtuu menetelmässä siten, että verrataan selittävässä muuttujissa tapahtuvia yhden luokan muutoksia ja sitä, että kuinka paljon tämä muutos korottaa riskiä kuulua selitettävän muuttujan suuremman arvon saavaan luokkaan. (Jokivuori & Hietala 2007, 56.)

Logistisessa regressioanalyysissä selitettävän muuttujan on oltava kaksiluokkainen, ja tutkielmassani selitettävänä muuttujana toimi kaksi arvoa saava filterimuuttuja *vaan_Veikkaus*, jonka luominen käydään tarkemmin luvussa *5.3.1 Rajatun aineiston kuvailu*. Kyseinen muuttuja jakaa käsittelemäni aineiston kahteen toisensa poissulkevaan pelaajaryhmään: pelkästään Veikkaukselle pelaaviin ja Veikkauksen lisäksi myös ulkomaille pelaaviin. Logistista regressioanalyysiä varten koodasin muuttujan arvot uudelleen siten, että arvon 0 saavat pelkästään Veikkaukselle pelaavat ja arvon 1 Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat. Näin ollen selvitän menetelmän avulla riskiä kuulua siihen korkean volyymin ryhmään, joka pelaa Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisille pelijärjestäjille.

Analyysimenetelmänä logistisen regressioanalyysi sopii tarkasteluilleni erinomaisesti, sillä sen toteuttamisen ehdot eivät ole liian rajoittavia: se ei esimerkiksi edellytä selittävien muuttujien normaalijakautuneisuutta eikä selitettävien muuttujien kahden ryhmän homoskedastisuutta eli samavarianssisuutta. (Jokivuori & Hietala 2007, 57-59.) Kuten lähes kaikissa tilastollisissa menetelmissä, myös logistisessa regressioanalyysissä on joitain ehtoja

joiden on täytyttävä. Esimerkiksi mallin toteutumisen luottavuudelle voi olla haitallista, mikäli riippumattomien muuttujien kesken esiintyy multikollineaarisuutta. Lisäksi vaikka logistinen regressioanalyysi ei edellytä lineaarista yhteyttä selitettävän ja selittävien muuttujien välillä, se edellyttää logit-muunnetun selitettävän muuttujan lineaarista yhteyttä selittäviin muuttujiin. Kirjassaan *Määrällisiä tarinoita – monimuuttujamenetelmien käyttö ja tulkinta* (2007) Pertti Jokivuori ja Risto Hietala mainitsevat, että vaikka logistisessa regressioanalyysissä ei ole mahdollista saada täysin vedenpitävää selitystasetta luomalleen mallille, Cox & Snell R Squaren sekä Nagelkerke R Square -testien antamien arvojen avulla voidaan saada niin kutsuttu näennäisselitysaste selitettävän muuttujan vaihtelusta. Tutkijat pitävät Nagelkerke R Squaren antamaa selitystasetta näistä kahdesta vaihtoehdosta soveltuvampana, sillä sen ilmoittavat arvot vaihtelevat arvojen 0 ja 1 välillä aidosti. (Jokivuori & Hietala 2007, 59-68.)

Tutkielmassani pyrin logistisen regressioanalyysin avulla ennustamaan todennäköisyyksiä sille, että korkean volyymin pelaaja kuuluu nimenomaan Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään. Seuraavassa alaluvussa käsittelen logistista regressioanalyysiä varten valitsemani sekä luomani selittävät muuttujat, perustelut niiden valinnoille sekä mahdollisille uusille luokitteluille.

6.3.1 Selittävien muuttujien valinta ja valintaperusteet

Logistista regressioanalyysiä varten loin sekä uusia muuttujia että luokittelin jo olemassa olevia muuttujia. Analyysini selittäviksi muuttujiksi valitsin *iän, sukupuolen, taitopelien pelaamisen, raha-automaattipelaamisen ja muun kasinopelaamisen netissä sekä raha-automaattipelaamisen kivijalassa.*

Ikä oli aineistossa alun perin jatkuvana muuttujana ja sitä kysyttiin vastaajilta kysymyksellä ”*T1 Mikä on ikänne?*” Logistisessa regressioanalyysissä ikää olisi voinut käyttää myös jatkuvana muuttujana, mutta oman hahmottamiseni helpottamisen kannalta käytin aiemmin luomaani muuttujaa *ikä_luokiteltuna*, joka jakoi ikä -muuttujan luokkiin siten, että ensimmäinen arvo (1) kattoi 17-35-vuotiaat pelaajat, arvo 2 kattoi 36-50-vuotiaat pelaajat ja arvo 3 kattoi 51-74-vuotiaat pelaajat. Alaluvussa *Rajatun aineiston kuvailu* (5.3.1) kävi ilmi, että keskimäärin Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat olivat nuorempia (iän keskiarvo 35 vuotta) verrattuna pelkästään Veikkaukselle pelaaviin (iän keskiarvo 47 vuotta).

Suomalaisten korkean volyymin rahapelaajien ikärakenteesta en omaa vielä tässä vaiheessa tietoa, mutta uskon iän kolmiportaisen luokittelun olevan tulosten tulkinnan kannalta selkeämpi ja paremmin suuntaa antava jatkuvaan ikämuuttujaan verrattuna.

Sukupuolta ei kysytty aineistossa, vaan haastattelija oli päätellyt sen puhelun aikana luultavimmin henkilön nimen perusteella. Muuttuja ”*sukupuoli*” on aineistossa koodattuna siten, että arvo 1 vastaa miessukupuolta ja arvo 2 naissukupuolta. Luokittelin tämän muuttujan logistista regressioanalyysiä varten siten, että arvon 0 saivat naiset ja arvon 1 saivat miehet. Koodasin muuttujan arvot uudestaan sen vuoksi, että saisin analyysia varten naissukupuolen referenssiluokaksi.

Eri pelityyppejä kuvaavista muuttujista valitsin analyysiini *raha-automaattipelaamisen ja muun kasinopelaamisen netissä* (K13) ja *raha-automaattipelaamisen kivijalassa* (K12). Muuttujat esiteltä tarkemmin luvussa 6.1. Valikoin kyseiset muuttujat selittäjiksi sen vuoksi, että K13 käsitteli nimenomaan online-ympäristössä tapahtuvaa rahapelien pelaamista, joita hypoteettisesti uskon etenkin Veikkaukselle & ulkomaille pelaavan korkean volyymin ryhmän harjoittavan. Raha-automaattipelaaminen kivijalkaympäristössä valikoitui selittäjäksi muuttujaksi puhtaasti sen vuoksi, että alaluvussa 5.3.1 selvisi raha-automaattipelaamisen kivijalkaympäristössä olevan toiseksi suosituin rahapelimuoto Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä. Olen kiinnostunut selvittämään, että ennustaako raha-automaattipelaaminen kivijalassa kuulumista Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään. Logistista regressioanalyysia varten luokittelin edellä mainitut muuttujat (K12 ja K13) siten, että molemmissa vastausvaihtoehdot 1-5 yhdistettiin arvoksi yksi, joka sai selitteen ”pela” ja vastausvaihtoehto 6 koodattiin arvoksi 0 = ei pelaa. Vastausvaihtoehto 7 (ei osaa sanoa) luokiteltiin puuttuvaksi tiedoksi. Tein luokituksen siksi, että sen avulla sain arvon 0 referenssiluokaksi logistista regressioanalyysiä varten.

Taitopelien pelaamista käsittelevä muuttuja syntyi yhdistämällä kolme taitopelejä käsittelevää kysymystä: *K8 urheilu- ja vedonlyöntipelit*, *K10 nettipokeri* sekä *K15 pöytäpelit muualla kuin internetissä*. Taitopelien pelaamista käsittelevän muuttujan luominen on käsitelty tarkemmin luvussa 6.1 taulukossa 2. Luokittelin muuttujan arvot uudelleen seuraavasti: 0=e ei pelaa taitopelejä, 1=pelaa taitopelejä, jotta se olisi yhteneväinen muita rahapelejä käsittelevien selittäjämuuttujien arvojen kanssa ja saisin haluamani arvon referenssiluokaksi.

Kaikista olennaisin muuttuja viimeisen tutkimuskysymyksen kannalta oli luomani uusi filtteri muuttuja *korkea_volyymi*. Valitsin kiinnostuksen kohteena olevaksi korkean volyymin ryhmäkseni ne havaintoyksiköt, jotka olivat ilmoittaneet käyttäneensä rahapelaamiseen rahaa vähintään 1501 euroa vuodessa. Tämä vastausvaihtoehto löytyi aiemmin tekemästäni muuttujasta *rahapelikulutus_lk*, jonka luokitus meni seuraavasti: 1=1-500 euroa, 2= 501-1000 euroa, 3=1001-1500 euroa ja 4=yli 1501 euroa. Logistista regressioanalyysiä varten minun tuli muodostaa tämän muuttujan pohjalta kokonaan uusi filtteri muuttuja, jonka ehtolauseke oli seuraava:

$$rahapelikulutus_lk = 4$$

Logistisen regressioanalyysin suorittamista varten minun tuli vain laittaa kyseinen filtteri muuttuja päälle, jolloin sellaiset havaintoyksiköt, jotka eivät kyenneet täyttämään kyseistä ehtoa, jäivät kokonaan tarkasteluiden ulkopuolelle. Näin ollen analyysiini pääsivät mukaan vain ne havaintoyksiköt pelkästään Veikkaukselle pelaavien sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmistä, jotka täyttivät kriteerini korkean volyymin pelaamisesta: vuosittaisen rahapelikulutuksen tuli olla vähintään 1501 euroa.

