

RAHAPELIAUTOMAATTIEN SJOITTELU JA SUOMALAISTEN RAHAPELAAMINEN

**Jyväskylän yliopisto
Kauppakorkeakoulu**

Pro gradu -tutkielma

2020

**Tekijä: Tähtinen Laura
Oppiaine: Taloustiede
Ohjaaja: Haapanen Mika**



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

TIIVISTELMÄ

Tekijä Laura Tähtinen	
Työn nimi Rahapeliautomaattien sijoittelu ja suomalaisten rahapelaaminen	
Oppiaine Taloustiede	Työn laji Pro gradu -tutkielma
Aika (pvm.) 19.11.2020	Sivumäärä 82 sivua
Tiivistelmä - Abstract <p>Tämän pro gradu -tutkielman tavoitteena on selvittää, sijoitteleeko rahapeliyhtiö Veikkaus Oy rahapeliautomaatteja verrattain enemmän sosioekonomisesti heikommille alueille. Tätä tutkitaan vertailemalla eri postinumeroalueiden rahapeliautomaattitiheyttä keskenään, jonka jälkeen vaihtelua pyritään selittämään alueiden sosioekonomisilla tekijöillä. Peliautomaattitiheys on määritelty alueen peliautomaattien määränä per tuhat asukasta. Sosioekonomista asemaa kuvataan työttömyysasteella, koulutusasteella, mediaanituloilla ja vuokralla asuvien kotitalouksien osuudella. Kontrollimuuttujina käytetään alueen asukkaiden keski-ikää sekä asukastiheyttä per neliökilometri. Rahapeliautomaattitilasto on Veikkauksen tuottama. Sosioekonomista asemaa kuvaavat muuttujat ja kontrollimuuttujat ovat peräisin Tilastokeskuksen Paavo-tietokannasta. Käytetyt muuttujat ovat vuosilta 2017 ja 2018. Analyysi on tehty Stata-ohjelmistolla.</p> <p>Tutkielman teoriaosiossa perehdytään aiempien tutkimusten kautta rahapelialaan yleisesti sekä suomalaiseen rahapelijärjestelmään. Rahapelikeskustelu Suomessa on keskittynyt tällä hetkellä erityisesti rahapeliautomaatteihin ja rahapelituottoihin. Nämä kaksi teemaa esitellään myös tämän tutkielman teoriaosassa. Niitä pyritään myös peilaamaan muihin vaihtoehtoisiin järjestelmiin maailmalla. Teorian toisessa luvussa esitellään viime vuosina tehtyjen tutkimusten perusteella millaisia rahapelaajia suomalaiset ovat. Lopuksi käydään läpi rahapelaamiseen liittyviä ongelmia ja haittoja sekä miten niitä voitaisiin ehkäistä Suomessa ja muualla.</p> <p>Saadut tulokset antoivat viitteitä siitä, että sosioekonomisesti heikommilla alueille sijaitsi enemmän rahapeliautomaatteja. Peliautomaattitiheyden ja sosioekonomisten muuttujien välinen yhteys oli kuitenkin melko heikko usean muuttujista kohdalla. Mediaanitulojen laskun havaittiin kasvattavan eniten peliautomaattien määrää alueella. Lisäksi havaittiin, ettei alueiden peliautomaattitiheyttä voitu selittää korkeammalla asukastiheydellä. Tulosten perusteella ei kuitenkaan voida tehdä päätelmiä siitä, että Veikkaus sijoittelisi tarkoituksenmukaisesti peliautomaatteja sosioekonomisesti heikommille alueille.</p>	
Asiasanat rahapeliautomaatit, rahapelaaminen, rahapeliongelmat, sosioekonominen asema, rahapelituotot	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopiston kirjasto	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	2
1 JOHDANTO.....	5
2 RAHAPELIJÄRJESTELMISTÄ.....	8
2.1 Suomalainen rahapelijärjestelmä ja Veikkaus	10
2.2 Rahapelaamisen sääntely Suomessa	12
2.3 Rahapeli tuotot ja rahapeli tuottojen verotus	14
2.4 Hajasijoitetut rahapeliautomaatit	19
2.5 Rahapelijärjestelmät ja rahapelaaminen maailmalla	22
3 RAHAPELAAMINEN JA -PELIONGELMAT.....	26
3.1 Suomalainen rahapelaaja.....	27
3.2 Rahapeli haitat ja -ongelmat.....	31
3.2.1 Rahapeli haitoista ja -ongelmista yleisesti.....	33
3.2.2 Rahapeli ongelmat Suomessa.....	35
3.2.3 Rahapeliautomaatit ja rahapeli ongelmat.....	37
3.2.4 Rahapeli haittojen ja -ongelmien ehkäisy	39
4 EMPIIRISEN TYÖN TOTEUTUS.....	42
4.1 Aineisto ja muuttujat.....	43
4.2 Tutkielman aineiston kuvailua	47
5 TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	51
5.1 Peliautomaattisuuden vaihtelu sosioekonomiselta asemaltaan ja asukastiheydeltään erilaisten alueiden kesken	51
5.2 Lineaarisen regressiomallin tuloksia	53
5.2.1 Muuttujien väliset pistekuviot ja korrelaatiokertoimet.....	54
5.2.2 Usean muuttujan korreloitu yhteys lineaarisessa regressiomallissa.....	57
5.2.3 Asukastiheyden merkitys lineaarisessa regressiomallissa.....	58
5.2.4 Asukastiheyden merkitys useamman muuttujan lineaarisessa regressiomallissa.....	60
5.3 Logistisen regressiomallin tulokset.....	63
6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA ARVIOINTI.....	66
6.1 Tutkielman päätelmät	66
6.1.1 Tutkielman tausta.....	66
6.1.2 Tutkimuksen johtopäätökset	68
6.2 Tutkimuksen arviointi.....	70
6.3 Jatkotutkimusaiheita	72
6.4 Rahapeliautomaattien sijoittelusta	73

LÄHTEET.....	75
--------------	----

1 JOHDANTO

Rahapelaaminen on osa lähes kaikkien suomalaisten arkea. Kohtaamme suomalaisen rahapelialan monopoliyhtiö Veikkauksen ja sen rahapelit lähes päivittäin liikkeussamme kaupoissa, ostoskeskuksissa, kioskeissa ja matkustaessamme risteilylaivoilla. Suomalaisista suurin osa, lähes 80 prosenttia, on pelannut rahapelejä kuluneiden 12 kuukauden aikana (Salonen, Hagfors, Lind & Kontto 2020). Suomalaisia on jo pitkään tituleerattu lottokansaksi, ja viikoittain arvottava Lotto onkin Veikkauksen yksi suosituimmista peleistä. Loton lisäksi suomalaiset pelaavat kuitenkin paljon myös raha-automaattipelejä. Rahapeliautomaatit yksistään kattoivat vuonna 2019 lähes 40 prosenttia Veikkauksen pelikatteesta. Pelikate saadaan, kun yhtiön saamista pelituotoista vähennetään pelaajille maksetut voitot. Pelikatteen voidaan siis sanoa kuvaavan sitä rahamäärää, jonka pelaajat ovat hävinneet rahapeliyhtiölle. (Veikkaus Oy 2019.)

Rahapeliautomaattien hajasijoittelusta on käyty viime vuosina paljon julkista keskustelua niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa. Hajasijoittelulla tarkoitetaan kauppojen auloihin, huoltoasemille, kioskeihin ja ravintoloihin sijoitettuja rahapeliautomaatteja. Toinen vaihtoehto olisi sijoittaa rahapeliautomaatit erillisiin pelisaleihin tai kasinoille. Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen vuonna 2019 teettämän kyselyn mukaan 52 prosenttia vastaajista kannatti rahapeliautomaattien sijoittamista erillisiin pelisaleihin (Salonen ym. 2020). Mediasa on myös esitetty väitteitä, joiden mukaan Veikkaus sijoittelisi tarkoituksella rahapeliautomaatteja sosioekonomisesti heikompiaisille alueille liiketoiminnallisia etuja saavuttaakseen. Sosioekonomista asemaa kuvataan esimerkiksi koulutusasteella, tulotasolla ja työttömyysasteella. Peliautomaattien sijoittelu ja saatavuus ovat herättäneet huolta tutkijoiden parissa. Tämä johtuu muun muassa siitä, että rahapeliautomaattien saatavuuden on nähty olevan yhteydessä niiden pelaamiseen (Marshall 2005). Nykyisessä järjestelmässä ympäri Suomea on hajasijoiteltuna noin 18 500 rahapeliautomaattia (Veikkaus Oy 2019). Tämä luku ei kuitenkaan kata kaikkia Suomen rahapeliautomaatteja, sillä niitä sijaitsee lisäksi myös Helsingin kasinolla ja erillisissä pelisaleissa ympäri Suomea. Rahapelien hajasijoittelu on tehnyt niistä osan suomalaisten arkea (Selin, Raisamo, Heiskanen & Toikka 2018). Vuonna 2019 Veikkaus kuitenkin vastasi saamaansa kritiikkiin ja kertoi vähentävänsä rahapeliautomaattien määrää roimasti seuraavien vuosien aikana (Veikkaus Oy 2019).

Rahapeliautomaatteihin ja niiden pelaamiseen on suhtauduttu kriittisesti myös niiden koukuttavuuden sekä suurempien haittariskien takia. Peliautomaattien ominaisuudet kuten nopeatempoisuus, tiheä palkitseminen, voiton välittömyys, pienet voittosummat ja ”läheltä piti” -tilanteet ovat tutkimuksissa todettu kaikista koukuttavimmiksi ja myös haitallisimmiksi. (Selin ym. 2018; myös Worhunsky & Rogers 2018.) Ne saattavat helposti synnyttää pelaajalleen valheellisen tunteen voittamisesta, vaikka todellisuudessa peliin olisi pelattu enemmän rahaa kuin mitä siitä on voitettu takaisin (Jensen ym. 2013). Ajatusta peliautomaattien haitallisuudesta on tukenut myös suomalaisen Peluurin asiakunnastaan tekemät havainnot, joiden mukaan rahapeliautomaatit ovat kaikkein yleisin ongelmia aiheuttava pelimuoto (Silvennoinen & Vuorento 2019). Eräiden tutkimusten mukaan erityisesti sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevat ovat alttiimpia rahapeliongelmiille ja heidän rahapelikulutuksensa on suurempaa (Vasiliadis, Jackson, Christensen & Francis 2013; Rintoul, Livingstone, Mellor & Jolley 2013). Muun muassa näiden syiden vuoksi jo valmiiksi sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevien pelaamista ja siihen kannustamista olisi syytä rajoittaa.

Haitallisten rahapeliautomaattien sijoittelun lisäksi yhtenä Suomen rahapelijärjestelmän haasteena voidaan nähdä Veikkauksen rooli avustusten maksajana useille eri edunsaajille. Samaan aikaan kun sen tärkein tehtävä on ehkäistä ja vähentää rahapeliongelmi- ja haittoja, sen toisaalta odotetaan tekevän tulosta, jolla tuetaan useita eri yleishyödyllisiä tahoja (Laki arpajaislain muuttamisesta 1286/2016). Tämä siitäkkin huolimatta, että pelituottojen kerääminen yhteiseen hyvään voi olla ainoastaan sen toiminnan seuraus (HE 213/2018 vp). Arvio tehtävästä tuloksesta kirjataan valtion talousarvioon jo etukäteen, jolloin sille syntyy tarve jo ennen varojen syntyä. Tuen tärkeydestä kertoo muun muassa se, että Veikkauksen edunvälittäjäverkosto laati vuonna 2019 vetoituksen, jossa se vaati valtiolta tiukempaa puuttumista laittomien rahapelitoimijoiden toimintaan Suomessa (STT 2019). Laittomat toimijat uhkaavat Veikkauksen markkinaosuutta rahapelimarkkinoilla ja täten myös syntyviä pelituottoja. Pelituotot eivät kuitenkaan ole niin kutsuttua ”ilmaista rahaa” edunsaajille, kuten Pekka Sulkunen (2019) sen hyvin tekstissään ilmaisee. Onkin syytä pohtia ovatko Veikkauksen maksamat avustukset eräänlaisia regressiivisiä verotuloja ja tulonsiirtoja sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevilta pelaajilta parempiosaisille edunsaajille. (Wisman 2006; Marionneau & Lähteenmaa 2020.)

Suomen rahapeliautomaattien suuresta lukumäärästä ja rahapelaamisaktiivisuudesta huolimatta suurin osa suomalaisista rahapelipelaajista ei kohtaa pelatessaan minkäänlaisia rahapeliongelmiä (noin 70 prosenttia) (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009). Vuonna 2019 teetetyn rahapelikyselyn mukaan vain noin 3 prosenttia vastaajista oli peliongelmaisia (Salonen ym. 2020). Tästä huolimatta rahapeliongelmat koskettavat huomattavasti suurempaa ryhmää, johon kuuluvat muun muassa entiset rahapeliriippuvaiset ja rahapeliongelmaisten läheiset. Rahapeliongelmat ovatkin luultavasti paljon laajempi ongelma, mitä rahapelikyselyt antavat ymmärtää. Lisäksi ne aiheuttavat isoja tappioita ja menetyksiä niin pelaajille itselleen, heidän läheisilleen kuin yhteiskunnallekin.

Tässä pro gradu -tutkielmassa pyritään selvittämään, onko Veikkaus Oy sijoitellut rahapeliautomaatteja tavallista enemmän sosioekonomisesti heikommille alueille. Tätä tutkitaan vertailemalla eri postinumeroalueiden rahapeliautomaattitiheyttä keskenään, jonka jälkeen vaihtelua pyritään selittämään alueiden sosioekonomisilla tekijöillä. Sosioekonomista asemaa kuvaavina selittävinä muuttujina käytetään suomalaisten käytettävissä olevia mediaanituloja, koulutusastetta, työttömyysastetta sekä vuokralla-asuvien kotitalouksien osuutta. Koulutusaste on jaettu tutkielmassa vielä erikseen korkeakoulutettujen ja keskiasteen suorittaneiden osuuksiin alueiden täysi-ikäisistä asukkaista. Selitettävänä muuttujana toimii rahapeliautomaattitiheyden vaihtelu postinumeroalueiden tasolla. Jotta voidaan varmistua siitä, ettei rahapeliautomaattien tiheys tietyllä alueella selity asukastiheydellä, on peliautomaattien määrä laskettu aina tuhatta asukasta kohden. Tämä tekee myös eri alueiden keskinäisen vertailun helpommaksi. Lisäksi tutkielmassa käytetään kontrollimuuttujina asukastiheyttä ja postinumeroalueen asukkaiden keski-ikää. Asukastiheys on laskettu postinumeroalueen asukasluvun ja pinta-alan mukaan. Aineistojen käsittelyyn ja analyysiin on käytetty Stata-ohjelmistoa. Rahapeliautomaattien sijaintia koskeva tilasto on Veikkauksen tuottama ja vuodelta 2018. Sosioekonomisten muuttujien ja kontrollimuuttujien aineistot ovat peräisin Tilastokeskuksen Paavoaineistosta vuosilta 2017 ja 2018. Stata-ohjelmistoa on työn empiirisessä osassa käytetty muun muassa lineaarisen ja logistisen regressioanalyysin toteuttamiseen. Lisäksi Statalla on tutkittu muuttujien yhteyttä peliautomaattitiheyden vaihteluun pistekuvioiden, peliautomaattien keskitiheyden sekä luottamusvälien ja lineaaristen korrelaatiokertoimien kautta.