7 TULOKSET

7.1 Vertailtavien ryhmien erot rahapelikulutuksen, pelaamisen intensiteetin sekä taitopelien pelaamisen suhteen

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni (*eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat sekä Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisille pelinjärjestäjille pelaavat merkittävästi toisistaan rahapelikulutuksen, pelaamisen intensiteetin tai pelattujen pelityyppien osalta?*) lähdin etsimään vastausta ristiintaulukointien avulla. Seuraavat taulukot (7,8 ja 9) havainnollistavat ristiintaulukointien tuloksia eri muuttujien osalta. Koen tässä vaiheessa tärkeäksi mainita, että kaikki kolme edellä esiteltävää ristiintaulukointia täyttivät ristiintaulukointiin kuuluvan Chi Square-testin ehdot odotettujen frekvenssien osalta, joka tarkoittaa, että tilastollisesti merkitsevät (tässä tapauksessa erittäin merkitsevät) tulokset ovat yleistettävissä myös perusjoukkoon.

TAULUKKO 7. Rahapelikulutuksen erot pelkästään Veikkaukselle pelaavien ja Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmissä.

	Veikkaukselle & ulkomaille (n)	Pelkästään Veikkaukselle (n)
1-500€/vuosi	30,2 % (70)	66,6 % (1729)
501-1000€/vuosi	24,1 % (56)	20,2 % (525)
1001-1500€/vuosi	20,7 % (48)	8,2 % (214)
yli 1501€/vuosi	25,0 % (58)	5,0 % (130)
Yhteensä	100 % (232)	100 % (2598)

$$\chi^2(3) = 209,808$$

p < 0,000

Taulukko 7 osoittaa selvästi, että pelkästään Veikkaukselle pelaavat sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat eroavat rahapelikulutuksen osalta toisistaan suuresti. Vertailtaessa rahapelikulutuksen määrää näiden kahden ryhmän osalta voidaan havaita, että pelkästään Veikkaukselle pelaavien ryhmässä havaintoyksiköiden lukumäärä vähenee korkeampaa rahapelivolyyymia kohti siirryttäessä: 1729 vastaajaa ilmoitti käyttäneensä 1-500 euroa vuodessa rahapelaamiseen ja yli 1501 euroa rahapelaamiseen käyttäneitä vastaajia oli enää

130 kappaletta. Vastaava ilmiö ei toistu Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä, sillä havaintoyksiköiden määrät eivät juurikaan vähene siirryttäessä matalan volyymin luokasta kohti korkeampaa rahapelivolyyymia. Tilastollisen merkitsevyyden osoittama Chi Square-testin p-arvo (<0,000) osoittaa, että ryhmien väliset erot rahapelikulutuksessa ovat tilastollisesti erittäin merkitseviä.

TAULUKKO 8. Rahapelaamisen intensiteetin erot pelkästään Veikkaukselle pelaavien ja Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmissä.

	Veikkaukselle & ulkomaille (n)	Pelkästään Veikkaukselle (n)
Pelaa päivittäin/viikoittain	62,1 % (151)	43,1 % (1216)
Pelaa kuukausittain	28 % (68)	36,2 % (1021)
Pelaa vuosittain tai harvemmin	9,9 % (24)	20,8 % (587)
Yhteensä	100 % (243)	100 % (2824)

$$\chi^2 (2) = 35,850$$

$$p < 0,000$$

Tarkasteltaessa eri ryhmien intensiteettiä (taulukko 8) voidaan huomata, että molemmista ryhmistä enemmistö vastaajista sijoittuu intensiteetiltään kovimpaan ryhmään eli päivittäin tai viikoittain pelaaviin. Kuitenkin pelkästään Veikkaukselle pelaavien ryhmässä suhteellisesti suuremmat osuudet pelaajista sijoittuvat myös pienemmän intensiteetin ryhmiin verrattuna Veikkaukselle & ulkomaille pelaaviin, joista esimerkiksi vuosittain tai harvemmin ilmoitti pelanneensa vain 24 vastaajaa (9,9 %). Näin ollen tämän tuloksen perusteella vaikuttaa siltä, että Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat ovat pelaamisen intensiteetiltään kovempia verrattuna pelkästään Veikkaukselle pelaaviin. Chi square merkitsevyydestin p-arvon antamat tulokset ovat myös tämän ristiintaulukoinnin osalta selkeitä: erot ryhmien välillä ovat tilastollisesti erittäin merkitseviä ja yleistettävissä myös perusjoukkoon.

Seuraava taulukko (Taulukko 9) osoittaa kiistattomasti taitopelien suosion Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä. Pelkästään Veikkaukselle pelaavista 267 vastaajaa (9 %) ilmoitti pelanneensa nettipokeria, pöytäpelejä sekä urheilu- ja vedonlyöntipelejä. Sen sijaan

Veikkaukselle & ulkomaille pelaavista hieman yli puolet (53 %) ilmoitti pelanneensa kyseisiä rahapelejä. Koen tärkeäksi mainita, että taitopelien pelaamista käsittelevä muuttuja kattaa ne vastaajat, jotka ovat ilmoittaneet pelanneensa viimeksi kuluneen vuoden aikana kaikkia edellä mainittuja taitopelejä. Näin ollen pelkästään Veikkaukselle pelaavien ryhmästä esimerkiksi pelkkiä urheilu- ja vedonlyöntipelejä pelaavien osuus saattaa olla suurempi kuin mitä ristiintaulukoinnin tulos antaa ymmärtää. Chi Square-testin ja siihen kuuluvan p-arvon osalta ryhmien erot ovat tämänkin muuttujan suhteen tilastollisesti erittäin merkitseviä. Tilastollisesta merkitsevyydestä huolimatta suhtaudun tähän tulokseen hieman varauksellisesti, sillä kyseisestä muuttujasta ei käy ilmi, että ovatko Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat erityisen kiinnostuneita nimenomaan taitopeleistä, vai saattaako kyse olla esimerkiksi siitä, että tälle ryhmälle on vain ominaista pelata lukuisia erilaisia rahapelejä.

TAULUKKO 9. Taitopelien pelaamisen erot pelkästään Veikkaukselle pelaavien sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmissä.

	Veikkaukselle & ulkomaille (n)	Pelkästään Veikkaukselle % (n)
Pelaa taitopelejä	53% (128)	9% (267)
Ei pelaa taitopelejä	47% (115)	91% (2560)
Yhteensä	100% (243)	100 (2827)

$$\chi^2 (1) = 373,04$$

$$p < 0,000$$

7.1.1 Ristiintaulukon elaboraatio

Suoritin elaboraation eli mahdollisten kolmansien tekijöiden vakioinnin ristiintaulukoinneissa muuttujien *sukupuoli* sekä *ikä_luokiteltuna* avulla varmistaakseni, ettei esimerkiksi jokin kolmas tekijä selitä ryhmien välillä olevia tilastollisesti erittäin merkitseviä eroja. Tarkastelin ensin ryhmien välisiä eroja intensiteetin suhteen *ikäryhmä_luokiteltuna* -muuttujalla vakioituna. Tarkoitukseni oli tämän toimenpiteen avulla varmistaa ovatko ryhmien välillä havaitut erot todellisia vai esimerkiksi pelkkää ”iän

tuottamaa näköharhaa.” Ikäryhmän tuominen tarkasteluihin mukaan varmisti sen, että erot säilyivät tilastollisesti erittäin merkitsevinä ($p < 0.000$) sekä 17-35 vuotiaiden että 36-50 vuotiaiden ryhmissä riippumatta siitä, että pelasivatko vastaajat pelkästään Veikkaukselle vai Veikkaukselle & ulkomaille (taulukko 10 ja taulukko 11).

TAULUKKO 10. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavan ryhmän intensiteetti ikäryhmittäin vakioituna

INTENSITEETTI	17-35v (n) a.	36-50v (n) b.	51-74v (n) c.
Päivittäin/viikoittain	56,5% (83)	65,0% (39)	82,9 % (29)
Kuukausittain	31,3% (46)	26,7% (16)	14,3% (5)
Vuosittain tai harvemmin	12,2% (18)	8,3 % (5)	2,9% (1)
Yhteensä	100% (147)	100% (60)	100% (35)

a. $\chi^2 (2) = 62,141, p = 0,001$

b. $\chi^2 (2) = 20,051, p = 0,001$

c. $\chi^2 (2) = 8,891, p = 0,012$

TAULUKKO 11. Pelkästään Veikkaukselle pelaavan ryhmän intensiteetti ikäryhmittäin vakioituna.

INTENSITEETTI	17-35v (n) a.	36-50v (n) b.	51-74v (n) c.
Päivittäin/viikoittain	24,6% (197)	36,3% (262)	58,2 % (753)
Kuukausittain	46,5% (372)	40,4% (291)	27% (353)
Vuosittain tai harvemmin	28,9% (231)	23,3 % (168)	14,5% (187)
Yhteensä	100% (800)	100% (721)	100% (1293)

a. $\chi^2 (2) = 64,141, p = 0,000$

b. $\chi^2 (2) = 20,051, p = 0,000$

c. $\chi^2 (2) = 8,891, p = 0,000$

51-74 vuotiaiden ikäryhmässä sen sijaan ulkomaille pelaavia oli suhteellisen vähän: vain 35 havaintoyksikköä. Tämänkin ikäryhmän osalta erot pelkästään Veikkaukselle ja Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmissä säilyivät tilastollisesti merkitsevinä p-arvon ollessa 0,012. Koen huomionarvoiseksi mainita, että tämän ikäryhmän osalta ristiintaulukon yhden solun odotettujen frekvenssien määrä oli 4,95. Tämä ei kuitenkaan ole vielä este testin tilastollisen merkitsevyyden kannalta. Näin ollen ryhmäkohtaiset erot säilyivät ikäryhmittäin tarkastelunkin jälkeen merkitsevinä.

Rahapelikulutuksen ryhmäkohtaisia eroja vakioin sukupuolen avulla (taulukko 12). Sukupuolella vakiointi ei poistanut ryhmien välisiä tilastollisesti merkitseviä eroja rahapelikulutuksessa. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä naisia oli etenkin yli 501 euroa vuosittain käyttävissä ryhmissä erittäin vähän, jolloin näiden rahapelikulutusluokkien osalta naisten odotettujen frekvenssien määrä ei täyttänyt Chi square-testin ehtoja. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että vaikka ryhmäkohtaiset erot säilyivät sukupuolella vakioituna, sitä ei merkitsevyydestin osalta pysty sukupuolen osalta yleistämään suoraan perusjoukkoon.

TAULUKKO 12. Ryhmäkohtaisten rahapelikulutuserojen tarkastelu sukupuolittain.

	VEIKKAUS & ULKOMAAT		PELKKÄ VEIKKAUS	
	MIES (n) a.	NAINEN (n) b.	MIES (n) a.	NAINEN (n) b.
1-500e	27,9% (56)	45,2% (14)	57,7% (839)	76,9% (890)
501-1000e	24,4% (49)	22,6% (7)	24,6% (357)	14,7% (168)
1001-1500e	20,4% (41)	22,6% (7)	10,7% (155)	5,2% (59)
yli 1501e	27,4% (55)	10,0% (3)	7,1% (103)	2,4% (27)
Yhteensä	100% (201)	100% (31)	100% (1454)	100% (1144)

a. $\chi^2(3) = 119,291, p = 0,000$

b. $\chi^2(3) = 28,083, p = 0,000$

TAULUKKO 13. Taitopelien pelaaminen eri ryhmässä ikäluokittain tarkasteltuna

Ikäryhmä	Taitopelit	Veikkaus & ulkomaat	Pelkkä Veikkaus
17-35 vuotiaat a.	Pelaa	59,2 % (87)	17,6 % (141)
	Ei pelaa	40,8 % (60)	82,4 % (659)
	Yhteensä	100 % (147)	100% (800)
36-50-vuotiaat b.	Pelaa	46,7 % (28)	12,3 % (89)
	Ei pelaa	53,3 % (32)	87,7 % (632)
	Yhteensä	100 % (60)	100 % (721)
51-74 -vuotiaat c.	Pelaa	34,3 % (12)	2,8 % (36)
	Ei pelaa	67,7 % (23)	97,2 % (1260)
	Yhteensä	100 % (35)	100 % (1260)

a. $\chi^2(1) = 117,332, p = 0,000$

b. $\chi^2(1) = 51,233, p = 0,000$

c. $\chi^2(1) = 97,325, p = 0,000$

Taulukosta 13 käy ilmi, että myös taitopelien pelaamisen osalta tilastollisesti merkitsevät erot säilyvät kaikissa ikäluokissa. Taitopelien pelaamisen osalta myös Chi square -merkitsevyydestin ehdot täyttyivät 17-35-vuotiaiden sekä 36-50 vuotiaiden ryhmissä odotettujen frekvenssien osalta, joten ryhmien väliset erot taitopelaajien määrässä ovat tilastollisesti erittäin merkitseviä ja merkitsevyydestin tuloksen perusteella myös yleistettävissä perusjoukkoon. Sen sijaan vanhimmassa ryhmässä (51-74-vuotiaissa), Veikkaukselle & ulkomaille pelaavia oli varsin vähän, sillä taitopelejä ilmoitti pelanneensa 12 vastaajaa. Yhden solun odotettu frekvenssi oli vanhimman ikäryhmän osalta 1,3, jolloin se kuitenkin täytti (juuri ja juuri) merkitsevyydestin ehdot.

Edellä mainittujen toimenpiteiden lisäksi tarkastelin rahapelikulutusta eri ikäluokissa. Ikäryhmien vaikutus ryhmäkohtaisiin pelimenoihin säilyi kaikissa ikäryhmissä ja kaikissa rahapelikulutusluokissa erittäin merkitsevänä p-arvon ollessa $< 0,001$:

$$17-35 \text{ vuotiaat} = \chi^2 (3) = 132,546, p=0,000$$

$$36-50 \text{ vuotiaat} = \chi^2 (3) = 76,251, p=0,000$$

$$51-74 \text{ vuotiaat} = \chi^2 (3) = 55,373, p=0,000$$

Kuitenkin 36-50-vuotiaden ryhmässä Veikkaukselle & ulkomaille yli 1501 euroa vuodessa rahapelaavia oli ainoastaan 16 havaintoyksikköä ja kyseisen solun odotettu frekvenssi oli 3,2. Näin ollen Chi square -merkitsevyydestin kannalta kyseinen solu ei täyttänyt siltä vaadittavia ehtoja. Lisäksi 1001-1500 euroa Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien vanhimmassa ikäryhmässä (51-74 vuotiaissa) kyseisen solun odotettujen frekvenssien määrä (3,6) ei ollut riittävä, kuten ei myöskään yli 1501 euroa rahapelaavissa vanhimman ikäryhmän osalta (2,6). Chi square-merkitsevyydestin ehtojen täyttymiseksi odotetut frekvenssit jäivät liian monen solun osalta vajaiksi, eikä näin ollen tätä tulosta ole mahdollista yleistää perusjoukkoon.

7.2 Logistinen regressioanalyysi

Käytin logistista regressioanalyysiä pyrkiessäni arvioimaan, mitkä tekijät ovat yhteydessä korkean volyymin ryhmään kuulumiseen ryhmässä, joka pelaa Veikkaukselle & ulkomaille. Logistisessa regressioanalyysissä selitettävänä muuttujana oli filterimuuttuja *vaan_Veikkaus*, joka jakoi aineiston kahteen ryhmään seuraavin arvoin: 0=vaan Veikkaus, 1=Veikkaus & ulkomaat. Pelkästään korkean volyymin ryhmien tarkastelemiseksi laitoin luomani filterimuuttujan *korkea_volyymi* päälle (ks. luku 6.3), jonka myötä tarkasteluihin tulivat mukaan ainoastaan ne havaintoyksiköt, joiden vuosittainen rahapelikulutus oli vähintään 1501 euroa. Lopulliseen regressioanalyysiin mukaan otetut muuttujat olivat sukupuoli (nainen=0, mies=1), ikä (1=17-35v, 2=36-50v, 3=51-74v), raha-automaattipelaamien kivijalassa, raha-automaatti- ja kasinopelien pelaaminen netissä sekä taitopelien pelaaminen (0=ei pelaa, 1= pelaa). Analyysivaiheessa asetin referenssiluokaksi selittävien muuttujien ensimmäisen luokan.

Hosmer and Lemeshow -testin mukaan malli ja aineisto olivat erinomaisesti yhteensopivia ($p=,941$). Testiä on kuitenkin kritisoitu esimerkiksi sen heikon erottelukyvyn osalta (ks. esim. Jokivuori & Hietala 2007 ,68). Mallin näennäisen selitysaste vaihteli 31,4 % (Cox &

Snell R Square) sekä 44,1 % (Nagelkerke R Square) välillä, mikä tarkoittaa mallin olleen erittäin hyvä korkean volyymin pelaajien selittämisen kannalta. Kaikkiaan malli kykeni luokittelemaan ryhmiin kuulumiset oikein 79,7 prosenttisesti. Veikkauksen korkean volyymin ryhmään kuulumisen malli ennusti oikein 89,1 prosenttisesti ja myös ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään kuulumisen malli ennusti oikein 58,6 prosenttisesti. Seuraavasta taulukosta (taulukko 14) voidaan havaita, että Veikkauksen lisäksi ulkomaisille pelintarjoajille pelaavien korkean volyymin ryhmään kuulumista ennustavat parhaiten miessukupuoli, nuorimpaan ikäluokkaan kuuluminen sekä raha-automaattipelaaminen ja kasinopelaaminen internetissä.