Tämän pro gradu -tutkielman teoria käsittelee tarkemmin rahapelaamista, rahapelijärjestelmiä sekä niihin liittyviä aiempia tutkimuksia. Toisessa luvussa tutustutaan erityisesti suomalaiseen rahapelijärjestelmään ja hajasijoitettuihin rahapeliautomaatteihin. Lisäksi käydään lyhyesti läpi erilaisia rahapelijärjestelmiä ja rahapelaamista muissa Pohjoismaissa ja Australiassa. Näin saadaan käsitys siitä mitä eroa tai samankaltaisuuksia suomalaisesta rahapelijärjestelmästä on löydettävissä verratessa näihin maihin. Kolmannessa luvussa perehdytään tarkemmin suomalaisten rahapelaamiseen ja siihen liittyviin aiempiin tutkimuksiin. Lisäksi luvussa käsitellään rahapeliongelmia yleisesti ja Suomen kannalta. Luvussa perehdytään myös erityisesti rahapeliautomaattien haitallisuuden ja kuinka rahapeliongelmia voidaan ehkäistä. Luvut neljä ja viisi käsittelevät työn empiirisen osion. Luvussa neljä kuvaillaan ensin tutkielmassa käytettyä aineistoa ja sen jälkeen luvussa viisi esitellään empiirisestä tutkimuksesta saadut tulokset. Työn viimeisessä luvussa kuusi kerrotaan tutkielman ja teorian perusteella tehdyt johtopäätökset sekä pohditaan tulosten soveltuvuudesta käytäntöön. Lisäksi arvioidaan tutkielmassa saatujen tulosten luotettavuutta ja annetaan jatkotutkimusehdotuksia.

2 RAHAPELIJÄRJESTELMISTÄ

Erilaisia rahapelijärjestelmiä löytyy maailmasta lähes yhtä paljon kuin on valtioita. Rahapeliala on ollut perinteisesti tiukasti säännösteltyä, johtuen rahapeliin luonteesta. Useissa maissa rahapeliin lainsäädäntö on kuitenkin muuttunut löyhemmäksi 2000-luvun puolivälistä lähtien. Erityisesti monet uskonnot ja kommunistiset maat ovat aiemmin saattaneet kieltää rahapeliin pelaamisen kokonaan. Rahapelaaminen ja siitä koituvat haitat ovat myös herättäneet paljon huolta, minkä vuoksi pelaamista on haluttu rajoittaa. Tällaisiksi pelaajiin itseensä ja heidän läheisiinsä kohdistuviksi haitoiksi luetaan muun muassa terveydelliset, psyykkiset, taloudelliset ja sosiaaliset haitat. Lisäksi sääntelyllä on haluttu estää myös rahapelialaan liittyvä mahdollinen rikollinen toiminta. Rahapelihaitat eivät sinänsä ole kadonneet mihinkään vuosien saatossa, mutta niistä tiedetään nykyään paljon enemmän kuin aiemmin. Syitä sille miksi rahapeleihin ja niiden säännöstelyyn suhtaudutaan nykyään suurimmassa osassa maailman valtioista vapaamielisemmin, voidaan löytää useita. Monet näistä kuitenkin selittyvät niin taloudellisilla kuin ideologisillakin seikoilla. Rahapelialan on nähty synnyttävän työpaikkoja, vaikuttavan talouskasvuun positiivisesti ja erityisesti tuottavan lisää verorahoja. Esimerkiksi pelkästään Euroopan unionin valtioiden harjoittama rahapelitoiminta on tuottanut vuodessa jopa 85 miljardia euroa. Asenteiden ja säännösten muututtua myös rahapelivalikoima on laajentunut huomasti ympäri maailman, ja rahapeliin saavutettavuus parantunut digitalisoitumisen myötä. (Sulkunen ym. 2019, 1-12.)

Aiemmasta tiukasta säännöstelystä johtuen rahapelaamisesta vastasi monissa maissa aiemmin valtiollinen monopoli. Tämä näkyy yhä myös Suomessa, jossa rahapelaaminen on järjestetty tänä päivänäkin valtion monopolin toimesta. Suomalainen Veikkaus Oy on kokonaan Suomen valtion omistama osakeyhtiö (Laki arpajaislain muuttamisesta 1286/2016). Monopolijärjestelmän kautta on ollut helpompi rajoittaa rahapelimarkkinoiden kilpailua, markkinointia ja kuluttamista (Sulkunen 2019). Tällainen rahapelijärjestelmä on nykyään kansainvälisesti melko harvinainen ratkaisu. Pohjoismaista ainoastaan Norjassa on käytössä samankaltainen monopolijärjestelmä. Tiukasta säännöstelystä on siirrytty pikkuhiljaa kohti vapaampaa rahapelijärjestelmää. Vaihtoehtoisia tapoja järjes-

tää rahapelitoiminta on järjestää rahapelaaminen esimerkiksi voittoa tavoittelemattomien toimijoiden tai toimilupien eli lisenssien kautta (Selin 2019). Useissa valtioissa on siirrytty vuosien kuluessa valtionmonopolista kohti lisenssijärjestelmään perustuvaa rahapelijärjestelmää. Lisenssijärjestelmässä melkein mikä tahansa yritys voi järjestää rahapelaamista tietyin edellytyksin ja lisenssin hankkimalla. Entiset monopoliyhtiöt ovat kuitenkin osassa järjestelmistä yhä olemassa näiden uusien yhtiöiden rinnalla. Vanhat peliyhtiöt ovat siis muutoksista huolimatta voineet säilyttää tärkeän asemansa valtion rahapelijärjestelmässä. Niiden kautta on yleensä järjestetty muun muassa kaikkein haitallisimmiksi koettujen rahapelien tarjonta. Tällaisia ovat perinteisesti olleet esimerkiksi rahapeliautomaattipelit. (HE 132/2016 vp; Sulkunen ym. 2019, 7-26.)

Suomi kuten myös monet muut valtiot ovat viime vuosina joutuneet pohtimaan, mikä olisi paras mahdollinen tapa järjestää rahapelitarjonta. Valtion taloudelliset tarpeet ovat olleet useissa maissa kannustin niiden omien rahapelimarkkinoiden laajentamiselle. Toisaalta valtiot ovat olleet myös halukkaita puolustamaan omia rahapelimarkkinoitaan ulkopuolisilta, usein kansainvälisiltä pelitoimijoilta. Osa valtioista onkin ollut kiinnostunut luvattoman pelitoiminnan estämisestä. Ne ovat kokeneet luvattomat toimijat haitallisina erityisesti koska ne eivät kerrytä niille julkisia varoja kuten veroja. Lisäksi luvattomat toimijat kilpailevat maan omien luvallisten rahapeliyhtiöiden kanssa, ja syövät näiden markkinaosuutta kokonaismarkkinoista. Luvattomien toimijoiden pelitarjonta voi olla pelaajille haitallista myös pelien ominaisuuksien puolesta, sillä ne eivät välttämättä noudata laadittuja määräyksiä. Osa luvattomista toimijoista myös tarjoaa pelejä, jotka ovat kiellettyjä laillisilla pelimarkkinoilla esim. urheiluedonlyönti ja pokeri. Viime vuosina yhä useammat maat ovat kuitenkin siirtyneet tiukoista yksinoikeusjärjestelmistä avaamaan rahapelimarkkinansa myös muille toimijoille lisenssien kautta. Näin on päädytty toimimaan erityisesti niissä maissa, joissa valtionyhtiöiden ja monopolien markkinaosuus on alkanut jatkuvasti jäädä ulkopuolisten toimijoiden alle. Näin valtiot ovat saaneet oman valvontansa alaisuuteen ennen luvattomasti toimineet yhtiöt, sekä päässeet hyötymään niiden tuloksesta verojen ja lisenssimaksujen kautta. (HE 132/2016 vp; Sulkunen ym. 2019, 7-26.)

Muita rahapelaamisen ja rahapelijärjestelmiin liittyviä erityispiirteitä ovat muun muassa rahapelituottojen verotus ja korvamerkitseminen. Esimerkiksi Suomessa osa rahapelituotoista menee suoraan valtion budjettiin, mutta osa jaetaan ennalta sovitusti erilaisiin yleishyödyllisiin tarkoituksiin järjestöille. Tämä kaikki on määritelty jo valmiiksi arpajaislaissa. (Arpajaislaki 1047/2001.) Tutkijat ovat kuitenkin syyttäneet korvamerkittämistä siitä, että se estää varojen tehokkaan käytön ja kohdentamisen (Kotakorpi, Roukka & Viren 2016). Toisaalta näiden valtiolle ja järjestöille tärkeiden varojen kääntöpuolena voidaan nähdä se, että ne on tuotettu haitalliseksi luokitellun rahapelaamisen kautta. Lisäksi tulee huomioida se, ketkä rahapelituotot ovat pelaamisellaan aikaansaaneet, ja kelle ne kohdennetaan avustusten kautta. Mikäli tuotot tulevat eri henkilöiltä kuin keille ne kohdistetaan, voi tämä aiheuttaa tulonsiirtovaikutuksia. (Wisman 2006; Marionneau & Lähteenmaa 2020.)

2.1 Suomalainen rahapelijärjestelmä ja Veikkaus

Veikkaus Oy aloitti toimintansa yritysfuusion ja arpajaislain uudistuksen jälkeen vuonna 2017. Ennen tätä toimilupa rahapeleihin oli kolmella suomalaisella yhtiöllä: Fintoto Oy:llä, Veikkaus Oy:llä ja Raha-automaattiyhdistyksellä. Niillä oli kullakin ollut oma toisistaan eroava rahapelivalikoima, joka nyt yhdistyi fuusion myötä. Yritysfuusioon ja arpajaislain uudistamiseen päädyttiin sisäministeriön vuonna 2015 teettämän selvityksen perusteella. Uusi arpajaislaki astui voimaan edeltävänä vuonna 2016. Yhdistymistä perusteltiin muun muassa tehokkaammalla rahapelaamisen seurannalla, rahapelihaittojen ehkäisyllä ja kilpailun sekä siten myös rahapelien markkinointitarpeen vähenemisellä. Yhdistymisen myötä asiakkaat saivat entistä laajemman pelivalikoiman käyttöönsä, mutta toisaalta heidän pelaamistaan ja sen mahdollisia haittavaikutuksia oli nyt helpompi seurata. Samalla uusien pelituotteiden kehittäminen helpottui, sillä aiemmin yhtiöt olivat olleet sidottuja tarjoamaan vain oman alansa tietyn tyyppisiä rahapelejä. Veikkaus pystyy siten helpommin vastaamaan alati kovenevaan kansainväliseen kilpailuun, jonka digitalisoituminen on tuonut mukanaan. (Veikkaus Oy 2017; HE 132/2016 vp; Laitinen ym. 2015.)

Veikkauksen tärkein tehtävä on rahapeleistä aiheutuvien haittojen ehkäisy sekä vähentäminen yksilön, heidän läheistensä ja yhteiskunnan kannalta (Laki arpajaislain muuttamisesta 1286/2016). Tämä on myös sen yksinoikeusjärjestelmän oikeutus. Vastuullisuus on muutenkin tärkeässä roolissa rahapelaamiseen keskittyneessä liiketoiminnassa. Veikkaus ei muun muassa tarjoa pelaajilleen ilmaista pelirahaa tai pyri saamaan ihmisiä pelaamaan keinolla millä hyvänsä. Lisäksi sen rahapelien palkitseminen ei voi perustua pelaamisen ja rahankäytön volyyymiin. Toisaalta Veikkauksen pelit voidaan nähdä osana yhteiskuntaa ja suomalaisten arkea. Suomen Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen teettämän rahapelaamista koskevan tutkimuksen mukaan 78 prosenttia oli pelannut jotakin rahapeliä menneen 12 kuukauden aikana (Salonen ym. 2020). Samalla kun Veikkaus pitää kiinni vastuullisesta tehtävästään, sen tulisi toisaalta houkutella rahapelaajat pois luvattomien rahapelien parista oman rahapelitarjontansa luo sekä kyetä siten vastaamaan yhä kovenevaan kilpailuun rahapelimarkkinoilla. Tämän lisäksi monet yleishyödylliset instituutiot, sen rahapelituottojen edunsaajat, odottavat saavansa siltä joka vuosi merkittävän summan avustuksia omaan yhteiskuntaa hyödyttävään toimintaansa. Voidaankin todeta, ettei Veikkauksen tehtävä rahapeliyhtiönä ole kovinkaan yksinkertainen. Viime vuosina sen rooli on herättänyt paljon yleistä keskustelua. Erityisesti huomiota on saanut sen harjoittama rahapeliautomaattien hajasijoittelu sekä yhtiön toiminnan vastuullisuus ja eettisyys. Veikkauksen teettämä Luottamus ja Maine -tutkimus osoitti, että vuonna 2019 suomalaisista vain noin 35 prosenttia koki yhtiön toimivan vastuullisesti ja oikein. Luku on selkeästi laskenut, sillä vuonna 2018 se oli 55 prosenttia. (Arpajaislaki 1047/2001; Järvinen-Tassopoulos 2019; Veikkaus Oy 2019; Veikkaus Oy 2018b.)