TAULUKKO 14. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään kuulumista ennustavat tekijät. Taulukossa muuttujaluokkien riskiluvut Exp(B), tilastollinen merkitsevyys sekä 95% luottamusväliä.

Ulkomaille pelaavaan korkean volyymin ryhmään kuulumisen ennustajat	Exp(B) + p-arvo 95% luottamusväliin	Alaraja	Yläraja
Sukupuoli			
-Nainen	1		
-Mies	7,0**	1,69	29,46
Ikäryhmä			
-17-35-vuotiaat	1***		
-36-50-vuotiaat	0,5	0,2	1,52
-51-74-vuotiaat	0,2***	0,05	0,44
Taitopelit			
- ei pelaa	1		
- pelaa	1,6	0,68	3,64
Raha-automaattipelaaminen kivijalassa			
- ei pelaa	1		
- pelaa	0,4	0,15	1,15
Raha-automaattipelaaminen sekä kasinopelaaminen netissä			
- ei pelaa	1		
- pelaa	8,1***	3,44	19,26

Merkitsevyytaso: *p<=.05 **p<=0.01

***p<.0001

Taulukko 14 osoittaa yhdellä vilkaisulla, että alkuperäinen hypoteesini korkean volyymin ryhmien homogeenisuudesta pelkästään Veikkaukselle pelaavien sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmissä osoittautui virheelliseksi. Tekijät, jotka logistisen

regressioanalyysin mukaan lisäävät tilastollisesti merkitsevästi riskiä kuulua Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään ovat sukupuoli, nuorin ikäluokka sekä raha-automaattipelaaminen ja kasinopelaaminen netissä.

Tarkasteltaessa selittäjämuuttujaa sukupuoli, miesten saama riskiarvo 7,0 kuvastaa sitä, että miesten todennäköisyys kuulua ulkomaille pelaavaan korkean volyymin ryhmiin on seitsemänkertainen naisiin verrattuna eron ollessa tilastollisesti merkitsevä ($p=,007$). Ikäryhmittäin tarkasteltuna vanhimman ikäryhmän (51-74-vuotiaiden) riski kuulua ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään on ikäryhmistä kaikista pienin ($p=,001$). Sen sijaan nuorimman ikäryhmän (17-35-vuotiaiden) todennäköisyys kuulua ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään tilastollisesti merkitsevä ($p=,002$) ja 35-50-vuotiaiden ikäryhmään kuuluvien riski kuulua ulkomaille pelaavaan korkean volyymin ryhmään on 1,818 kertaa pienempi kuin 17-35-vuotiaiden ikäryhmään kuuluvilla. Vastaajan raha-automaattipelaaminen sekä kasinopelaaminen internetissä kasvattaa riskiä kuulua ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään hieman yli kahdeksankertaiseksi. Tulos on tilastollisesti erittäin merkitsevä ($p= <0,000$).

Tässä tutkielmassa käytettiin 5% merkitsevyystasoa, jonka mukaan ryhmiä ei erottele tilastollisesti merkitsevästi kivijalan raha-automaattipelaaminen, taitopelien pelaaminen tai 36-50-vuotiaiden ikäryhmään kuuluminen. Kuitenkin aivan yhtä kiinnostavaa tilastollisesti merkitsevien yhteyksien lisäksi ovat ne tekijät, joiden avulla Veikkaukselle & ulkomaisille toimijoille pelaavaan korkean volyymin ryhmään kuulumista ei pystytä ennustamaan. Näitä tekijöitä ovat taitopelien pelaaminen sekä kivijalan raha-automaattipelaaminen.

8 SUOMALAISTEN RAHAPELAAMISEN MONISELITTEISYYS

Aiempien suomalaisten rahapelaamista käsittelevien väestötason tutkimusten (Salonen & Raisamo 2015; Turja, ym. 2011) mukaisesti rahapelaaminen on tämänkin aineiston puitteissa suomalaisten keskuudessa erittäin suosittua: aineiston alkuperäisestä 5001 vastaajasta 3070 (61 %) oli pelannut jotain rahapeliä viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana. Syyt suomalaisten runsaan rahapelaamisen harjoittamisen taustalla ovat kiintoisa pohdinnan aihe: ovatko suomalaiset vain jotenkin mystisesti erityisen alttiita rahapelaamiseen, vai voivatko syyt rahapelaamisen suosion taustalta selittyä muilla tekijöillä?

Tutkielmani kirjallisuuskatsauksessa Mark Griffithsin ja Jonathan Parken (2003; 2007) teoriaa rahapelijärjestäjien kannalta keskeisistä tilannetekijöistä, joita ovat muun muassa mainonta, rahapeliin sijainti, rahapeliin määrä sekä niiden saatavuus. Tutkijoiden mukaan nimenomaan *tilannetekijät* ovat pelinjärjestäjien kannalta keskeisessä asemassa ensisijaisesti sen vuoksi, että niiden avulla ihmisille saadaan luotua tarve rahapelaamiselle ja niillä voidaan pyrkiä vaikuttamaan pelaajalle syntyneeseen päätökseen aloittaa rahapelaaminen. Suomessa rahapelaaminen on nykyisin hyväksyttyä ja jossain määrin jopa kannustettua toimintaa, ja positiivinen rahapelaamisen ilmapiiri saattaa Griffithsin ja Parken mukaan olla yksi keskeinen syy rahapelaamisen taustalla. (Parke & Griffiths 2007; Griffiths & Parke 2003.) Suomessa rahapelaamisen harjoittaminen on myös tehty erittäin helpoksi, sillä rahapelaamista voi halutessaan harjoittaa niin kioskeilla, huoltoasemilla, ruokakaupoissa kuin ravintoloissakin. Näin ollen voi olla hyvinkin mahdollista, että suomalaisten runsas rahapelaaminen selittyy rahapelaamisen positiivisella maineella sekä rahapeliin tarjonnan sekä saatavuuden runsaudella.

Rahapelaaminen on ollut erittäin suosittua suomalaisten keskuudessa jo vuosikymmeniä, mutta internet-ympäristössä harjoitettava rahapelaaminen vaikuttaa kasvattaneen suosiotaan suomalaisten rahapelaajien keskuudessa vuosi vuodelta enemmän. Suomessa rahapelaamisen järjestäminen on yksinoikeuden alaista toimintaa, mutta online-ympäristössä rahapelejä luvattomasti tarjoavat yritykset pienentävät rahapelimonopoli-
Veikkauksen markkina-asemaa jatkuvasti (ks. Niemelä 2019). Markkina-aseman

kutistumisesta huolimatta tarkasteluni antavat selvää osviittaa siitä, että ylivoimaisesti suurin osa suomalaisista rahapelaajista pelaa yksinomaan rahapelimonopoli Veikkauksen tarjoamia rahapelejä (n=2827). Ulkomaisille pelijärjestäjille pelaavien osuus on sen sijaan varsin marginaalinen (n=243).

Ulkomaille pelaavien ryhmän pienestä koosta huolimatta ryhmä vaikutti eroavan monelta osin pelkästään Veikkaukselle pelaavien ryhmään nähden. Esimerkiksi alaluvussa 5.3.1 selvisi, että Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmän jäsenet ovat keskimäärin huomattavasti nuorempia (32-vuotiaita) verrattuna pelkästään Veikkaukselle pelaavien ryhmään, jonka jäsenten iän keskiarvo oli 47 vuotta. Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmän huomattavasti nuorempi ikärakenne laittaa pohtimaan luvussa 2.3 esiteltyjen blokkaustoimenpiteiden toimivuutta Suomen kontekstissa näiden pelaajien osalta. Nuorempi ikärakenne sekä joidenkin pelaajien osalta kenties useitakin vuosia jatkunut ulkomaisille rahapelijärjestäjille pelaaminen saattavat aiheuttaa haasteita blokkauksen onnistumiselle, mikäli jotkut pelaajat omaavat tietoteknisiä niiden kiertämiseksi.

Toinen erityisen kiinnostava havainto ryhmiä vertailtaessa oli rahapelikulutuksen jakautuminen kahden kiinnostukseni kohteena olevan ryhmän –pelkästään Veikkaukselle pelanneiden ja Veikkaukselle & ulkomaille pelanneiden – osalta. Luvun 5.3.1 tarkastelut osoittivat, että ryhmien keskimääräiset rahapelikulutuksen mediaanit poikkesivat toisistaan huomattavasti: kun pelkästään Veikkauksen pelaajien keskimääräinen henkilöä rahapelaamiseen käytetty määrä oli 260 euroa, Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä rahapelikulutuksen mediaani oli peräti kolme kertaa suurempi: 780 euroa.

Luvun 7.1 ristiintaulukointien tulokset yhdessä luvun 7.1.1 elaborointien osalta antoivat selviä viitteitä siitä, että sekä rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät, pelaamisen useus, että useampien pelityyppien pelaaminen erottavat Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat pelkästään Veikkaukselle pelaavista tilastollisesti merkitsevästi. Vaikka lähtökohtainen oletukseni oli, että joitain ryhmäkohtaisia eroja saattaa ilmetä, lopullisten analyysieni osoittamat ryhmäkohtaisten erojen koot olivat jopa yllättävän suuria. Odottamatonta tuloksissa oli etenkin se, että kaikkien ristiintaulukoinneilla tarkastelemien seikkojen osalta Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä pelattiin useammin, suuremmilla rahasummilla sekä useampia pelityyppejä pelkästään Veikkaukselle pelaaviin verrattuna.

Valitettavasti suomalaisen rahapelitutkimuksen kentältä ei ole vielä toistaiseksi löydettävissä juurikaan tietoa suomalaisten rahapelaamisesta pelinjärjestäjän mukaan. Kuitenkin suomalaisista korkean volyymin rahapelaajista tiedetään aiempien katsausten perusteella, että he ovat sukupuoleltaan naisia useammin miehiä, he harjoittavat rahapelaamista useita kertoja viikossa, pelaavat useita pelityyppejä ja harjoittivat rahapelaamista myös internetissä (Salonen, Kontto, ym. 2017, 549-559). Näin ollen myös ristiintaulukointien avulla saamani tulokset viittaavat etenkin Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien osuvan erinomaisesti korkean pelivolyymin kategoriaan jo ilman mitään rajauksiakin.

Tutkielmani toinen tutkimuskysymys oli lähinnä välikysymys, johon selvitin vastauksen tarkoituksellisesti jo luvussa 6.2. Lähtökohtainen oletukseni osui tämänkin kysymyksen osalta kohdalleen, sillä molemmista tarkastelemistani ryhmistä oli löydettävissä erityisiä korkean volyymin pelaajia. Kriteerinä ryhmän valitsemiseen pidin kaikessa yksinkertaisuudessaan sitä, että ryhmän havaintoyksikköjen määrän tuli olla mahdollisimman pieni ja ryhmän tuottaman osuuden vertaisryhmänsä vuosittaisesta volyymistä tuli olla mahdollisimman suuri. Varsin kiintoisa huomio oli molempien tarkastelemieni muuttujien osalta se, että kulutuksen keskittyminen sekä korkeimman volyymin rahapelaajien suhteelliset osuudet kääntyivät jopa yllättävästi Veikkauksen eduksi. Rahapelikulutus on yleisesti erittäin keskittynyttä, eli yleisesti henkilömääräänsä suhteutettuna varsin pieni joukko pelaajia tuottaa suuren osuuden pelijärjestäjien vuosittaisista tuotoista, valtaosan pelaajista pelatessa kuitenkin varsin pienellä volyymilla (Salonen, Kontto, ym. 2017, 549-559; Sulkunen;Babor, ym. 2019, 167).

Kuitenkin pelkästään Veikkaukselle sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmien ero kulutuksen jakautumisessa oli yllättävän suuri. Valtaosa pelkästään Veikkaukselle pelaavista käytti lähtökohtaisesti omista nettotuloistaan varsin pienen osuuden rahapelaamiseen ja rahamääräisesti 1-500 euroa vuodessa. Vaikka pelkästään Veikkaukselle pelaavien ryhmästä oli löydettävissä selkeitä korkean volyymin ryhmiä kummankin muuttujan luokissa tarkasteltuna, olivat ne havaintoyksiköiden kokonaismäärään verrattuna selkeä vähemmistö.

Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmissä havaintoyksiköiden jakauma ei sen sijaan noudattanut samanlaista logiikkaa. Ryhmässä sekä omista nettotuloistaan pienimmän

osuuden rahapelaamiseen käyttävät että absoluuttisesti pienimpiä rahasummia rahapelaamiseen käyttävät ryhmät eivät olleet havaintoyksiköidensä määrien osalta juurikaan suurempia verrattuna korkean volyymin ryhmien havaintoyksiköiden määriin. Tässä tapauksessa määrittelemäni korkean volyymin ryhmät koostuivat siis yli 10,01% omista nettotuloistaan rahapelaavista tai yli 1501 euroa rahapelaamiseen vuosittain käyttävistä rahapelaajista. Tämäkin vahvistaa käsitystä jo aiemmin tässä luvussa esittämästäni ajatuksesta, jonka mukaan kaiken kaikkiaan Veikkaukselle & ulkomaille rahapelaavien ryhmä vaikuttaa omaavan äärimmäisen korkean rahapelaamisen volyymin jo sellaisenaan.

Viimeisen tutkimuskysymyksen osalta lähtökohtainen oletukseni ei osunut oikeaan. Arvelin, että Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään kuulumisen riskiä ei olisi mahdollista arvioida selittävien muuttujieni eri luokissa eivätkä näin ollen mitkään selittäjät eivät lisäisi riskiä kuulua Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmään sen enempää kuin pelkästään Veikkaukselle pelaavien korkean volyymin ryhmään. Logistisen regressioanalyysin tulokset osoittivat kuitenkin selvästi, että nuorimman ikäluokan (17-35 vuotiaiden) riski kuulua nimenomaan Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään oli tilastollisesti erittäin merkitsevä. Nuoremman ikäryhmän korkea riski ryhmään kuulumiselle ei ole kuitenkaan erityisen yllättävää tässäkin luvussa aiemmin käytyjen ikätarkastelujen valossa: ulkomaille pelanneet olivat lähtökohtaisesti ikärakenteeltaan huomattavasti nuorempia verrattuna pelkästään Veikkaukselle pelaaviin. Sen sijaan vanhimmalla ikäryhmällä (51-74-vuotiailla) oli tilastollisesti erittäin merkitsevästi pienin riski kuulua Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään.

Sukupuolimuuttujan osalta logistisen regressioanalyysin tulos oli yllättävä: miessukupuoli kavatti riskiä kuulua ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään seitsemänkertaisesti referenssiryhmään (naiset) verrattuna. Vaikka rahapelaaminen on suomalaisten sekä kansainvälisten rahapelitutkimusten mukaan suositumpaa miesten keskuudessa (ks. esim. (Salonen & Raisamo 2015; Salonen & Kontto, ym. 2017; Turja, ym. 2011), en olettanut että miessukupuoli kasvattaisi riskiä kuulua nimenomaan ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään.

Lisäksi vaikka raha-automaattipelaaminen kivijalassa oli luvun 5.3.1 tarkastelujen perusteella toiseksi suosituin rahapelimuoto Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmässä, kivijalan raha-automaattipelaaminen ei lisännyt tilastollisesti merkitsevästi riskiä korkean volyymin ryhmään kuulumiseen. Myöskään taitopelien pelaaminen ei sen suosiosta huolimatta lisännyt riskiä kuulua Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien korkean volyymin ryhmään.

Jotain olennaista Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien aktiivisuudesta online-rahapelaamisessa kertoo se, että netissä tarjottavien raha-automaattipelien sekä kasinopelien pelaaminen lisäsivät korkean volyymin ryhmään kuulumisen riskiä yli kahdeksankertaiseksi verrattuna niihin, jotka eivät pelanneet kyseisiä pelejä.

Kaikenkaikkiaan tutkielmani analyysit osoittavat, että pelijärjestäjällä vaikuttaa olevan erittäin suuri merkitys pelaajien rahapelikäyttäytymisen kannalta. Pelkästään Veikkaukselle pelaavat vaikuttavat eroavan Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmästä monen eri tekijän osalta niin merkitsevästi, että suomalaisten rahapelikäyttäytymistä tarkasteltaessa pelijärjestäjän merkitystä ei tulisi jättää huomioitta.

8.1 Tutkielman puutteet, haasteet sekä rajoitteet

Koen tärkeäksi tarkastella tutkielmani rajoitteita, puutteita sekä matkan varrella vastaanille haasteita. Ensinnäkin tutkittaessa ihmisten rahapelikulutusta joudutaan nojaamaan pääasiallisesti vastaajien omaan arvioon niistä rahamääristä, jotka hän on rahapelaamiseen käyttänyt tietyn (kysymyksen luonteesta riippuvan) ajanjakson sisällä. Kun tutkimuksessa kysytään henkilön rahapelikulutusta, lähtökohtaisesti sillä tarkoitetaan sitä rahasummaa, joka pelaajalle on jäänyt jäljelle pelaamisen lopettamisen jälkeen. Tämä asia voidaan ilmaista toisellakin tavalla puhumalla pelaajien häviämistä summista. Vastajaansa oma arvio rahapelikulutuksesta voi kuitenkin olla hänen todellisesta rahapelikulutuksestaan poikkeava, kuten Michael Auer ja Mark Griffiths (2016) osoittivat tutkimuksessaan. Tutkijat vertailivat norjalaisten rahapelaajien itse arvioimia häviöitä suhteessa heidän todellisiin häviöihinsä ja havaitsivat, että etenkin pienemmän volyymin omaavat pelaajat pystyivät arvioimaan kulutuksensa melko tarkasti oikein. Sen sijaan korkean volyymin pelaajilla oli paikoin suuriakin vaikeuksia arvioida todellista rahapelikulutustaan tarkasti oikein, ja tästä syystä

tutkijat kehoittavatkin suhtautumaan etenkin korkean volyymin pelaajien ilmoittamaan rahapelikulutukseen aina tiettyä varauksellisuutta käyttäen. (Auer & Griffiths 2016.)