Arpajaislaki ja kaikki rahapelaamista koskeva lainsäädäntö säätelevät Veikkauksen toimintaa. Suomalaisille on yhtiön omien pelien lisäksi tarjolla myös muita, enimmäkseen verkossa toimivia rahapelejä. Näitä tarjoavat Suomessa ilman lupaa toimivat kansainväliset rahapeliyhtiöt. Vuonna 2019 Veikkauksen markkinaosuuden on arvioitu olevan 85 prosenttia Suomen rahapelien kokonaismarkkinoista. Edellisvuoteen laskua oli noin yhden prosenttiyksikön verran (Veikkaus Oy 2018a). Tätä lukua voidaan verrata esimerkiksi Ruotsin entiseen monopolitoimijaan (AB Svenska Spel), jonka markkinaosuus Ruotsissa oli vuonna 2015 noin 45 prosenttia (HE 132/2016 vp). Veikkauksen markkinaosuus on siis edelleen melko korkea, vaikka se onkin laskenut vuosien saatossa. Suurin osa suomalaisten pelaamisesta tapahtuu edelleen Veikkauksen myyntiverkostojen fyysisten pelipisteiden kautta, mutta noin kolmasosa pelaamisesta on siirtynyt sen digitaalisiin kanaviin. Digitaalisten pelien pelaaminen on ollut myös hienoisessa kasvussa viime vuosina. Veikkaus ilmoittaa saamansa pelituotot pelikatteena, eli rahasummana, joka jää jäljelle pelaajille maksettujen voittojen jälkeen. Pelikatteesta voidaan siis nähdä asiakkaiden rahapeleihin häviämä euromäärä. Vuonna 2019 pelikate oli reilu 1,69 miljardia euroa. Laskua edellisvuoteen oli vajaa 4 prosenttia. (Veikkaus Oy 2019.)

Veikkaus jakoi vuonna 2019 rahapelinsä ominaisuuksien mukaan kolmeen eri ryhmään: Vedonlyöntiin, Onnenpeleihin ja Kasinopeleihin. Hieman yli puolet Veikkauksen tuotoista tuli Kasinopelit-kategoriasta, ja sen sisällä enimmäkseen erilaisista rahapeliautomaateista. Yhteensä fyysiset peliautomaatit tuottivat yhtiölle noin 683 miljoonaa euroa, mistä arviolta 80 prosenttia tuli Veikkauksen kumppaniverkostolta, eli hajasijoitetuista rahapeliautomaateista. Automaattipelien tuottama pelikate oli viime vuonna siis kokonaisuudessaan noin 40 prosenttia yhtiön koko pelikatteesta. Fyysisillä rahapeliautomaateilla onkin iso merkitys yhtiön tuloksen kannalta. Digitaaliset kasinopelit, jotka sisältävät myös automaattipelien kaltaisia pelejä, tuottivat yli 203 miljoonaa euroa vuonna 2019. Toinen hyvin tuottoisa kategoria Veikkaukselle olivat Onnenpelit. Onnenpeleistä Lotto menestyi kaikista parhaiten vuonna 2019, tuottaen pelikatetta yhtiölle noin 205 miljoonan euron verran. Lottoa voidaan pitää ominaisuuksiltaan melko vastakkaisena pelimuotona nopeatempoisille rahapeliautomaateille. Loton osuus yksittäisenä omana rahapelinänsä koko pelikatteesta oli noin 12 prosenttia. Veikkauksen mukaan lottopelien menestys on paljolti kiinni niissä jaettavien rahapottien suuruudesta (Veikkaus Oy 2018a). Alla olevaan taulukkoon (taulukko 1) on listattu, miten Veikkaus Oy:n kokonaisliikevaihto jakautui eri pelikategorioiden mukaan. Prosenttiosuudet on laskettu suhteessa vuoden 2019 pelikatteeseen. Veikkauksen mukaan sen pelitoiminnan tuotto laski vuonna 2019 lähes kaikissa pelimuodoissa. (Veikkaus Oy 2019.)

TAULUKKO 1 Veikkaus Oy:n kokonaisliikevaihdon jakautuminen eri peliryhmien välillä vuonna 2019. Prosenttiosuudet on laskettu suhteessa saman vuoden pelikatteeseen. (Veikkaus Oy 2019, 70.)

Kasinopelit	53,9 %	Onnenpelit	37,3 %	Vedonlyönti	8,3 %
Peliautomaatit, kumppanit	32,8 %	Viikoittaiset arvontapelit	24,8 %	Vedonlyöntipelit	5,5 %
Peliautomaatit, omat	7,6 %	Päivittäiset arvontapelit	9,5 %	Toto-pelit	3,2 %
Muut kasinopelit	13,5 %	Raaputusarvat	2,9 %		

2.2 Rahapelaamisen sääntely Suomessa

Arpajaislaissa on säädetty eri tehtävät ministeriöille ja viranomaisille, jotka valvovat suomalaista rahapelijärjestelmää. Eduskunta on viranomaisista se, joka päättää arpajaislaista ja sen sisällöstä. Eduskunnan alaisuudessa toimii puolestaan valtioneuvosto, jonka tehtävänä on päättää rahapelipolitiikasta ja vastata Veikkauksen omistajaohjauksesta. Valtionneuvosto vaikuttaa muun muassa rahapelien toimeenpanemiseen ja pelituottojen tilittämiseen. (Järvinen-Tassopoulos 2019.) Lisäksi se on määritellyt, että hajasijoitettuja rahapeliautomaatteja tai muita erityisautomaatteja saa Suomessa olla enimmillään 18 600 kappaletta. Erityisten pelisalien määrän on rajattu 120 kappaleeseen. Tällaisissa pelisaleissa saa puolestaan olla maksimissaan 3900 rahapeliautomaattia. Näiden lisäksi Veikkauksella voi olla vielä 800 automaattia sijoitettuna Helsingin kasinolle. (1414/2016.) Todellinen peliautomaattien määrä Suomessa voi siis ylittää 20 000 automaatin rajan.

Valtioneuvoston alaisuudessa toimiva sisäministeriö vastaa rahapelipolitiikasta annettujen päätösten valmistelusta, koordinoinnista ja niihin liittyvistä säädösvalmisteluista. Näiden apuna toimii Poliisihallitus, joka vastaa rahapelien valvontatehtävistä. Poliisihallitus varmistaa lisäksi, että rahapelien markkinointi on säädösten ja lakien mukaista. Ainoastaan Veikkaus Oy saa markkinoida rahapelejä Suomessa. Markkinointia ei saa kohdistaa alaikäisille, eikä sen pääasiallisena tarkoituksena saa olla rahapelituottojen kasvattaminen. Markkinoinnilla pyritään ohjaamaan pelaajat luvanvaraisten ja säänneltyjen pelien pariin. (Järvinen-Tassopoulos 2019.) Aikaisemmin Veikkauksen markkinoinnissa tuotiin vahvasti esille sitä, miten rahapelaamisesta syntyneet varat käytetään yhteiseen hyvään. Nykyään mainoskampanjoissa keskitytään enemmän unelmien myymiseen ja tuotteiden esittelyyn. (Castrén, Murto & Salonen 2014.) Sisäministeriön kanssa yhteistyössä toimii myös valtioneuvoston asettama rahapeli-asioiden neuvottelukunta, joka seuraa rahapelipoliittisten tavoitteiden toteutumista sekä vastaa mahdollisiin kehittämistarpeisiin. Veikkaus Oy:llä on lisäksi oma hallintoneuvosto, joka seuraa ja valvoo yhtiön toimintaa arpajaislain puitteissa sekä edistää Veikkauksen ja sen sidosryhmien välistä yhteistyötä. Näiden lisäksi suomalaisen rahapelipolitiikan ja Veikkaus Oy:n toiminnassa

ovat mukana useat muut viranomaistahot. (Järvinen-Tassopoulos 2019; HE 132/2016 vp.)

Yleensä monopoleja pyritään välttämään, mutta Suomessa monopolijärjestelmälle on rahapeliin kohdalla ollut ainakin toistaiseksi painavat perusteet. Yksinoikeusjärjestelmällä pyritään kontrolloimaan ja ehkäisemään rahapelaamista sekä siitä aiheutuvia haittoja. Näiksi haittoiksi voidaan lukea niin taloudelliset, sosiaaliset kuin terveydellisetkin haitat. Lisäksi pyritään torjumaan petollista toimintaa, harmaata taloutta ja järjestäytyntä rikollista toimintaa. Toimeenpanijan tulee huomioida myös pelaajien oikeusturva. Yksinoikeusjärjestelmää ei voida perustella esimerkiksi yhtiölle koituvilla taloudellisilla hyödyillä. Syynä ei myöskään voida pitää yleishyödyllisen toiminnan rahallista tukemista, mutta se voi olla toiminnan suotuisa seuraus (HE 213/2018 vp). Yhtenä hyötynä nykyisessä yksinoikeusjärjestelmässä voidaan nähdä myös Veikkauksen valtionomistus, jonka kautta valtion on mahdollista vaikuttaa tehokkaasti yksinoikeuden haltijaan. Suomessa yksinoikeusjärjestelmä on nähty hyvänä ratkaisuna melko yksimielisesti, ja sillä on ollut vahva tuki niin politiikan kuin suomalaistenkin puolelta. Veikkauksen vuonna 2019 teettämässä kyselyssä 72 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, että rahapeliin tarjonta tulee jatkossakin järjestää yksinoikeusjärjestelmän kautta (Veikkaus Oy 2019). (Arpajaislaki 1047/2001; Raijas & Pirilä 2019; HE 132/2016 vp.)

Suomen rahapeliin yksinoikeusjärjestelmän toimivuutta on tarkasteltu monesti myös Euroopan unionin toimesta. Euroopan unioni on antanut jäsenvaltioidensa itse melko vapaasti päättää, millainen rahapelijärjestelmä kussakin maassa on käytössä, eikä ole päätyntä laatimaan kaikkia jäsenmaitaan koskevaa yhteistä EU-lainsäädäntöä koskien rahapelejä. Tähän on päädytty muun muassa rahapeliin erityislaatuisuuden vuoksi sekä maiden välisistä kulttuurisista ja perinteisiin liittyvistä eroavaisuuksista johtuen. Näistä syistä on parempi, että maat itse määrittelevät millaista rahapelijärjestelmää haluavat noudattaa. Valtion omasta päätäntävallasta huolimatta kansallisista järjestelmistä päätettäessä tulee ottaa huomioon EU-tuomioistuimen rahapelejä koskevat ratkaisut ja päätökset siitä, kuinka palveluita tulisi rajoittaa EU-oikeudet huomioiden. Tästä huolimatta eri Euroopan maat ovat ottaneet käyttöönsä melko erilaisia rahapelijärjestelmiä (Selin 2019). Maa voi päättää esimerkiksi siitä, kuka rahapelejä toimeenpanee, pelien lukumäärän ja millaisia pelejä se sallii. Tarvittaessa lupa rahapeliin toimeenpanemiselle voidaan myöntää vain yhdelle taholle, kuten Suomessa on tehty. Tämä on perusteltua mm. kuluttajien ja alaikäisten suojelun, ongelmapelaamisen ehkäisyn ja rikollisuuden ehkäisyn vuoksi. Tällöinkin säännösten tulee kuitenkin olla kohtuullisia ja syrjimättömiä. (Miettinen & Raitio 2019; Rydman & Tukia 2019; HE 213/2018 vp.)

Yksinoikeusjärjestelmästä johtuen Suomi voi lisäksi rajoittaa Euroopan unionin perussopimuksissa määrättyä sijoittautumisvapautta, ja jäsenvaltioiden välillä tapahtuvaa vapaata liikkuvuutta. Jäsenvaltio voi itse päättää rahapelijärjestelmänsä tavoitteet ja sen turvaamiseksi vaadittavan suojelun tason. Tällä tarkoitetaan maan oman rahapelitarjonnan ulkopuolelta tulevalta rahapelitarjonnalta suojaamista. Usein kyseessä ovat kansainväliset valtiorajojen yli toimi-

vat rahapelitarjoajat, jotka eivät noudata maan rahapelilainsäädäntöä, ja voivat siksi olla haitallisia pelaajilleen. Jäsenvaltioiden tulee aina toteuttaa suojausta johdonmukaisesti ja järjestelmällisesti. Toistaiseksi Suomessa ei ole ryhdytty rajoittamaan kansainvälistä rahapelitarjontaa. Toisaalta Euroopan unioni on katsonut myös rahapelien kasvuun tähtäävän toiminnan oikeudenmukaiseksi, jos sillä pyritään kannustamaan luvattomien pelien pelaajia luvallisten pelien pariin. Luvalliset pelit nähdään turvallisempina vaihtoehtona, koska ne toimivat tiettyjen säännösten mukaisesti. EU-tuomioistuin valvoo eri maiden rahapelijärjestelmien toteutusta ja oikeudenmukaisuutta. (Miettinen & Raitio 2019; Rydman & Tukia 2019; HE 213/2018 vp.)

Yhä useammassa Euroopan maassa yksinoikeusjärjestelmästä on vuosien saatossa siirrytty kohti lisenssi- tai toimilupajärjestelmään. Yleensä lisenssijärjestelmä on otettu käyttöön entisen valtion monopolijärjestelmän rinnalle. Tällöin osa vanhoista monopoliyhtiöistä on jatkanut toimintaansa, minkä lisäksi markkinoille on tullut myös uusia toimijoita. Lisenssijärjestelmässä rahapelejä voivat toimeenpanna myös muut yhtiöt erillisen lisenssin hankkimalla. Lisenssi voidaan esimerkiksi myöntää vain tiettyihin rahapeleihin ja tietyksi ajanjaksoksi kerrallaan. Jokaisen rahapelejä tarjoavan yhtiön tulee hankkia lisenssi kyseisestä maasta, jotta se voi tarjota siellä rahapelejä luvallisesti. Lisenssien kautta on ollut mahdollista saada esimerkiksi ennen luvattomasti toimineet rahapeliyhtiöt mukaan järjestelmään sekä toimimaan haluttujen sääntöjen ja lakien mukaisesti. (Raijas & Pirilä 2019.)

Suomen rahapelimarkkinoiden sääntely ja valvonta on siis hajautettu useammalle eri taholle. Rahapelaamista verrataan usein julkisessa keskustelussa tupakan ja alkoholin kulutukseen, jotka myös voivat aiheuttaa voimakasta riippuvuutta. Alkoholi- ja tupakkapolitiikasta vastaavat kuitenkin sosiaali- ja terveysministeriö. Sama ministeriö vastaa myös rahapelihaittojen ehkäisystä ja vähentämisestä, mutta vastuun rahapelipolitiikasta on ottanut sisäministeriö. Tätä rahapelipolitiikan päätöksenteon hajaantumista on syytetty pirstaleiseksi ja tehottomaksi. Tämä voi johtua siitä, ettei rahapelaamista vielä mielletä yhteiskunnan ja valtion tasolla niin isoksi ongelmaksi kuin esimerkiksi alkoholin ja tupakan kulutusta. Tätä selittää mahdollisesti rahapelaamisen ja rahapelituotosten merkitys niin kulttuurillisesti kuin rahallisestikin sekä rahapeliongelmaisten huomattavasti pienempi määrä. (Selin 2016.)

2.3 Rahapelituotot ja rahapelituottojen verotus

Veikkauksen pelikate oli vuonna 2019 noin 1,69 miljardia euroa (Veikkaus Oy 2019). Arpajaislakiin (1047/2001) on kirjattu, että rahapeleistä saadut tuotot tulee käyttää yleishyödyllisiin tarkoituksiin ja jakotavasta eri kohteiden hyväksi on säädetty jo etukäteen. Urheilun ja liikuntakasvatukseen, tieteen, taiteen sekä nuorisotyön edistämisen varataan suurin osa tuotosta, eli 53 prosenttia. Terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseen puolestaan 43 prosenttia. Loput 4 prosenttia käytetään hevoskasvatukseen ja hevosurheilun edistämiseen.

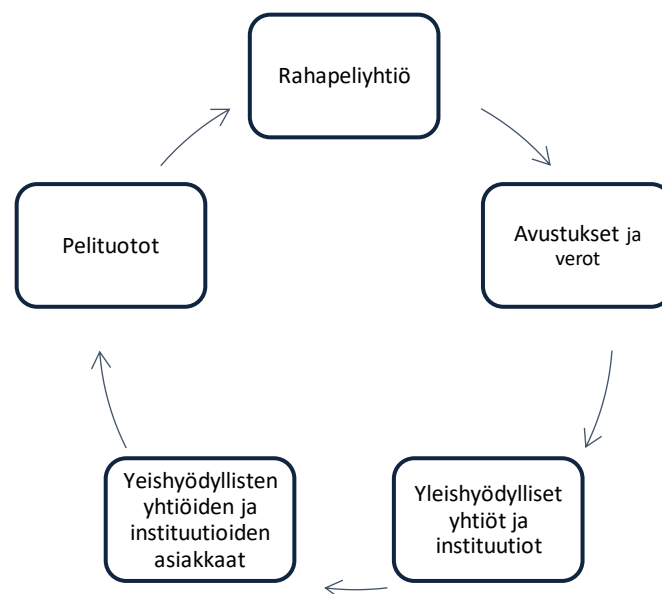
Oman osansa tuotoista saavat myös sotaveteraanit. Päätöksen siitä kuinka avustusrahat käytetään toimialojen sisällä tekevät opetus- ja kulttuuriministeriö, sosiaali- ja terveysministeriö sekä maa- ja metsätalousministeriö. (HE 213/2018 vp.) Suomessa rahapelituotot on näin korvamerkitty etukäteen tiettyihin tarkoituksiin. Toinen tapa olisi siirtää tuotot suoraan valtion budjettiin, josta ne käytettäisiin tarpeen mukaan eri tarkoituksiin, aivan kuten kaikki muutkin verovarat (Selin 2019). Tällä tavoin toimitaan Veikkauksen maksamien arpajais- ja arvonnisäverojen kanssa. Suomessa rahapelituottoja kertyy ja jaetaan siis kahdella eri tapaa, mikä on yleistä myös muissa maissa, kuten Saksassa, Norjassa, Ruotsissa ja Isossa-Britanniassa (Egerer, Marionneau & Nikkinen 2018, 4-5). Yhteiskunnallinen keskustelu ja monet tutkijat ovat tuoneet esille, kuinka rahapelituottojen korvamerkitseminen ei ole järkevää (Pursiainen & Kultti 2017; myös Kotakorpi ym. 2016; Sulkunen 2019). Korvamerkittyjä varoja voidaan kutsua niin sanotuiksi implisiittisiksi veroiksi, eli veronluontoisiksi maksuiksi, joita ei kuitenkaan lueta veroiksi. Tutkijat ovat esittäneet, että näitä sääntelyllä saatuja suhteellisen korkeita tuottoja tulisi ennemmin kohdella veronkaltaisena tulona valtiolle. (Kotakorpi ym. 2016.) Rahapelituottojen verotusta käsitellään vielä myöhemmin lisää tässä luvussa. (Kotakorpi ym. 2016.)

Veikkaus on tuonut viestinnässään paljon esille sitä, kuinka sen tuotot käytetään yleisen hyvän tukemiseen. Se on lisäksi aiemmin näkynyt voimakkaasti sen markkinoinnissa. (Salonen ym. 2019.) Rahapelituottojen tarpeellisuudesta ja yleisistä uskomuksista huolimatta arpajaislaissa todetaan, ettei yksinoikeusjärjestelmää voida perustella sen tuottamalla taloudellisella hyödyllä yhteiskunnalle, vaan se voi olla ainoastaan sen suotuisa seuraus (HE 132/2016 vp). Tämä on myös yhtenäinen Euroopan komission ja Euroopan tuomioistuimen antamien päätösten kanssa (Marionneau & Lähteenmaa 2020). Rahapelituottoihin liittyy myös toinen pulma. Aiempien tutkimusten mukaan rahapelejä pelaavat sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevat henkilöt, mutta niistä syntyvistä tuotoista hyötyvät sosioekonomisesti paremmassa asemassa olevat. Tämä johtuu siitä, että rahapelituotoilla tuetaan yleensä sellaisia kohteita ja palveluita, kuten kulttuuri- ja urheilupalveluita, joita erityisesti suurempituloiset keskiluokkaan kuuluvat henkilöt kuluttavat (Marionneau & Lähteenmaa 2020). Näin rahapelaamisen kustannukset ja hyödyt eivät jakaudu tasaisesti eri väestöryhmien kesken. (Kotakorpi ym. 2016; myös Wisman 2006; Sulkunen 2019.)

Arpajaislain (1047/2001) mukaan maksettavien avustusten määrä huomioidaan jo etukäteen arvioituna valtion talousarviossa. Suurimman osan jaettavista avustuksista myöntää Sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskeskus STEA. Sen vastuulla on sosiaali- ja terveysalan järjestöille kohdistuva osuus tuotoista. Avustusten jako on hyvin keskittynyttä, eli suurin osa tuista menee vain muutamille järjestöille, jotka jakavat sitä sitten eteenpäin omille jäsenjärjestöilleen. (Pursiainen & Kultti 2017.) Pelaamisesta saatuja tuottoja on voitu perinteisesti pitää melko varmana tulonlähteenä vuodesta toiseen. Esimerkiksi suhdannevaihtelut, jotka saattavat vaikuttaa ihmisten kulutuspäätöksiin, eivät tunnetusti ole vaikuttaneet aiemmin isosti rahapelaamiseen ja sen tuottoihin. (Kotakorpi ym. 2016.) Vuoden 2019 todellinen tulos kuitenkin alitti edunsaajaministeriö-

den antaman arvion lopullisesta avustussummasta (Veikkaus Oy 2019). Edellä kerrotun perusteella, Veikkauksen maksamilla avustuksilla voidaan todeta olevan merkittävä yhteiskunnallinen vaikutus, ja edunsaajilla jonkinasteinen oletus ja tarve saatavista pelituotoista. Tästä kertoo myös muun muassa Veikkauksen edunvälittäjäviraston vuonna 2019 jättämä vetoamus eduskuntaryhmille, jotta valtio puuttuisi tiukemmin Suomessa luvattomasti toimivien kilpailevien rahapeliyhtiöiden toimintaan (STT 2019). Mitä enemmän Suomen rahapeli-markkinoilla on kilpailua, sitä pienemmäksi jää Veikkauksen oma tulos, ja sitä myötä myös edunsaajien avustussumma. Tällainen paine tuottaa tulosta ja avustuksia, ei kuitenkaan välttämättä ole hyvä asia rahapeliyhtiön kohdalla.

Edellä kuvatun avustuksia kohtaan syntyvän riippuvuussuhteen vaarana on haitallinen kehä rahapeliyhtiön tehtävän toteuttamisen ja sen maksamien avustuksien välillä. Sulkunen ym. (2019, 7-9) kuvaavat raportissaan, kuinka rahapelien pelaaminen tuottaa verojen ja rahapeliyhtiön maksamien avustusten kautta valtiolle tuloja. Nämä pelaamisesta saadut tulot valtio jakaa eri yleishyödyllisille yhdistyksille ja instituutioille aiemmin kuvatulla tavalla. Ne taas jakavat tuottonsa eteenpäin omille jäsenjärjestöille ja asiakkailleen. Samaan aikaan tulojen kertyminen aiheuttaa kuitenkin myös menoja yhteiskunnalle pelaamiseen liittyvien haittojen, ja sen synnyttämien ongelmien kautta. Tämä on kehän ensimmäinen vaihe. (Sulkunen ym. 2019, 7-9.)



KUVIO 1 Haitallinen kehä rahapeliyhtiöiden ja niiden edunsaajien välillä (mukaillen Sulkunen ym. 2019, 7-9).

Toinen vaihe koskee edunsaajia, jotka ovat taloudellisesti riippuvaisia pelituotoista. Tätä kuvataan yläpuolella olevalla kuviolla (kuvio 1). Nämä edunsaajat toimivat oman tehtävänsä mukaisesti, eli pyrkivät ehkäisemään ongelmia ja suojelemaan ihmisiä erilaisilta haitoilta. Tämä on kuitenkin ristiriidassa avustuksen kanssa, sillä jos edunsaajat toimisivat tehokkaasti ja onnistuisivat tehtävässään, tämä vähentäisi pelaamista ja sitä kautta myös heidän saamiaan peli-

tuottoja. Suomessa pelituotoilla ei tueta pelkästään rahapeliongelmaisia, mikä hieman heikentää kehän vaikutusta. Muualla maailmassa on kuitenkin olemassa myös rahapelijärjestelmiä, joiden rahapelituotoilla tuetaan juuri rahapeliongelmaisia. Tämä saattaa aiheuttaa suuria ristiriitoja auttavien tahojen toiminnassa. Suomessakin on toisaalta hyvä pohtia sitä, onko hyvän asian tukeminen monille haitallisten ja ongelmallisten rahapelien kautta eettisesti oikein. (Sulkunen ym. 2019, 7-9.) Nykyinen järjestelmä ruokkii pahimmillaan itse itseään, mikä saattaa koitua esteeksi Veikkauksen monopoliaseman tarkastelulle.

Rahapelituotot on helppo mieltää ilmaiseksi rahaksi, mitä ne eivät kuitenkaan ole. Rahapelituotot syntyvät pelaajien häviämistä summista ja ovat sitä isompia, mitä korkeampia ovat pelien osallistumismaksut. Osallistumismaksuilla tarkoitetaan pelien palautusprosentteja. Mitä alhaisempi on palautusprosentti, sitä kalliimpi rahapeli on. (Kuuluvainen ym. 2012.) Kansainvälisissä tutkimuksissa on havaittu, että erityisesti lottopelien korkea verotus ja alhainen palautusprosentti tuottavat rahapeliyhtiöille suuren tuloksen (Marionneau & Lähteenmaa 2020). Veikkaus kertoi sen kokonaistuoton yhteiskunnalle olleen vuonna 2019 noin 1246 miljoonaa euroa. Summa sisältää edunsaajille maksetut avustukset noin 1023 miljoonaa euroa. Lisäksi summaan on sisällytetty Veikkauksen valtiolle maksamat arpajais- ja arvonnäisäverot, jotka olivat tuolloin reilu 237 miljoonaa euroa. Pelikatteen ja kokonaistuoton väliin jäävä summa käytetään Veikkauksen toiminnan ylläpitämiseen. Osa suomalaisesta rahapelaamisesta suuntautuu kokonaan Veikkauksen pelien ulkopuolelle sen kilpailijoiden peleihin. Vuonna 2016 tämän summan arvioitiin olevan jopa 170 miljoonan euron verran (Järvinen-Tassopoulos 2019). Nämä ulkomaille hävityt eurot eivät luultavasti koskaan tule hyödyttämään suomalaista yhteiskuntaa, kuten Veikkauksen pelituotot. (Veikkaus Oy 2018a; Kotakorpi ym. 2016; Veikkaus Oy 2019, 40.)

Rahapelialan verotuksesta on säädetty tulo- ja arpajaisverolaissa (Tuloverolaki 1535/1992; Arpajaislaki 1047/2001). Arpajaisveroa Veikkaus maksaa valtiolle 12 prosentin verran. Rahapelituottojen katsotaan usein olevan niin sanottuja vapaaehtoisia maksuja, joissa ne tuottanut henkilö, eli pelaaja, on itse valinnut maksaa pelaamalla. Useat muutkin verot voitaisiin kuitenkin katsoa vapaaehtoisiksi tämän tulkinnan kautta, kuten kiinteistövero ja tulovero. (Egerer ym. 2018, 2; Kotakorpi ym. 2016; Smith 1999.) Tuottojen kohtelemista veroina tukevat myös rahapelien haittavaikutukset, joiden vuoksi sen verotus voitaisiin rinnastaa muihin haittaveroihin, kuten tupakan ja alkoholin kohdalla (Kotakorpi ym. 2016). On myös esitetty rahapelaamisen olevan regressiivistä verotusta, missä pienituloiset henkilöt käyttävät pelaamiseen suhteessa suuremman osan tuloistaan kuin suurituloiset. Se, että syntyvät tuotot vielä käytetään suurempituloisten hyväksi, vahvistaa verotuksen regressiivisyyttä ja mahdollisia tulonsiirtovaikutuksia entisestään. (Kotakorpi ym. 2016; myös Kohler 2016; Smith 1999; Marshall & Baker 2002; Wisman 2006.)

Rahapelaamisesta saadut verotulot ja avustukset ovat samaa luokkaa alkoholiveron tuoton kanssa, ja jopa huomattavasti enemmän kuin tupakkaveron tuottama rahasumma (Sulkunen 2019). Alkoholi- ja tupakkaverot eroavat raha-

pelien verotuksesta kuitenkin siten, että niistä maksetaan haittaveron lisäksi myös arvonnäkövero toisin kuin rahapelaamisesta (Kotakorpi ym. 2016). Samalla kun Suomen valtio hyötyy tuotoista, se joutuu myös pohtimaan rahapelaamisesta suomalaisille mahdollisesti koituvia terveydellisiä-, taloudellisia- ja sosiaalisia haittoja. Valtion kaksoisrooli rahapelaamisen sääntelijänä ja pelituotoista hyötyjänä voi olla varsin ongelmallinen (Egerer ym. 2018, 6). Pelaaja ei välttämättä päätöksenteossaan huomioi itselleen, läheisilleen tai yhteiskunnalle koituvia haittoja. Tällaisia muille tai yhteiskunnalle pelaamisesta aiheutuvia haittoja kutsutaan pelaamisen negatiivisiksi ulkoisvaikutuksiksi. (Kuuluvainen ym. 2012.) Lisäksi aikaepäjohtavuus kulutuksessa voi vaikuttaa siihen, ettei henkilö huomioi nykyisessä kulutuksessaan sen mahdollisia haitallisia vaikutuksia tulevaisuudessa, vaan päätyy kuluttamaan haitallista hyödykettä liikaa (Kotakorpi 2008). Valtion on kuitenkin mahdollista vaikuttaa haitalliseen kulutukseen muun muassa verotuksen keinoin (Kuuluvainen ym. 2012). Mikäli halutaan esimerkiksi vähentää ihmisten alkoholin kulutusta, tupakointia tai ohjata heitä syömään vähemmän roskaruokaa, voidaan näiden tuotteiden hintaa nostaa kiristämällä niiden verotusta. Tällaista veroa kutsutaan haittaveroksi. (Kotakorpi ym. 2016.) Hintojen nousu aiheuttaa yleensä kulutuksen sekä samalla myös siitä aiheutuneiden haittojen vähenemisen. Valtio hyötyy tästä myös toista kautta, sillä sille kertyvä veropotti kasvaa kiristyneen verotuksen myötä. Tämä ei kuitenkaan päde rahapelaamisen kohdalla. Kun valtio haluaa vähentää rahapelaamista, eli nostaa pelaamisen hintaa, tämä laskee todennäköisesti samalla myös pelikatetta. Hintojen nosto tapahtuu rahapeleissä palautusprosentin pienentämisellä (Kuuluvainen ym. 2012). Rahapelipolitiikassa tulee siis valita haittojen vähentämisen ja rahapelituottojen välillä. (Selin 2016.)