Omassa tutkielmassani pääasiallisena kiinnostuksen kohteena olivat juuri nämä korkean volyymin pelaajat sekä ne rahamäärät, jotka he olivat ilmoittaneet käyttäneensä rahapelaamiseen. Näin ollen analyysieni kannalta minun oli vain luotettava siihen, että pelaajat olivat arvioineet rahapelikulutuksensa edes suurin piirtein todellista rahapelikulutustaan vastaavaksi. Kuitenkin realiteetti on se, että korkean volyymin pelaajien (kuten muidenkin rahapelaajien) todellinen rahapelikulutus saattoi olla esimerkiksi huomattavasti korkeampaa tai matalampaa kuin mitä he itse arvioivat sen olleen.

Toinen huomionarvoinen seikka on se, että tutkielmassani tarkastelin kahden toisensa poissulkevan ryhmän eroja ja ominaisuuksia: niiden pelaajien, jotka pelasivat pelkästään Veikkauksen pelejä ja niiden pelaajien, jotka pelasivat Veikkauksen lisäksi myös ulkomaisten toimijoiden rahapelejä. Etenkin rahapelikulutuksen osalta osa analyysieni tuloksista saattaa olla hieman harhaanjohtavia, sillä vaikka Veikkaukselle & ulkomaille pelanneiden rahapelaamiseen käyttämät rahamäärät olivat keskimäärin huomattavasti suurempia kuin pelkästään Veikkaukselle pelanneiden, aineisto ei mahdollista kulutuksen tarkastelemista pelijärjestäjäkohtaisesti. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkielmastani ei selviä minkälaisia summia kyseisen ryhmän jäsenet käyttivät Veikkauksen peleihin ja minkälaisia summia ulkomaisten toimijoiden peleihin. Näin ollen rahapelaamisen volyymin jakautuminen eri toimijoille jää pelkän spekuloinnin sekä arvailujen tasolle.

Vaikka teoriaosiossa (etenkin luvussa 3.2) käsitelinkin varsin kattavasti erilaisia syitä ja motiiveja ihmisten rahapelaamisen taustalla, aineistossa varsinaisia rahapelimotiiveja ei oltu kysytty siten, että niitä olisi voinut verrata kahden valitsemani ryhmän osalta. Koen tärkeäksi mainita, että toistaiseksi missään Suomessa tehdyssä väestötason rahapelitutkimuksessa ei olla kysytty vastaajien motiiveja tietyn luonteisten rahapelien harjoittamiseen. Tarkoitan tällä sitä, että Suomalaisten rahapelaamisesta ei vielä toistaiseksi ole tutkittua tietoa siitä, että miksi jotkut henkilöt pelaavat esimerkiksi urheilu- ja vedonlyöntipelejä tai miksi he pelaavat raha-automaattipelejä – jännityksen, rikastumisen, viihdearvon vai jonkun muun seikan vuoksi?

Tutkielmaa tehdessäni koin myös lukuisia sellaisia haasteita, jotka olivat täysin minusta itsestäni johtuvia eivätkä esimerkiksi aineistosta johtuvia. Ensinnäkin tutkielman toteuttamisen varsin kiireinen aikataulu on yksi asia, jossa minulla on tulevaisuutta ajatellen parantamisen varaa. Tiukasta aikataulusta huolimatta koen kuitenkin onnistuneeni tutkielman teossa paremmin kuin odotin ja olen tyytyväinen analyysieni tuloksiin sekä siihen ennen kaikkea siihen, että ne yllättivät myös minut.

Parantamisen varaa löytyy kuitenkin varsin runsaasti. Koen rahapelaamisen olevan erityisen kiinnostava tutkimuskohde, joten aiheen rajaaminen osoittautui odotettua moninkertaisesti hankalammaksi. Jälkiviisaana koen esimerkiksi, että valitsemieni tutkimuskysymysten määrä oli liian kunnianhimoinen. Tutkielmani tulokset olisivat olleet vähintään yhtä mielenkiintoisia, jos olisin tarkastellut laajemmin pelkästään Veikkaukselle pelaavia sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmiä sekä niiden välisiä eroja. Tutkielmassani ensimmäinen tutkimuskysymys oli toki kiinnostuksen kohteeni, mutta korkean volyymin rahapelaajat olivat kuitenkin se marginaalinen pelaajaryhmä, jota olin kiinnostunut tarkastelemaan laajimmin. Tästä syystä yleiset ryhmäkohtaiset erot jäivät valitettavan vähäiselle tarkastelulle. Koen tämän olevan kuitenkin jossain määrin pelkästään positiivinen ongelma, sillä se jättää paljon kiinnostavaa selvitettävää suomalaisen rahapelitutkimuksen kentälle.

Pääasiallisesti olen tyytyväinen valitsemiini selittäviin muuttujiin ristiintaulukoinneissa sekä logistisessa regressioanalyysissä, mutta mikäli tekisin tutkielman uudestaan, ottaisin selittäjiksi mukaan myös koulutustason, työllisyystilanteen sekä tulotason, jotka jäivät tässä tutkielmassa aivan liian vähäiselle huomiolle. Näin ollen tutkielmani tuloksista selviää kyllä joitain kiinnostavia eroja valitsemieni ryhmien osalta, mutta jotkut *erittäin* kiinnostavat erot jäivät selvittämättä: eroavatko pelkästään Veikkaukselle pelaavat ja Veikkaukselle & ulkomaille pelaavat toisistaan koulutuksen, tulotasojen tai työllisyystilanteen osalta? Entä korkean volyymin pelaajat?

Rahapeliongelmat eivät olleet tutkielmassani kiinnostuksen kohteena, mutta analyysieni tulokset herättivät minut pohtimaan myös peliongelmien mahdollista jakautuneisuutta pelkästään Veikkaukselle pelaavien sekä Veikkaukselle & ulkomaille pelaavien ryhmissä. Se etu oman tutkielmani on kaikkine vajaavaisuuksineen, että mahdollista herkullista jatkotutkittavaa riittää. Kaiken kaikkiaan tutkielman tekemisen myötä havaihuin siihen

seikkaan, että vaikka rahapelaaminen onkin varsin moniulotteinen sekä moniselitteinen ilmiö, niin on myös sen tutkiminen. Tutkielmani – puutteistaan huolimatta – osoittaa varsin selvästi, että suomalaisen rahapelitutkimuksen kentällä on tilaa tarkasteluille, joissa suomalaisia rahapelaajia tarkastellaan myös pelinjärjestäjän perusteella.

9 LÄHDELUETTELO

- Örnberg, Jenny Cicneros ja Tuukka Tammi (2011): *Gambling Problems as a Political Framing - Safeguarding the Monopolies in Finland and Sweden*. Journal of Gambling Issues (26) DOI: <https://dx.doi.org/10.4309.jgi.2011.26.8>:
- 1998/563 § 16. 1998. ”Finlex.fi.” *Suomen rikoslaki*. 24.7. Saatavilla: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=uhkapel%2A>.
- 2016/1286 § 12. 2016. ”Finlex.” *Suomen arpajaislaki*. Haettu 30. 3 2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047#a21.12.2016-1286>.
- 2016/1286 § 52. 2016. ”Finlex.” *Suomen Arpajaislaki*. Haettu 20. 4 2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>.
- Aasved, Mikal (2003): *The Sociology of Gambling*. 2600 South First Street Springfield, Illinois 62704: Charles C Thomas Publisher, Ltd.
- Auer, Michael, ja Mark D. Griffiths (2016): *Self-Reported Losses Versus Actual Losses in Online Gambling: An Empirical Study*. Journal of Gambling Studies. DOI: 10.1007/s10899-01609648-0:
- Beckert, J, ja M Lutter (2013): *Why the poor play the lottery? Sociological Approaches to Explaining Class-Based Lottery Play*. Sociology, 47 (6), 1152-1170.
- Binde, Per (2013): *Why people gamble: A model with five motivational dimensions*. International Gambling Studies 2013;13 (1):81-97.
- Binde, Per, Ulla Romild, ja Rachel Volberg (2017): *Forms of Gambling, Gambling Involvement and Problem Gambling: Evidence from a Swedish Population Survey*. International Gambling Studies 17 (2017):3, 490-503.
- Bolen, M.D, ja W. Darrell (1976): ”Gambling: Historical Highlights and Trends and their Implications for Contemporary Society.” Teoksessa *Gambling and Society*:

- Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*, tekijä: W.R. Eadington.,
Springfield, IL: Charles C Thomas, 7-38
- Campbell, F.F. (1976): "Gambling: A Positive View." Teoksessa *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*, tekijä: Eadington W.R.,
Springfield, IL: Charles C Thomas, 218-228.
- Christiansen Capital Advisors. (2005): *eGaming Data Report*. New Gloucester, ME:
<http://www.cca.i.com>.
- Cosgrave, James F. (2008): *Goffman Revisited: Action and Character in the Era of Legalized Gambling*. Vol 1, No 1: International Journal of Criminology and Sociological Theory.
- Curini, Luigi. (2016): "luigicurini.com." *Regression with a binary dependent variable: logistic regression diagnostic*. Haettu 2.5.2019.
http://www.luigicurini.com/uploads/6/7/9/8/67985527/phd_2016_probit_logit_diagnostic.pdf.
- David, F. (1962): *Games, Gods and Gambling*. London: Charles Griffin Co. Ltd.
- DOGA. (2015): "Danish Online Gambling Association." *The Danish Gaming Act*. 1. 1.
Haettu 27. 4 2019. <http://doga.squarespace.com/the-danish-gaming-act>.
- Eadington, William R. (1987): *Economic Perceptions of Gambling Behavior*. Journal of Gambling Behavior 3(4) 264-273.
- Eadington, William R. (1976): *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*. Springfield, IL: Charles C Thomas.
- Eadington, William R. 1999. *The Economics of Casino Gambling*. Journal of Economic Perspectives Vol 13, Nro 3.
- EGBA (2019): "European Gaming & Betting Association." *EGBA Publishes Overview Map of Europe's Online Gambling Licensing Regimes*. Haettu 21.3.2019.
<https://www.egba.eu/news-post/egba-publishes-overview-map-of-europes-online-gambling-licensing-regimes/>.