Verotusta suunniteltaessa tulee huomioida, keihin niillä pyritään vaikuttamaan, sekä keihin vaikutukset oikeasti kohdistuvat. Verotuksen tulee olla horisontaalisesti ja vertikaalisesti oikeudenmukaista. Horisontaalisella oikeudenmukaisuudella tarkoitetaan sitä, että saman verran tuloja saavien henkilöiden tulisi maksaa yhtä paljon veroja. Vertikaalisen oikeudenmukaisuuden mukaan heidän, joiden tulot ovat suuremmat, tulisi maksaa enemmän veroja. Jokaisen tulisi siis maksaa veroja oman maksukykynsä perusteella ja tulot huomioiden, jotta verotus olisi oikeudenmukaista kaikkia kohtaan. Tutkimusten mukaan pienempituloiset ihmiset pelaavat isomman osan varoistaan rahapeleihin kuin suurempituloiset (myös Wisman 2006; Sulkunen 2019). Tällöin he päätyvät myös maksamaan suuremman osan rahapeleihin kohdistetuista veroista. Tämä kasvattaa tutkimusten mukaan tuloeroja pienituloisten ja suurituloisten välillä, ja tekee verotuksesta regressiivistä. Tällöin myöskään verotuksen vertikaalinen oikeudenmukaisuus ei toteudu, sillä veroja maksavat enemmän ne, joilla on pienemmät tulot. (Kohler 2016.) Korvamerkitseminen voidaan nähdä myös haittaveron kannalta hankalana asiana, sillä se heikentää haittaveron vaikutusta kulutukseen (Kotakorpi ym. 2016). Toinen haittaveron kannalta huomioitava seikka on rahapelien kysyntäjousto. Tutkimusten mukaan verotuksella pystytään vaikuttamaan parhaiten hyödykkeisiin, joiden kysyntäjousto on tarpeeksi iso. Tällöin hinnanmuutos vaikuttaa kulutukseen toivotun laisesti joko nosta-

malla tai laskemalla sitä. Tämä on tärkeää, sillä jos rahapelaamisen kysyntäjous-to on pieni, verot koituvat eniten kuluttaville eli tässä tapauksessa pienituloisten maksettavaksi. (Kotakorpi 2008.)

Kuten edellä nähtiin, rahapeliteottojen jakamiseen ja kohdentamiseen liittyy paljon huomioitavia asioita, eikä nykyinen järjestelmä välttämättä ole enää paras ratkaisu tälle. Lisäksi voi olla, että vuoden 2020 pandemia muuttaa pysyvästi rahapelien kulutusta, suuntaan tai toiseen. Veikkaus joutui sen vuoksi muun muassa sulkemaan pelisalinsa ja sammuttamaan myyntipisteiden pelikoneet useamman kuukauden ajaksi. Nämä toimet tulevat vaikuttamaan pelituottoihin, mutta kuinka paljon, selviää vasta kriisin jälkeen. (Veikkaus Oy 2020.) Toisaalta pandemian kiihdyttämä talouskriisi on samalla vain kasvattanut tarvetta rahapeliteutoille. Rahavirtojen pienentyessä tämä vaikuttaa jaettaisiin tukiin, mikä huolestuttaa avustusten saajia. Valtion budjetista tukien jako pystyttäisiin mahdollisesti tekemään nykyistä tehokkaammin ja kohdentamaan eniten tarvitseville. Toisaalta on tärkeää, ettei valtioista tai avustuksien saajista tule liian riippuvaisia rahapeliteutoista. Tällöin on vaarana, että rahapeliteottojen havittelu menee rahapelihaittojen ehkäisyn edelle, mikä on kuitenkin järjestelmän tärkein tehtävä. Lisäksi keskustelu monopolijärjestelmän järkevyydestä käy mahdottomaksi. Australiassa on kritisoitu muun muassa sitä, että valtiosta on tullut taloudellisesti riippuvainen haitallisiksi koettujen rahapeliautomaattien tuotoista (Marshall & Baker 2002). Tällaisen haitallisen riippuvuussuhteen syntymistä tulisi välttää viimeiseen asti.

2.4 Hajasijoitetut rahapeliautomaatit

Rahapeliautomaatit tuottavat ison osan, ellei jopa suurimman, rahapelimarkkinoiden tuotoista koko maailman mittakaavalla. Kasinoilla ajatellaan usein pelattavan eniten pöytäpelejä, mutta todellisuudessa suurin osa tuotoista tulee niissäkin pelikoneista. Suomessa on tyypillistä, että rahapeliautomaatteja on sijoitettu muuallekin kuin kasinoille ja pelisaleihin. Samanlaista automaattien hajasijoittelua tapahtuu myös muissa valtioissa. Australiassa esimerkiksi suurin osa sen sadoistatuhansista automaateista on sijoitettu muualle kuin kasinoille, mikä on tehnyt niistä helposti saatavilla olevia. Samalla niiden tuottamista verotuloista on tullut merkittävä tulonlähde valtiolle. (Sulkunen ym. 2019, 25-34.) Australiassa on myös paljon rahapeliiongelmaisia, minkä on ajateltu johtuvan juuri rahapeliautomaattien suuresta määrästä (Doran & Young 2010). Tällainen rahapeliautomaattien hajasijoittelu on herättänyt paljon keskustelua ja kritiikkiä viime vuosina Suomessa ja maailmalla. Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen teettämän rahapelikyselyn mukaan 66 prosenttia vastaajista kannatti rahapeliautomaattien sijoittamista pelisaleihin. Vastaajista 22 prosenttia puolestaan vastusti tätä. (Salonen ym. 2020.) Aiemmissa tutkimuksissa on havaittu muun muassa yhteys rahapeliautomaattien sijoittelun ja rahapeliiongelmien välillä (Binde, Romild & Volberg 2017; myös Vasiliadis ym. 2013). Samanlainen yhteys on havaittu rahapeliautomaattien määrän ja pelaamisaktiivisuuden välillä (myös

Welte, Wieczorek, Barnes & Tidwell 2006). Automaattien määrä tietyllä alueella, eli niiden fyysinen saatavuus, vaikuttaa tutkimuksen mukaan positiivisesti pelaamisen useuteen, kulutetun rahan määrään ja rahapelihaittoihin tällä samaisella alueella. Sama pätee myös toisin päin, eli pelaamisaktiivisuus oli alhaisempi niillä alueilla, joissa pelaamismahdollisuuksia oli vähemmän. (Selin ym. 2018; Marshall 2005.) Welte ym. (2006) havaitsivat että heillä, jotka asuivat kolmen minuutin kävelymatkan päässä rahapelien myyntipisteestä, oli kaksinkertainen mahdollisuus olla ongelmapelaajia kuin niillä, jotka asuivat 10 minuutin päässä. Saatavuudella ja sijainnilla on siis iso merkitys rahapeliongelmiin mahdollisessa kehittämisessä. Eräässä tutkimuksessa havaittiin rahapeliautomaattien lisääntyneen määrän ja siten niiden saatavuuden olevan yhteydessä rahapeliongelmiin esiintyvyyteen. Yhtä uutta peliautomaattia kohden rahapeliongelmaisten määrä kasvoi 0,8 verran. Toisaalta havaittiin myös, että kun automaattien määrä pysyi pitkään samalla tasolla, myös rahapeliongelmiin yleisyys laski. Automaattien lukumäärälle ja rahapeliongelmiin yleisyydelle ei kuitenkaan vaikuttanut olevan ylärajaa. Tämän mukaan aina kun automaattien määrä kasvoi, myös rahapeliongelmaisten määrä kasvoi. Riippumatta siitä, kuinka paljon automaatteja alueella oli jo valmiiksi. (Storer, Abbott & Stubbs 2009.) Vuonna 2012 noin 38 prosenttia EU:n jäsenmaiden pelikatteesta tuli yksin kasinopeleistä ja rahapeliautomaateista. (Sulkunen ym. 2019, 25-34.)

Rahapeliautomaattien saatavuuden ja heikomman sosioekonomisen aseman välillä on myös havaittu olevan yhteys. Tutkijoiden mukaan rahapeliautomaatteja on sijoitettu erityisesti alueille, joissa asuu huonommassa sosioekonomisessa asemassa olevia ihmisiä. Esimerkiksi Robitaille ja Herjean (2008) havaitsivat tätä tutkiessaan, että joillain alueilla lähin automaatti saattoi olla vain kolmen minuutin kävelymatkan päässä. Tämä erosi alueiden keskiarvosta, sillä tavallisesti kävelymatka oli noin yhdeksän minuutin mittainen. Kun asiaa tutkittiin tarkemmin, havaittiin kävelymatkan pituuden olevan yhteydessä alueen sosioekonomiseen asemaan. Heikommalla sosioekonomisella asemalla tarkoitetaan muun muassa pienituloisia, työttömiä ja vähän koulutautuneita. (Robitaille & Herjean 2008.) Xouridas, Jasny ja Becker (2016) esimerkiksi havaitsivat, että rahapeliautomaatteja oli sijoitettu tiheimmin alueille, joilla asui paljon maahanmuuttajia, työttömiä ja alhaisen koulutustason omaavia. Erityisesti työttömien määrällä oli vahva yhteys automaattien määrään alueella (Xouridas ym. 2016). Huonompiosaisten alueiden asukkaat olivat lisäksi tutkimuksen mukaan herkempiä rahapeliautomaattien aiheuttamille haitoille kuin asukkaat sosioekonomisesti paremmilla alueilla. Tätä saattaa selittää se, että näiden alueiden asukkailla on jo valmiiksi enemmän ongelmia esimerkiksi terveyden ja sosiaalisen eriarvoisuuden vuoksi. Tällainen sijoittelu rasittaa heikompia alueita entisestään ja vain kasvattaa eriarvoisuutta eri alueiden välillä. (Rintoul ym. 2013.)

Automaattien sijoittelua sosioekonomisesti heikommille alueille on havaittu myös Iso-Britanniassa. Rahapeliautomaatteja sijaitti siellä eniten alueilla, joiden asukkaista suurempi osa oli muita kuin valkoihoisia, alemmissa työtehtävissä työskenteleviä ja taloudellisesti passiivisempia. Näiden alueiden asukkaat myös kärsivät todennäköisemmin pelaamisen haittavaikutuksista. Eroa eri alu-

eiden välillä ei pystytty tutkimuksessa selittämään asukastiheydellä. Toisaalta tutkijat löysivät myös sosioekonomisesti heikompia alueita, joissa peliautomaatteja oli vähemmän ja päinvastoin. Lisäksi he havaitsivat, että automaatteja oli enemmän kaupunkien reunoilla ja esikaupungeissa kuin keskusta-alueilla. (Wardle, Keily, Astbury & Reith 2014.) Vastaavaa peliautomaattien sijoittelua sosioekonomisesti heikommille alueille on havaittu myös Uudessa-Seelannissa (Wheeler, Rigby & Huriwai 2006). Täysin sattumaa ei ole, että rahapeliautomaatteja on päädytty sijoittamaan juuri sosioekonomisesti heikommille alueille. Useissa tutkimuksissa on havaittu, että rahapeleihin käytetään eniten rahaa tällaisilla alueilla. Rintoul ym. (2013) havaitsivat muun muassa, että mitä huonommasta alueesta oli kyse, sitä suurempia olivat pelituotot kyseisellä alueella. Kaikista huonompiosaisimmilla alueilla asuvat saattoivat menettää tuplasti enemmän rahaa pelaamiseen kuin parempien alueiden asukkaat. Kun alueita vielä vertailtiin keskenään automaattitiheyden perusteella, selitti tämä 40 prosenttia eroista. Automaattien määrällä oli siis positiivinen yhteys rahapelituotoihin kyseisellä alueella. (Rintoul ym. 2013.)

Automaattien sijoittelusta on säädetty aiemmin tiukemmin Suomessa. Tällöin automaattien sijoittaminen oli kielletty sellaisiin julkisiin tiloihin, joissa niiden pelaamista ei ollut mahdollista valvoa tai joissa asioi paljon pienituloisia. (Selin ym. 2018.) Raisamo, Toikka, Selin ja Heiskanen (2019) löysivät kuitenkin myös Suomesta viitteitä siitä, että rahapeliautomaatteja on nykyään sijoiteltu enemmän alueille, joiden sosioekonominen asema on heikompi. Heidän mukaansa tulotaso selitti parhaiten eroavaisuuksia eri alueiden välillä. Sen sijaan asukkaiden määrällä ei ollut havaittavaa vaikutusta tuloksiin. (Raisamo ym. 2019.) Selin ym. (2018) puolestaan havaitsivat, että Suomessa rahapeliautomaatteja löytyy tiheitten alueilta, joissa työttömyys on korkeampaa, korkeakoulutettuja on vähemmän ja mediaanitulot ovat matalampia. Erot olivat sitä suurempia, mitä erilaisempia alueita keskenään vertailtiin. Tästä kertoo muun muassa se, että peliautomaattien tiheydessä eri alueiden välillä saattoi olla jopa 78-103 prosentin ero. Rahapeliautomaatteja vaikuttaisi heidän mukaansa olevan eniten juuri kaikkein huonompiosaisimmilla alueilla. (Selin ym. 2018.) Suomessa hajasijoitettujen rahapeliautomaattien määrä on rajattu arpajaislaissa 18 600 kappaaleeseen (1414/2016). Hajasijoitettuja automaatteja löytyi vuonna 2019 Suomesta noin 18 500 kappaletta. Aiempana vuonna niitä oli sijoiteltu yli 6 600 pelipisteseen, joiden lisäksi toimi vielä noin 100 erillistä pelisalia (Selin ym. 2018).