- Egerer, Michael, Virve Marionneau, ja Janne Nikkinen (2018): *Gambling Policies in European Welfare States: Current Challenges and Future Prospects*.
Gewesbestrasse 11, 6330 Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, Springfield International Publishing AG part of Springer Nature.
- Gapper, John (2006): "Financial Times." *The risky game of whale hunting*. 10. 9. Haettu 26. 4 2019. <https://www.ft.com/content/09c20e2e-40e9-11db-827f-0000779e2340>.
- Goffman, Erwin (1969): *Where the Action is - Three essays*.
<https://www.scribd.com/document/341528369/Erving-Goffman-Where-the-Action-Is> Allen Lane The Penguin Press - Vigo Street, London W1, Great Britain.
- Goodman, Robert (1994): *Gambling as a Strategy for Economic Development*. DOI: <http://dx.doi.org/10.11575/PRISM/9648>.
- Goodman, Robert (1995): *Legalized Gambling: Public Policy and Economic Development Issues: Economic Development Review*.
- Griffiths, Mark D. ja Paul Delfabbro (2001): *The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions*. *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling (EJGI)* Vol 5, 1-33.
- Griffiths, Mark (1993): *Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics*. Vol 9, Nro 2: *Journal of Gambling Issues*.
- Griffiths, Mark. (2003) *Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations*. Psychology Division, Nottingham Trent University, Nottingham, NG1 4BO United Kingdom: *CyberPsychology & Behavior*, Vol 6 Nro 6, Mary Ann Liebert Inc.
- Griffiths, Mark, Adrian Parke, Richard Wood, ja Jonathan Parke (2005): *Internet Gambling: An Overview of Psychosocial Impacts*. Vol 10, Nro 1: *UNLV Gaming Research & Review Journal*.
- Griffiths, Mark, ja Jonathan Parke (2003): "The Environmental Psychology of Gambling." *Teoksessa Gambling: Who wins? Who loses?*, G. Reith, 277-292. Amherst, New York: Prometheus Books.

- Grinolds, Earl, ja J.D Omorov (1997): *Development or Dreamfield Delusions: Assessing Casino Gambling's Costs and Benefits*. Journal of Law and Commerce 16:1.
- Grote, K, ja V Mathison (2011): *The Economics of Lotteries: A survey of the literature*. . https://crossworks.holycross.edu/econ_working_papers/16/ Economics Department Working Papers.
- Hörnle, Julia, Alan Littler, Gareth Tyson, Eranjan Padumadasa, Maria Jose Schmidt-Kessen, ja Damilola Isaac Ibosiola (2018): "Evaluation of Regulatory Tools for Enforcing Online Gambling Rules and Channeling Demand Towards Controlled Offers." *EU report - TENDER No 641/PP/GRO/IMA/17/1131/9610*. 12. Haettu 20. 4.2019. <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/6bac835f-2442-11e9-8d04-01aa75ed71a1/language-en>.
- Hara, Jyrki (2016): "Yle.fi." *Kallasvuo Kova talous -haastattelussa: Rahapelijätöltä lupa odottaa tuoton kasvua*. 18. 4. Haettu 20. 3 2019. <https://yle.fi/uutiset/3-8811590>
- Harris, Andrew, ja Mark Griffiths (2017): *The Impact of Speed of Play in Gambling on Psychological and Behavioural Factors: A Critical Review*. DOI: 10.1007/s10899-017-9701-7: Journal of Gambling Studies.
- Heikkilä, Jukka, Juha Laine, ja Tarja Salokoski (2009): *Rahapeliin haitta-arviointi*. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin laitos.
- Ignatin, G, ja R Smith (1976): "The Economics of Gambling." Teoksessa *Gambling and Society: Interdisciplinary studies on the subject of gambling*, tekijä: William R Eadington, 69-91. Springfield IL: Charles C Thomas.
- Isotalo, Mikko (2016): "Keski-suomalainen.fi." *Veikkaus ei haikaile monopolia verkossa*. 7. 7. Haettu 20. 4 2019. <https://www.ksml.fi/kotimaa/Veikkaus-ei-haikaile-monopolia-verkossa/795838>.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna, Tuomas Koskela, Mikko Cantell, Antti Murto, Elina Rydman, Jukka Tukia, ja Sari Laitakari (2018): "Rahapeli-toiminnan tuotto." Teoksessa *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017*, tekijä: Johanna Järvinen-Tassopoulos, Jemina Fabritius, Minna Kesänen, Tuomas Koskela, Mikko

- Cantell, Sanna Leinonen, Janne Mikkola, ym., 64-74. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos.
- Janne, Nikkinen (2019): *Is there a need for personal gambling licences?*
<https://doi.org/10.1177/1455072518811029> :Nordic Studies on Alcohol and Drugs, Vol 36, Nro 2, 108-124.
- Jokivuori, Pertti, ja Risto Hietala (2007): *Määrällisiä tarinoita - monimuuttujamenetelmien käyttö ja tulkinta*. Porvoo: WSOY Oppimateriaalit Oy.
- Karhunen, Ville, Ilkka Rasi, Esa Lepola, Arto Muhli, ja Aila Kanninen (2011): *IBM SPSS Statistics perusteet*. Oulu: Uniprint Oulu.
- Kingma, S. (2008): *The Liberalization and (Re)Regulation of Dutch gambling markets: National Consequences of the Changing European Context*. *Regulation Governance* 2 (4), 445-458, 445-458.
- Kohler, Dimitri (2016): *On the Regressivity of Gambling Taxes in Switzerland*. *Swiss Society of Economics and Statistics*, Vol 152 (3).
- Kortelainen, Jukka (1988): *Pajatto ja kansanterveys. Raha-automaattiyhdistys 1938-1988*. Raha-automaattiyhdistys Ray.
- KvantiMOTV (2004): ”KvantiMOTV.” *Ristiintaulukointi*. 5. 6. Haettu 4. 5 2019.
<https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/ristiintaulukointi/ristiintaulukointi.html#merkitysvyys>.
- KvantiMOTV (2009): ”KvantiMOTV.” *Logistinen regressio*. 6. 12. Haettu 5. 5 2019.
<https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/logregressio/logistinen.html>.
- Lea, S.E.G., R.M Tarpy, ja P. Webley (1987): *The individual in the economy. A textbook of economic psychology*. London: Cambridge University Press.
- Li, Wen Lang, ja Martin H. Smith (1976): ”The Propensity to Gamble: Some Structural Determinants.” Teoksessa *Gambling and Society*, tekijä: William R. Eadington, 189-206. Springfield Illinois: Charles C Thomas.