Vuoden 2019 lopulla Veikkaus ilmoitti vähentävänsä hajasijoitettujen automaattien määrää noin 5000 automaatin verran. Sen arvion mukaan tämä tulee laskemaan kumppaniverkostolle maksettavia myyntipalkkioita noin 4,5 miljoonan euron verran. (Veikkaus Oy 2019.) Automaatteja toimipisteissään säilyttävät asiamiehet, kuten kauppiaat, saavat 17 prosenttia niiden tuotoista prosentuaalisina myyntipalkkioina (Selin ym. 2018). Tämä tekee automaateista hyvin haluttavia heidän kannaltaan. Rahapeliautomaattien vähennys toteutetaan siten, että muun muassa hypermarketeissa sekä huolto- ja liikenneasemilla automaatteja voi jatkossa olla enintään seitsemän kappaletta. Muissa myyntipisteissä automaatteja on jatkossa maksimissaan viisi kappaletta. Samalla yhtiö lisää vai-

heittäisesti tunnistautumisen pakolliseksi kaikkiin automaatteihinsa vuoden 2021 alkuun mennessä. Näin pelaajan itselleen ennakkoon asettamat pelirajat saadaan koskettamaan myös rahapeliautomaatilla pelaamista. Toistaiseksi vain 10 prosenttia fyysisillä rahapeliautomaateilla pelaavista tunnistautuu ennen pelaamisen aloittamista. (Veikkaus Oy 2019.)

Peluurin vuoden 2018 raportin mukaan peliautomaatteja pelanneista 77 prosenttia pelasi niitä kaupoissa, kioskeilla, huoltoasemilla tai kahviloissa. Ravintoloissa, baareissa ja yökerhoissa peliautomaatteja pelasi puolestaan 4 prosenttia. Vain 2 prosenttia oli pelannut kasinolla peliautomaatteja. Luvut perustuvat Peluuriin yhteydessä olleiden vastauksiin. (Silvennoinen, Ränninranta & Vuorento 2018.) Rahapeliautomaattien vähentäminen yksistään ei vielä välttämättä muuta asioita. Esimerkiksi kaupoista, joissa on useampi automaatti, yhden poistaminen tuskin aiheuttaa merkittävää muutosta. Tärkeintä onkin vähentää automaatteja sieltä missä niitä pelataan eniten ja missä asuu paljon sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevia. Automaattien rajattu määrä ja laskevat pelikatteet saattavat luoda kiusauksen siirtää automaatteja sinne, missä ne tuottavat parhaiten, jotta voitto saataisiin maksimoitua. Arpajaislaki tai mikäään muukaan rahapelaamista sääntelevä laki ei ole määritellyt miten automaatteja tulisi sijoitella, vaan tämä on täysin Veikkauksen itsensä päätettävissä (Raisamo ym. 2019). Tällöin on vaarana, että automaatteja sijoitellaan juuri sosioekonomisesti heikommille alueille, mikäli ne tuottavat parhaiten. Suomen lisäksi muut tutkijat ovat epäilleet tällaista tapahtuvan muun muassa Australian Melbournessa (Marshall & Baker 2002).

2.5 Rahapelijärjestelmät ja rahapelaaminen maailmalla

Eri maiden rahapelijärjestelmät poikkeavat toisistaan muun muassa siten kuinka suuri rooli niissä on annettu monopoli- ja lisenssijärjestelmälle. Useissa maissa on siirrytty vuosien kuluessa, ja kilpailun koventuessa, yhä enemmän kohti lisenssijärjestelmään perustuvaa rahapelijärjestelmää. Pohjoismaista ainoastaan Norjalla ja Suomella valtio-omisteisella monopolijärjestelmällä on vielä tärkeä rooli rahapelaamisen järjestämisessä. Silti niidenkin rahapelikulttuuri eroaa jonkin verran toisistaan. (HE 132/2016 vp.) Seuraavaksi esitellään viiden eri maan rahapelijärjestelmiä ja rahapelaamista. Tähän ovat valikoituneet Pohjoismaista Ruotsi, Norja ja Tanska. Pelaajien määrä ja hävityt eurot ovat kaikissa Pohjoismaissa melko samaa luokkaa. Ruotsissa ja Suomessa käytettiin hieman enemmän rahaa pelaamiseen kuin Tanskassa ja Norjassa. Lisäksi esitellään Australian rahapelijärjestelmää, sillä se eroaa jonkin verran muista Pohjoismaista. Australialaiset myös pelaavat eniten rahapelejä kaikkiin muihin maailman valtioihin verrattuna. (Abbot, Stone, Billi & Yeung 2016.) Tämän luvun lopusta löytyy taulukko, johon on koottu yhteen muutamia ominaisuuksia esitellyistä maista vertailua helpottamaan (taulukko 2).

Ruotsissa oli pitkään käytössä Suomen järjestelmää muistuttava yksinoikeuteen perustuva rahapelijärjestelmä. Toimilupa oli myönnetty kahdelle eri

yhtiölle, joista ensimmäinen oli valtionyhtiö: AB Svenka Spel ja AB Trav & Galop (ATG). Tuottojen jako oli hyvin samankaltainen kuin Suomessa. Suurin osa tuotoista meni suoraan valtiolle, joka jakoi ne sitten eteenpäin voittoa tavoittelemattomille yhdistyksille. Vanha järjestelmä ei kuitenkaan pysynyt mukana alati kovenevassa kilpailussa ulkomaisia rahapelitoimijoita vastaan, vaan se menetti jatkuvasti markkinaosuuttaan niille. Vuonna 2015 valtionyhtiön markkinaosuus oli enää alle puolet koko markkinoista. (HE 132/2016 vp.) Tämän vuoksi Ruotsissa päätettiin siirtyä vuoden 2019 alussa lisenssijärjestelmään. Svenska Spel on uusista tulokkaista huolimatta säilyttänyt asemansa suurimpana rahapelitoimijana myös uudistuksen jälkeen. Nyt Ruotsin rahapelimarkkinoilla toimivat sekä entiset valtionyhtiöt ja yleishyödylliset yhtiöt että uudet kaupalliset lisenssitoimijat. (KPMG 2018; Raijas & Pirilä 2019). Vuonna 2019 laillisesti Ruotsissa toimivien peliyhtiöiden tulot olivat yhteensä noin 2,48 miljardia euroa. Kun tuo summa jaetaan täysi-ikäisen väestön kesken, se tekee vajaa 295 euroa per henkilö. Ruotsalaista rahapelaamista sääntelevän viranomaisen teettämä kysely vuodelta 2019 paljastaa, että ruotsalaisista 59 prosenttia oli pelannut rahapelejä kuluneen vuoden aikana. (Spelinspektionen 2020; Spelinspektionen 2019.)

Norjan rahapelijärjestelmä muistuttaa eniten Suomen rahapelijärjestelmää muihin Pohjoismaihin verrattuna, minkä vuoksi se on hyvä vertailukohde Suomelle. Monopolijärjestelmän alaisuudessa toimivat kaksi yhtiötä: Norsk Tipping AS ja Norsk Rikstoto, joista ensimmäinen on valtionyhtiö. Niiltä saadut tuotot jaetaan, kuten Suomessa ja Ruotsissa, valtiolle sekä yleishyödyllisille yhtiöille. Norja myös korvamerkitsee pelituottoja eri edunsaajille, kuten Suomesakin tehdään. Norjassa selvitettiin vuonna 2015 mahdollisuuksia siirtyä lisenssiperusteiseen järjestelmään, mutta sen myötä päädyttiin kuitenkin pitäytymään entisessä monopolijärjestelmässä. (HE 132/2016 vp.) Noin 60 prosenttia Norjan aikuisväestöstä oli pelannut rahapelejä ainakin kerran vuoden aikana (Altaner 2019). Norjalaiset myös kuluttivat vähemmän rahaa pelaamiseen henkilöä kohde kuin Suomessa. Raijas ja Pirilä (2019) laskivat summan olevan noin 200 euroa per henkilö. Suomen rahapelimarkkinoiden kokonaispelivolyymi oli vuonna 2017 noin kolminkertainen verrattuna Norjan vastaavaan lukuun (Marionneau & Lähteenmaa 2020).

Norja eroaa muista Pohjoismaista myös siten, ettei siellä sijaitse yhtään kasinoa. Lisäksi se poistatti hetkeksi aikaa kaikki rahapeliautomaattinsa, kun niiden aiheuttamat rahapelihaitat kasvoivat liian suuriksi. Tämän jälkeen Norja on ottanut käyttöön uudenlaiset ja vähemmän koukuttavat rahapeliautomaatit. (HE 132/2016 vp; Raijas & Pirilä 2019.) Norjassa yhtä rahapeliautomaattia kohden on 1927 asukasta, kun vastaavasti Suomessa yhtä automaattia kohden on vain 292 asukasta. Suomessa rahapeliautomaattien osuus rahapelaamisesta oli vuonna 2017 noin 70 prosenttia ja rahapelituotoista noin 46 prosenttia. Norjassa puolestaan rahapeliautomaattien pelaaminen kattoi kokonaispelaamisesta 56 prosenttia ja rahapelituotoista 20 prosenttia. Nämä erot peliportfolioiden painotuksissa selittävätkin osaltaan Suomen suurempaa pelivolyymia ja isompia pelituottoja Norjaan verrattuna. (Marionneau & Lähteenmaa 2020.)

Tanskan rahapelijärjestelmä muistuttaa Ruotsin nykyistä järjestelmää, sillä maassa on käytössä yksinoikeusjärjestelmän lisäksi myös toimilupajärjestelmä. Yksinoikeusjärjestelmää edustaa Tanskassa kaksi valtio-omisteista monopoliyhtiötä Danske Spil A/S ja Det Danske Klasselotteri A/S. Tanskan rahapelaamista koskeissa laissa on määritelty mihin rahapeleihin vain näillä yhtiöillä on yksinoikeus. Yksinoikeus lottopeleihin on esimerkiksi määrätty vain Danske Spil A/S:lle. (HE 132/2016 vp.) Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisiin peleihin muilla toimijoilla on mahdollista hakea lisenssiperusteista lupaa. Tällaisia ovat muun muassa rahapeliautomaatit, nettikasinot ja vedonlyönti. (Ahonen 2015.) Vuonna 2017 tanskalaiset käyttivät rahapelaamiseen noin 1,2 miljoonan euroa. Lottopelit olivat Tanskan suosituin pelimuoto, ja noin 16 prosenttia rahapeli-tuotoista tuli rahapeliautomaateista. Tämä on huomattavasti vähemmän kuin Suomessa. (Spillemyndigheden 2019.) Tanskalaisista aikuisista noin 63 prosenttia pelasi rahapelejä vuonna 2016 (Pohjoismainen hyvinvointikeskus 2017). Luku on melko samaa luokkaa kuin Norjalla ja Ruotsilla. Rahaa per henkilö tanskalaiset käyttivät rahapeleihin noin 200 euron edestä (Raijas & Pirilä 2019). Tanskan yksinoikeusjärjestelmään kuuluvien yhtiöiden tuotot menevät yleishyödyllisille yhdistyksille ja valtiolle. Toimilupaperusteisilta yhtiöiltä rahapeli-tuottoja kertyy verojen ja lisenssimaksujen kautta. (HE 132/2016 vp.)

Australialaiset ovat koko maailman tasolla vertailtuna kovimpia rahapeli-pelaajia. Vuoden 2008 tutkimustulosten mukaan australialaisista 73 prosenttia oli pelannut rahapelejä kuluneen vuoden aikana, ja luku oli silloin laske-maan päin (Abbot ym. 2016). Australian rahapelijärjestelmä eroaa huomatta-vasti aiemmin esitellyistä pohjoismaisista järjestelmistä. Maassa on käytössä lisensseihin pohjautuva järjestelmä, mutta sen lisäksi ei ole erillisiä valtio-omisteisia monopolitoimijoita. Maa on jaettu kahdeksaan osavaltioon ja territo-rioon, jotka saavat oman osuutensa rahapeliin tuotoista. Näiden osuuksien suuruus vaihtelee niiden välillä isosti. (Raijas & Pirilä 2019.) Pelikoneet kasinoi-den ulkopuolella olivat pitkään kiellettyjä Australiassa (Sulkunen ym. 2019, 25-34). Nyt kasinoitten ulkopuolella on kuitenkin yhteensä yli 195 000 peliauto-maattia, joista jopa 98 000 sijaitsee vain yhden osavaltio New South Walesin alueella (The Economist 2017). Vuonna 2013 rahapeliautomaatit tuottivat 55 prosenttia koko Australian rahapeli-tuotoista (Rintoul ym. 2013).

The Economist (2017) teetti tutkimuksen, johon oli listattu kuinka paljon rahaa eri valtioissa käytetään rahapelaamiseen. Tutkimuksessa rahapelaamisen pelikate oli suhteutettu aikuisväestön lukumäärään. Tilaston kärjessä olivat Australia, Singapore ja Irlanti. Pelikatteen määrä per henkilö oli suurin Austra-liassa. Australialaiset ovat johtaneet näitä tilastoja jo vuosien ajan. Toisena tule-van Singaporen rahapeleistä valtaosa koostuu turisteille suunnatusta ka-sinotoiminnasta, eikä tutkimus siis ole huomionnut turistien osuutta pelaamisesta. Tämän takia sen paikkaa tilastojen kärjessä voidaan pitää harhaanjohtavana. Yhdysvaltojen rahapelimarkkinat puolestaan ovat maailman suurimmat, ja sen pelikate on valtavat 94 miljardia euroa. Tutkimuksessa rahapelaaminen ja peli-kate on jaettu lisäksi eri pelityyppien mukaan. Sen perusteella maat, joiden pe-likate on suuri, näyttävät käyttävän suhteessa enemmän rahaa kasinoihin ja

rahapeliautomaatteihin, jotka sijaitsevat kasinoiden ulkopuolella. Tilaston perusteella australialaisten pelikatteesta merkittävä osa tulee rahapeliautomaateista. Määrä on moninkertainen useaan muuhun maahan verrattuna, ja jopa kaksinkertainen verrattuna Italiaan, missä rahapeliautomaattien pelikate on toiseksi suurin muihin verrattuna. Australialaiset hävisivätkin keskimäärin 618 euroa per henkilö (aikuinen) kasinoihin ja erillisiin rahapeliautomaatteihin. Tämä oli yli puolet maan pelikatteen kokonaissummasta. Lisäksi aiemmissa tutkimuksissa on havaittu, että myös Australiassa rahapeliautomaatteja on sijoitettu tiheämmin sosioekonomisesti heikommille alueille (Rintoul ym. 2013). (The Economist 2017; Sulkunen ym. 2019, 24-25.)

Pohjoismaiden järjestelmiä verratessa voidaan nähdä, että samankaltaisilla järjestelmillä voidaan päästä hyvin erilaisiin lopputuloksiin. Näin on käynyt esimerkiksi Suomen ja Norjan kohdalla, joissa molemmissa on monopolijärjestelmästä huolimatta hyvin erilainen rahapelikulttuuri. Suomi erottuu muutenkin muista Pohjoismaista selkeästi isommalla rahapelikulutuksellaan sekä rahapelaajien määrällä. Sen sijaan rahapelituottojen jako on niissä kaikissa järjestetty lähes samalla tapaa. Jokaisessa edellä mainitussa Pohjoismaassa tuotoista osa menee valtion budjettiin, ja osa korvamerkitään erilaisille yleishyödyllisille järjestöille. Lisenssijärjestelmään siirtyminen voi olla edessä myös Suomella tulevaisuudessa. Tämä on varmasti paljolti kiinni siitä, miten se onnistuu säilyttämään kilpailukykyensä markkinoilla ja oikeuttamaan monopoliasemansa yhteiskunnassa. Lisenssijärjestelmään siirtyminen ei kuitenkaan tarkoittaisi sitä, että rahapelituottojen saaminen lakkaisi. Tällöin niiden kerääminen vaan muuttuisi erilaiseksi, kuten Ruotsissa on käynyt.

TAULUKKO 2 Pohjoismaiden ja Australian rahapelijärjestelmien sekä rahapelaamisen ominaisuuksia. (Spelinspektionen 2019; Spelinspektionen 2020; Altander 2019; Raijas & Pirilä 2019; Pohjoismaiden hyvinvointikeskus 2017; Abbot ym. 2016; Sulkunen ym. 2019, 24-35.)

	Järjestelmä	Rahapelejä pelaa	Rahapeleihin käytetään	Hajasijoittelua
Suomi	Valtionmonopoli	78 %	300 €/henkilö	Kyllä
Ruotsi	Lisenssijärjestelmä ja kaksi valtionyhtiötä	59 %	295 €/henkilö	Kyllä
Norja	Valtionmonopoli	60 %	200 €/henkilö	Kyllä
Tanska	Lisenssijärjestelmä ja kaksi valtionyhtiötä	63 %	200 €/henkilö	Ravintoloissa ja pelisaleissa
Australia	Lisenssijärjestelmä	73 %	618 €/henkilö	Kyllä

3 RAHAPELAAMINEN JA -PELIONGELMAT

Rahapelaamisen voi tutkitusti sanoa olevan lähellä suomalaisten sydäntä. Suomalaiset pelaavat muihin eurooppalaisiin verrattuna kaikista eniten rahapelejä (Salonen & Raisamo 2015). Rahapelaamiseksi luetaan pelaaminen, jossa pelistä saatava voitto on rahaa tai arvoltaan siihen verrattavissa (Salonen ym. 2020). The Economistin (2017) teettämässä tutkimuksessa suomalaiset olivat maailmanlaajuisesti jopa neljänneksi eniten pelaava kansakunta, kun vertailua tehtiin väkilukuun suhteutettuna. Kahta vuotta aiemmin tehdyssä samaisessa tutkimuksessa suomalaiset sijoituivat tilastoissa viidenneksi (The Economist 2015). Suomalaisia on aiemmin tituleerattu lottokansaksi. Tätä tuki myös viime vuonna toteutettu rahapelitutkimus, jonka vastaajista 63 prosenttia kertoi pelanneensa ainakin kerran lottopelejä vuoden 2019 aikana (Salonen ym. 2020). Terveysten ja hyvinvoinnin laitos on jo useamman vuoden ajan tutkinut suomalaisten rahapelaamista kyselytutkimuksen avulla. Tutkimus on toteutettu aiemmin vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019. Tutkimuksen tarkoituksena on ollut selvittää ihmisten rahapelaamista, rahapelihaittoja ja mielipiteitä rahapelaamisesta. Kyselyyn vastasi 3 994 Manner-Suomessa asuvaa 15-74-vuotiasta henkilöä. Tutkimukseen osallistuneista suurin osa, eli noin 78 prosenttia, ilmoitti pelanneensa vähintään yhtä rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana. Vastaava luku vuonna 2017 oli 83 prosenttia (Salonen ym. 2019). (Salonen ym. 2020.) Tässä luvussa esitellään tarkemmin näiden tutkimusten tuloksia ja suomalaisten rahapelaamista. Rahapelimuodoista paneudutaan erityisesti rahapeliautomaatteihin, jotka ovat yksi suosituimmista pelimuodoista Suomessa ja muualla maailmassa. Tämä näkyy myös Veikkauksen pelikatteessa, josta peliautomaattien tuotot kattavat merkittävän osan.

Rahapeliongelmaisten määrä on tavallisesti ollut hyvin pieni verrattuna kaikkiin rahapelejä pelaaviin. Tämä on pätenyt myös Suomessa, jossa rahapeli-ongelmaisten määrä on pysynyt melko samana viimeisen viiden vuoden ajan. Vuonna 2019 peliongelma todettiin olevan 3 prosentilla Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen teettämään rahapelikyselyyn vastanneista. (Salonen ym. 2020.) Peliongelmat ovat kuitenkin yksilötasoa laajempi ongelma, sillä ne koskettavat usein pelaajan itsensä lisäksi myös hänen läheisiään. Entinen rahapeli-ongel-

mainen pelaaja saattaa kärsiä osasta ongelmista myös vielä pitkään sen jälkeen, kun hän on jo lopettanut pelaamisen. Tästä johtuen rahapeliongelmissa kärsivien ihmisten määrä on luultavasti todellisuudessa tuota kolmea prosenttia suurempi. Toisinaan on myös vaikea määrittellä, mitkä ongelmista ovat rahapelaamisen syy ja mitkä puolestaan seurausta siitä. Ei siis ole olemassa mitään yksittäistä tekijää, joka automaattisesti johtaisi rahapeliongelmiin. Osassa tutkimuksista on havaittu, että henkilön sosioekonominen asema saattaisi olla yhteydessä rahapelikulutukseen ja rahapeliongelmiin. (Vasiliadis ym. 2013; Salonen, Kontto, Alho & Castrén 2017b.) Rahapeliongelmiin ehkäisy kannalta tärkeää olisikin tunnistaa kaikkein ongelmallisimmat pelimuodot ja ongelmapeleihin johtavat tekijät. Rahapeliautomaatit on usein mielletty kaikkein haitallisimmaksi pelaamisen muodoksi. Rahapeliautomaattien pelaamisen haitallisuuden paneudutaan tarkemmin luvussa 3.2.3. Ongelmien ehkäisy kannalta oli tärkeää myös ymmärtää syyt pelaamiselle. Usein näitä syitä on olemassa useita, mutta rahan voittaminen on tutkimuksen mukaan niistä yleisin (Binde ym. 2017).

Pekka Sulkunen (2019) on käsitellyt suomalaista rahapelijärjestelmää ja sen ongelmia raportissaan, jossa hän puhuu kokonaiskulutusteoriasta. Kokonaiskulutusteoriaa on käytetty paljon alkoholitutkimuksessa, ja se sisältää kolme osaa. Ensimmäisen mukaan kulutus keskittyy pienelle joukolla suurkuluttajia, eli suurin osa pelaamisen kokonaiskulutuksesta tulisi vain pieneltä osalta pelaajia. Toinen osa määrittelee, että haittojen määrä väestössä riippuu kulutuksen määrästä, eli rahapeliongelmat ovat riippuvaisia siitä, kuinka paljon henkilö käyttää rahaa pelaamiseen. Viimeinen ja kolmas määritelmä käsittää saatavuuden vaikutuksen kulutukseen ja haittoihin. Tästä on erityisesti kyse esimerkiksi rahapeliautomaattien hajasijoittelussa. Kokonaiskulutusteorian lisäksi tulisi huomioida myös rahapelaamisen haitat sekä hyödyt, jotka seuraavat rahapelituottojen jaosta (Selin 2019). Näihin asioihin pyrimme peilaamaan suomalaista rahapelaamista. (Sulkunen 2019.)

3.1 Suomalainen rahapelaaja

Suomalaisten suhtautuminen rahapelaamiseen on ollut pitkään melko positiivinen. Tästä kertoo muun muassa vuoden 2015 rahapelitutkimus, johon vastanneista 15-74-vuotiaista suomalaisista noin puolet suhtautui myönteisesti rahapeleihin. Saman tutkimuksen mukaan asenteet olivat kehittyneet positiivisempaan suuntaan vuoden 2011 jälkeen. (Salonen & Raisamo 2015.) Viimeisimmät tulokset kuitenkin osoittavat, että vuoden 2015 jälkeen suomalaisten suhtautuminen rahapelaamiseen on lähtenyt uudestaan kohti kielteisempää suuntaa. Erityisesti kriittistä keskustelua on herättänyt rahapeliautomaattien hajasijoittelu. (Salonen ym. 2020.)

Rahapelaamisen yleisyys on pysynyt melko samanlaisena viimeisen vajaan 10 vuoden aikana. Vuonna 2015 rahapelejä oli pelannut viimeisen 12 kuukauden aikana 80 prosenttia vastaajista, kun vuonna 2019 luku oli pari prosent-

tiyksikköä pienempi. Alta löytyvään taulukkoon on listattu suomalaisten rahapelaamisen yleisyys vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019 (taulukko 3). Miesten pelaaminen on ollut jokaisena vuotena yleisempää kuin naisten. Naisten pelaaminen on kuitenkin yleistynyt vuosien aikana, ja saavuttanut miesten pelaamista. Eniten rahapelejä pelasivat 25-34-vuotiaat ja 35-44-vuotiaat. Täysi-ikäisistä vähiten pelasivat puolestaan 18-24-vuotiaat, joiden pelaaminen on ollut muutenkin laskussa viime vuosina. Rahapelaaminen yleistyi kaikissa yli 24-vuotiaiden ryhmissä. Yi puolet pelaajista pelasi 1-3 kertaa kuukaudessa (58%) ja vajaa kolmasosa kerran viikossa tai useammin (29%). 18-24-vuotiaista ja 55-64-vuotiaista yhä harvempi pelasi päivittäin tai useita kertoja viikossa. Nykyään ylipäättään useampi pelaajista pelasi harvemmin kuin kuukausittain, eli pelaaminen on muuttunut epäsäännöllisemmäksi. (Salonen ym. 2020.) Pelaamisen useudella on havaittu olevan myös vaikutusta siihen, kuinka paljon rahaa pelaaja käyttää pelaamiseen. Vuonna 2015 yli puolet kaikesta rahapelikulutuksesta tuli pelaajilta, jotka pelasivat useamman kerran viikossa. Yli kolmasosa kokonaiskulutuksesta tuli heiltä, jotka pelasivat kerran viikossa. (Salonen ym. 2017b.)

TAULUKKO 3 THL:n rahapelitutkimukseen osallistuneiden ja rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden osuus vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019. (Salonen ym. 2020.)

	2007	2011	2015	2019
Naiset	67 %	73 %	75 %	75 %
Miehet	79 %	83 %	85 %	82 %
Kaikki	73 %	78 %	80 %	78 %

Viikoittain arvottavat lottopelit ja jokeri, erilaiset arpapelit sekä hajasijoitetut rahapeliautomaatit ovat olleet suomalaisten kolme suosituinta pelimuotoa vuodesta 2007 lähtien. Hyvin samanlaisia tuloksia saatiin myös vuonna 2017 tehdyssä rahapelitutkimuksessa (Salonen ym. 2019). Lähes kaikkien yksinoikeusjärjestelmän piiriin kuuluvien rahapelien pelaaminen oli laskenut verrattuna vuoteen 2015. Näin oli myös lottopelien ja hajasijoitettujen rahapeliautomaattien kohdalla. Sen sijaan arpapelien pelaaminen oli yleistynyt muutamalla prosentilla. Rahapelikyselyyn vastanneista 78 prosenttia oli pelannut vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmän rahapeliä. Vastaajista 6,2 prosenttia oli puolestaan pelannut vähintään yhtä järjestelmän ulkopuolista, eli muun tarjoajan rahapeliä. Näistä reilusta kuudesta prosentista lähestulkoon jokainen oli kuitenkin pelannut menneen 12 kuukauden aikana myös yksinoikeusjärjestelmän rahapelejä. Järjestelmän ulkopuolisten ja Suomessa luvattomasti toimivien, rahapelitoimijoiden pelien pelaaminen on kuitenkin ollut hienoisessa nousussa viime vuosina. Yleisimmin pelatut pelit järjestelmän ulkopuolella olivat rahautomaattipelit, vedonlyöntipelit ja pokeri. Järjestelmän ulkopuoliset pelit ovat pääsääntöisesti internetissä tarjolla olevia. Voidaankin pohtia, mitä pelaamiselle tapahtuisi, jos fyysiset pelipisteet esimerkiksi rahapeliautomaatit poistettaisiin. Vähentäisikö tämä pelaamista vai siirtyisikö pelaaminen kokonaan internettiin ja mahdollisesti luvattomien toimijoiden peleihin? Alla olevaan taulukkoon on

listattu kaikki rahapelityypit, joita rahapelikyselyyn vastanneet olivat pelanneet menneen 12 kuukauden aikana (taulukko 4). (Salonen ym. 2020.)

TAULUKKO 4 Eri rahapelityypit, joita vuosien 2007, 2011, 2015 ja 2019 rahapelikyselyihin vastanneet olivat ilmoittaneet pelanneensa viimeisen 12 kuukauden aikana. Luvut on ilmoitettu prosentteina. (Salonen ym. 2020.)

Pelityyppi	2007	2011	2015	2019
Viikoittaiset lottopelit/Jokeri	63	68	69	64
Päivittäiset arvontapelit	17	18	24	23
Arpapelit	35	34	43	47
Vedonlyönti- ja veikkauspelit	21	13	15	13
Rahapelit Helsingin kasinolla	3	2	2	2
Hajasijoitetut peliautomaatit	36	33	30	31
Pöytäpelit, muualla kuin kasinolla	9	6	6	3
Hevospelit	7	6	5	5
Nettipokeri	-	2	1	1

Rahapeliautomaatit ovat yksi pelatuimmista rahapeleistä Suomessa, ja muualla maailmassa. Yllä olevasta taulukosta 5 nähdään, että pelaajien määrä on pysynyt melko samanlaisena viimeisen viiden vuoden ajan. (Salonen ym. 2020.) Rahapeliautomaattien suosiosta kertoo myös rahamäärä, jonka suomalaiset käyttävät niihin vuoden aikana. Peliautomaattien tuottama pelikate oli vuonna 2019 noin 683 miljoonaa euroa. Se kattoi hieman yli puolet Veikkauksen koko vuoden 2019 pelikatteesta (noin 54 prosenttia). (Veikkaus Oy 2019.) Tästä voidaan havaita, että vaikka rahapeliautomaatteja pelasi vain noin kolmasosa rahapelaamista koskevaan kyselyyn vastanneista, he tuottivat silti yli puolet kaikesta rahapelaamisen tuotosta. Pelatut summat ovat siis suurempia rahapeliautomaattien kuin lotto- ja arpapelien kohdalla.