- Linnet, Jakob, Kristine Rømer Thomsen, Arne Møller , ja Mette Buhl Callesen (2010): *Event Frequency, Excitement and Desire to Gamble Among Pathological Gamblers*. DOI: 10.1080/14459795.2010.502181, *International Gambling Studies* 10:2, 177-188.
- Littler, Alan, ja Johanna Järvinen-Tassopoulos (2018): *Online Gambling, Regulation, and Risks: A Comparison of Gambling Policies in Finland and the Netherlands*. <https://digitalcommons.osgoode.yorku.ca/jlsp/vol30/iss1/6>: *Journal of Law and Social Policy*, Vol 30, 100-126.
- Matilainen, Riitta (2010): *Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta?* <https://journal.fi/tt/article/view/2645> Tieteessä tapahtuu Vol 28 Nro 1: Tieteellisten seurain valtuuskunta.
- Matilainen, Riitta, ja Juha-Pekka Valkama (2006): ”Suomalaisen rahapelitarjonnan historiaa.” Teoksessa *Hyvinvointikatsaus*. Tilastokeskus.
- McDonald, Maria (2018): ”ICLG.” *Sweden: Gambling 2019*. 20. 11. Haettu 27. 4 2019. <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/sweden>.
- Moreau, Axelle, Henry Chabrol, ja Emeline Chauchard (2016): *Psychopathology of Online Poker Players: Review of Literature*. doi: 10.1556/2006.5.2016.035.
- Museoliitto, Levä Kimmo (2019) ”sttinfo.fi.” *Vetoomus: valtion on puututtava laittomien rahapeliyhtiöiden toimintaan*. 5. 3. Haettu 2. 3 2019. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/vetoomus-valtion-on-puututtava-laittomien-rahapeliyhtioiden-toimintaan?publisherId=65178636&releaseId=69853373>.
- Niemelä, Mikko (2019): ”Veikkaus haluaa estää pelaamisen ulkomaisilla pelisivustoilla - 300 miljoonaa euroa vuodessa karkaa monopolin otteesta .” *Kauppalehti.fi*. 26. 2. Haettu 1. 3 2019. <https://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/veikkaus-haluaa-estaa-pelaamisen-ulkomaalaisilla-pelisivustoilla-300-miljoonaa-euroa-vuodessa-karkaa-monopolin-otteesta/>.
- Veikkaus, osavuosikatsaus Q3, Veikkaus (2018): ”Veikkaus.fi.” *Osavuosikatsaus Q3*. Haettu 23. 4 2019.

https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2018/veikkaus_osavuositarkastus_q3_2018.pdf.

Oy Veikkaus AB. (1997): *Oy Veikkaus AB Vuosiraportti 1996*.

<https://web.lib.aalto.fi/fi/old/yrityspalvelin/pdf/1996/fveikkau.pdf>, Art Print painotalo.

Oy Veikkaus AB. (2000): *Vuosikertomus 1999*.

<https://web.lib.aalto.fi/fi/old/yrityspalvelin/pdf/1999/Fveikkaus.pdf> Oulurepro Oy.

Pajula, Mari (2018): *Pelin merkit: Tietoa rahapeliongelmasta työssään peliongelmiä kohtaaville*. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin laitos.

Pajula, Mari, Markus Sjöholm, ja Henna Vuorento (2016): *Peluuri vuosiraportti 2015-2016*. https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2015-2016_0.pdf

Parke, Jonathan, ja Mark Griffiths (2007): ”The Role of Structural Characteristics in Gambling.” Teoksessa *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*, tekijä: G. Smith, D. Hodgins ja R. Williams, 211-243. New York: Elsevier.

Pursiainen, Heikki, ja Klaus Kultti (2017): ”Ajatuspaja Libera.” *Kultaiset kahleet - 10 askelta kohti vapaampaa kansalaisyhteiskuntaa*. 4. Haettu 12. 2 2019.

https://www.libera.fi/wp-content/uploads/2017/03/Kultaiset_kahleet_Libera_0417.pdf.

Raento, Pauliina, Heikki Mikkeli, Mia Korpiola, Jussi Sallila, Tuukka Tammi, Johanna Järvinen-Tassopoulos, Matias Karekallas (2012): ”Rahapelaaminen Suomessa.”

Rautee, Risto (2009): ”Rahapelien kahdet kasvot.” Tekijä: Annukka Merikallio ja Risto Rautee. Annukka Merikallio.

Romney, J. (1995): *Tiny Liechtenstein offers first-ever Internet lottery*.

<http://technoculture.mira.net.au/hypermail/0018.html>: The News and Observer Publishing Co.

Rydman, Elina (2018): ”Suomalaisen rahapelijärjestelmän murros.” Teoksessa

Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017, tekijä: Johanna Järvinen-

- Tassopoulos, Jemina Fabritius, Minna Kesänen, Tuomas Koskela, Mikko Cantell, Sanna Leinonen, Janne Mikkola, ym., 18-23. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen, Anne, ja Susanna Raisamo (2015): *Suomalaisten Rahapelaaminen 2015 - Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen, Anne, Jukka Kontto, Hannu Alho, ja Sari Castren (2017): *Suomalaisten rahapelikulutus - keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat?* Yhteiskuntapolitiikka 82(5).
- Salonen, Anne, Kalle Lind, Mika Lahdenkari, Jukka Kontto, Jani Selin, Matilda Hellman, Johanna Järvinen-Tassopoulos, ja Sari Castrén (2019): *Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa*. ISBN 978-952-343-300-7, Tampere: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Schwartz, D. (2006): *Roll The Bones: The History of Gambling*. New York: Gotham books.
- Selin, Jani, Susanna Raisamo, Maria Heiskanen, ja Arho Toikka (2018): *Onko hajasijoitettujen rahapeliautomaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla?* <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201803206094>, Yhteiskuntapolitiikka [2455].
- Sisäministeriö (2018): *Arpajaislain uudistamista koskeva lainsäädäntöhanke, SM014/2018 SÄÄDÖSVALMISTELU*. Haettu 1. 1 2019.
<https://intermin.fi/hankkeet/hankesivu?tunnus=SM014:00/2018>
- Sisäministeriö (2018): *Arpajaislain uudistaminen jatkuu*. 23. 5. Haettu 27. 4 2019.
https://intermin.fi/artikkeli/-/asset_publisher/arpajaislain-uudistaminen-jatkuu.
- Smith, Andrew (2018): ”quora.com.” *How big is the European online gambling industry?* . 13.2. Haettu 21. 4 2019. <https://www.quora.com/How-big-is-the-European-online-gambling-industry>.

- Smith, Julie P. (2000): *Gambling taxation: Public Wquity in the Gambling Business*. Australian Economic Review.
- Spelinspektionen (2019) ”Spelinspektionen.” *Licenskrav (for spelbolag)*. Haettu 27. 4 2019. <https://www.spelinspektionen.se/fragor--svar/ny-licensmarknad-2019/>.
- Spillemyndigheden (2019): ”Spillemyndigheden.” *Online casino* . Haettu 27. 4 2019. <https://www.spillemyndigheden.dk/en/online-casino#online-casino->.
- Sulkunen, Pekka (2019): *Suomen rahapelisääntely järjestettävä uudelleen*. Yhteiskuntapolitiikka 84 (2019:1).
- Sulkunen, Pekka, Thomas F. Babor, Michael Egerer, Jenny Cisneros Ornberg, Charles Livingstone, Virve Marionneau, Janne Nikkinen, ja Jim Orford (2019): *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy*. Oxford University Press.
- Suomen Arpajaislaki, 11§ 21.12.2016/1286. 2016. *Finlex*. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047#a21.12.2016-1286>.
- Swartz, D. (2006): *Roll The Bones: The History of Gambling*. New York: Gotham Books.
- Taanila, Aki (2019): ”8 Tunnuslukuja.” *Akin metelmäblogi*. 4. 21. Haettu 3. 5 2019. <https://tilastoapu.wordpress.com/tag/mediaani/>.
- The Economist (2017): *The World's Biggest Gamblers*. <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>.
- Tilastokeskus (2019): ”Tilastokeskus.fi.” *92000 Rahapeli-ja vedonlyöntipalvelut*. Haettu 1.2.2019. <http://www.stat.fi/meta/luokitukset/toimiala/001-2008/92000.html>.
- Turay, S. (2007): *La française des Jeux: Jackpot de l'État*. Paris:: first.
- Turja, Tuomo, Jukka Halme, Markus Mervola, Johanna Järvinen-Tassopoulos, ja Jenni-Emilia Ronkainen (2011): *Suomalaisten rahapelaaminen 2011*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

- Veblen, Thorstein. (1931 [1899]): *The Theory of the Leisure Class*. New York: Viking Press.
- Veikkaus (2019) *Avustuskohteet*. Haettu: 5.5.2019
<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?#!/avustukset/avustuskohteet>.
- Veikkaus (2018): ”Veikkaus.fi.” *Uusi arpajaislaki eteni eduskuntaan - pakollinen tunnistautuminen hajasijoitettuihin automaatteihin 2022*. 25. 10. Haettu 4. 3 2019.
<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?#!/article/tiedotteet/yritys/2018/10-lokakuu/tunnistautuminen>.
- Veikkaus (2018): ”Veikkaus.fi.” *Näin pääset alkuun - Virtuaalivedot on helppo ja nopea peli*. 2.2. Haettu 22. 4 2019.
<https://www.veikkaus.fi/fi/virtuaalivedot#!/?show-news=yes&article-name=/viestinta/tiedotteet/pelit/2018/tammikuu/nain-paaset-alkuun---virtuaalivedot-on-helppo-ja-nopea-peli>.
- Vuosiraportti, Veikkaus (2018): ”Vuosiraportti 2018.” *Veikkaus.fi*. Haettu 16.4.2019
https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2018/veikkaus_vuosiraportti_2018.pdf.
- Williams, Robert J, Jürgen Rehm, ja Rhys M.G Stevens (2011): *The Social and Economic Impacts of Gambling*. Final report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research.
- Williams, Robert J., Robert T. Wood, ja Jonathan Parke (2012): *Routledge International Handbook of Internet Gambling*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge.
- Ylikangas, Heikki (1990): *Markat miljooniksi. Puoli vuosisataa suomalaista Veikkausta*. Vantaa: Veikkaus.