Vuoden 2019 rahapelikyselyn vastaajista viidennes oli pelannut vähintään neljää eri pelityyppiä (Salonen ym. 2020). Vuonna 2017 rahapelikyselyyn osallistuneet olivat puolestaan pelanneet kukin keskimäärin kolmea eri rahapelityyppiä, kun vastaavasti vuonna 2015 pelattiin keskimäärin kahta pelityyppiä. Miehet ja nuoret aikuiset (25-34-vuotiaat) pelasivat naisia ja vanhempia henkilöitä useammin neljää tai useampaa eri pelityyppiä. Samaa havaittiin myös työttömien ja lomautettujen työntekijöiden kohdalla. Useamman pelityypin pelaaminen kuitenkin väheni hieman vuosien 2016 ja 2017 välillä, kun ennen itsenäisesti toimineet rahapeliyhtiöt yhdistyivät yhdeksi. Yhdistymisen seuraukset huolettivat alun perin tutkijoita, sillä isomman haittariskin sisältävien netissä tarjottavien pelien määrä lisääntyisi, ja tulisi myös niiden henkilöiden valikoimaan, jotka eivät aiemmin olleet RAY:n vaan muiden yksinoikeustoimijoiden asiakkaita. Tämän uskottiin lisäävän pelaamista ja pelihaittojen määrää. Näin ei kuitenkaan tutkimuksista saatujen tulosten perusteella näytä käyneen. (Salonen ym. 2019.) Useamman eri rahapelityypin pelaamisen on nähty joissain tutkimuksissa olevan yhteydessä rahapeliongelmien (Binde ym. 2017). Tämä on nähtävissä myös rahapelaamiseen käytetyssä rahamäärässä. Vuonna 2015 vähin-

tään neljää eri pelityyppiä pelanneet kuluttivat yli puolet (63 prosenttia) rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta (Salonen ym. 2017b).

Internetissä tapahtuva rahapelaaminen on noussut jatkuvasti viime vuosina. Vuonna 2019 vastaajista 36 prosenttia vastaajista oli pelannut netissä, mikä oli noin 13 prosenttiyksikköä enemmän, verrattuna vuoteen 2015. Vain internetissä pelanneiden lukumäärä oli 14 prosenttia ja internetissä sekä kivijalassa pelanneiden määrä noin 22 prosenttia. Nettipelaamisen suosion noususta huolimatta jopa vajaa puolet vastaajista (42 prosenttia) oli pelannut vain kivijalassa. Fyysisissä pelipisteissä, eli kivijalassa, pelaaminen on siis silti edelleen suosituin pelaamisen muoto, vaikka internetpelaaminen on kasvussa. (Salonen ym. 2020.) Vuoden 2017 tutkimuksessa havaittiin, että internetissä pelanneista suurin osa oli 25-49-vuotiaita ja miehiä. Yleisintä verkossa pelaaminen oli myös työttömien ja lomautettujen kohdalla. Lisäksi suuremmat nettotulot vaikuttivat olevan yhteydessä pelaamisen useuteen. (Salonen ym. 2019.)

Keskimäärin rahapeleihin käytettiin viikossa noin 10 euroa. Miehet käyttivät enemmän rahaa pelaamiseen viikossa (15,60 euroa) kuin naiset (4,47 euroa). (Salonen ym. 2020.) Miesten osuus kattoi 75 prosenttia rahapelien kokonaiskulutuksesta vuonna 2015. Samana vuonna ikäluokista nuoret aikuiset (25-34-vuotiaat) ja eläkeikä lähentelevät (55-64-vuotiaat) käyttivät eniten rahaa pelaamiseen prosentuaalisesti. Kun rahapelaamista tutkittiin koulutuksen perusteella, suurin osa kulutuksesta tuli vuonna 2015 toisen asteen koulutuksen omaavilta (71 prosenttia) kun taas korkeakoulutettujen osuus kulutuksesta oli vain noin 13 prosenttia. Yli puolet (64 prosenttia) pelikulutuksesta tuli työssäkäyviltä pelaajilta, ja noin kolmasosa (31 prosenttia) eläkeläisiltä, työttömiltä tai lomautetuilta. Nettotuloja tarkasteltaessa 1500 euroa kuukaudessa tienanneet kattoivat suurimman osan pelaamisen kokonaiskulutuksesta. Vuoden 2015 rahapelitutkimuksen mukaan ylemmissä tuloluokissa kulutettiin muutenkin euromääräisesti laskettuna enemmän rahaa pelaamiseen viikoittain. Kuitenkin alemmissä tuloluokissa rahaa käytettiin enemmän suhteutettuna henkilön nettotuloihin. Tästä syystä alemmissä tuloluokissa, eli sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevien pelaamista voidaan pitää haitallisempänä, vaikka he kuluttivat eromääräisesti mitattuna vähemmän rahaa pelaamiseen. Pelaamiseen käytettyä rahamäärää olisikin parempi vertailla tulotasoon suhteutettuna kuin pelkkänä euromääränä. (Salonen ym. 2017b.) Suurin osa vuosina 2016 ja 2017 pelanneista vastasi syyn pelaamiselle olleen rahan voittaminen (54 prosenttia). Toiseksi yleisin syy oli jännitys, ajanviete sekä pelaamisen hauskuus (32 prosenttia). Naiset pelasivat useammin rahan voittamisen takia kuin miehet. (Salonen ym. 2019.)

Kilpailu- ja kuluttajaviraston vuonna 2019 teettämän selvityksen mukaan suomalaisten rahapeliyhtiöiden tulos kasvoi vuodesta 2001 lähtien vuoteen 2016 asti, jonka jälkeen kasvu on tasaantunut (Raijas & Pirilä 2019). Veikkauksen 2019 pelikate laski hieman edellisvuoteen verrattuna. Pelikate kertoo pelaajien rahapeleihin häviämän rahasumman, joka oli vuonna 2019 reilu 1,69 miljardia euroa. (Veikkaus Oy 2019.) Kun pelikate jaetaan Suomessa henkeä kohti, oli se vuonna 2019 noin 300 euroa. Rahapelikulutuksen perimmäinen ongelma

piilee kuitenkin muualla. Vuonna 2019 pelaajista 2,5 prosenttia kulutti puolet ja 17,8 prosenttia 80 prosenttia rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta. (Salonen ym. 2020.) Vastaavat luvut olivat 2,2 prosenttia ja 19 prosenttia vuonna 2017 (Salonen ym. 2019.). Tämän luvun alussa kerrottiin Pekka Sulkusen (2019) esittämästä kokonaiskulutusteoriasta, jonka mukaa alkoholin kohdalla suurin osa kokonaiskulutuksesta keskittyy pienelle joukolle suurkuluttajia. Tämä vaikuttaisi pitävän paikkansa myös rahapelikulutuksen kohdalla. Hänen mukaansa vaikutus on itseasiassa jopa suurempi rahapelikulutuksessa, sillä alkoholin kohdalla puolet kulutuksesta tulee noin 10 prosentilta (Sulkunen 2019). Miehet pelasivat rahapelejä tyypillisesti kerran viikossa, kun naiset taas pelasivat yleensä harvemmin kuin kuukausittain. Lähes kolmannes vastaajista pelasi vuonna 2017 rahapelejä viikoittain. Tutkimuksen mukaan pelaamisen useus oli yhteydessä viikoittaisen rahapelikulutuksen määrään, eli mitä useammin henkilö pelasi, sitä enemmän rahaa hän käytti pelaamiseen viikoittain. (Salonen ym. 2019.)

3.2 Rahapelihaitat ja -ongelmat

Rahapelaaminen nähtiin vielä muutama vuosikymmen sitten sen verran haitallisena toimintana, että sen harrastaminen oli monessa maassa kokonaan kiellettyä. Nykyään kuitenkin luvallisten pelien pelaaminen nähdään ennemminkin yhtenä vapaa-ajan aktiviteettina ja osana pelikulttuuria. Toisaalta rahapeleihin liittyvät mahdolliset haittatekijät herättävät edelleen huolta, ja myös kielteisiä mielipiteitä. (Heikkilä ym. 2009.) Vuoden 2019 rahapelitutkimuksessa 78 prosenttia vastanneista kertoi pelanneensa rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana. Reilu viidesosa vastaajista ei ole siis pelannut rahapelejä lainkaan. (Salonen ym. 2020.) Samansuuntaisia lukuja on esitetty käsittämään myös kaikkia suomalaisia. Rahapeliongelmaisten määrä on tavallisesti ollut hyvin pieni suhteutettuna kaikkiin rahapelejä pelaaviin, niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa. Toisaalta tutkimuksissa on havaittu rahapelikulutuksen olevan hyvin keskittynyttä, ja iso osa siitä saadaan viikoittain pelaavilta ja peliongelmaisilta (Fiedler, Kairouz, Costes & Weißmüller 2019; Salonen ym. 2017b). Rahapelihaitat ja -ongelmat eivät kosketa ainoastaan pelaajia itseään, vaan myös heidän läheisiään. Australiassa tehdyn tutkimuksen mukaan yhden ongelmapelaajan pelaaminen vaikuttaa arviolta noin seitsemään muuhun henkilöön (Australian Productivity Commission 1999). Näin hekin, jotka eivät pelaa itse, saattavat kärsiä liiallisen rahapelaamisen seurauksista. Vuoden 2019 rahapelikyselyssä vastaajista noin 21 prosenttia kertoi heidän lähipiirissään olevan ainakin yksi henkilö, jolla rahapelaaminen oli ongelmallista. Luku on kasvanut vuodesta 2007 asti, jolloin se oli 19 prosenttia. (Heikkilä ym. 2009; Salonen ym. 2020.)

Suomessa käytetään yleisesti rahapeliongelmiensa yleisyyttä tutkittaessa South Oaks Gambling Screen -mittaria (SOGS). Siinä vastaajalle esitetään 20 kysymystä, ja saadut vastaukset pisteytetään. Pisteiden määrä vaihtelee vastausten mukaan 0 ja 20 pisteen välillä. Alla olevaan taulukkoon on avattu tar-

kemmin pisteiden rajat ja määritelmät (taulukko 5). Mitä enemmän pisteitä vastaaja saa, sitä ongelmallisemmaksi hänen pelaamisensa määritellään. (Järvinen-Tassopoulos 2019.) Riskipelaamiseksi määritellään pelaaminen, joka sisältää ongelmapelaamiseen kuuluvia riskitekijöitä, mutta josta ei vielä koidu merkittäviä haittoja pelaajalle. Riskitasolla pelaaminen ei välttämättä aiheuta tai johda rahapeliongelmaan, mutta tilanne voi kehittyä siihen. Ongelmapelaamisella taas tarkoitetaan haitallista pelaamista, joka vaikuttaa negatiivisesti pelaajan elämään. Tällaiset negatiiviset seuraamukset ja tekijät voivat liittyä esimerkiksi pelaajan terveyteen ja taloustilanteeseen. Ongelmapelaamista käytetään usein terminä, kun halutaan kuvata haitallisella tasolla tapahtuvaa pelaamista. Ongelmapelaaminen ei kuitenkaan tarkoita vielä rahapeli riippuvuutta. Rahapeli riippuvuus on ongelmapelaamisen vakavin aste. Henkilö ei voi tämän määritelmän mukaan olla yhtä aikaa rahapeli riippuvainen tai rahapeliongelmainen, vaan ne ovat toisensa poissulkevia. (Heikkilä ym. 2009; Salonen ym. 2020.)

TAULUKKO 5 South Oaks Gambling Screen (SOGS) -mittarin pisterajat ja määritelmät. (Järvinen-Tassopoulos ym. 2019.)

Pisteet	Määritelmä
0 pistettä	Ongelmaton rahapelaaja
1-2 pistettä	Riskitasolla pelaava
3-4 pistettä	Ongelmatasolla pelaava
5 pistettä tai enemmän	Todennäköinen rahapeli riippuvuus

Rahapeli riippuvuuden kehittymiselle ei tiedettävästi ole mitään erityistä tekijää, vaan siihen vaikuttavat useat eri asiat. Ongelmalliseksi pelaaminen kehittyy vasta kun pelaamisesta aiheutuu psyykkisiä, fyysisiä, sosiaalisia tai taloudellisia ongelmia. Henkilö voi siis pelata aktiivisesti, mutta hän ei silti välttämättä kärsi pelihaitoista tai ole peliongelmainen. Pelaamisen syitä ja seurauksia on välillä vaikea arvioida tai erottaa toisistaan. Peliriippuvuuden kehittymiseen vaikuttavat yhtä lailla pelaajaan itseensä liittyvät tekijät, rahapelien ominaisuudet ja tilanneriippuvaiset tekijät. (Heikkilä ym. 2009.) Toisaalta myös pelaajan lähiympäristö ja sosiaaliset suhteet voivat edesauttaa peliongelman syntymistä. Tutkimuksen mukaan todennäköisemmin rahapelejä olivat pelanneet ne, joiden läheiset kuten ystävät ja perhe, suhtautuivat pelaamiseen suopeasti tai osallistuivat myös pelaamiseen. Peliongelmiin kehittymistä edesauttoivat myös muut riskitekijät, kuten huonommalla asuinalueella asuminen, alkoholin ja huumeiden käyttö sekä tupakointi. (Welte ym. 2006.) Suomessa vuonna 2015 tehdyssä rahapelitutkimuksessa havaittiin runsaan päihteiden käytön ja huonon terveydentilan olevan yhteydessä runsaampaan rahapelien kulutukseen (Salonen ym. 2017b).

Peliriippuvaisten tai himopelaajien määrä on tavallisesti tutkimuksissa saatujen tulosten mukaan hyvin pieni, ja suurin osa pelaajista pelaa hallitusti ilman ongelmia (Heikkilä ym. 2009). Toisaalta myös harvemmin rahapelejä pe-

laava henkilö voi kärsiä rahapelihaitoista (Järvinen-Tassopoulos 2019). Osassa tutkimuksista on havaittu, että jokin tietty pelimuoto olisi haitallisempi kuin muut. Tällaisena on pidetty muun muassa rahapeliautomaatteja, kasinopelejä ja urheiluedonlyöntiä. Vähemmän haitallisina on nähty erilaiset lottopelit sekä viikoittaiset urheilu- ja hevospelit. Binde ym. (2017) havaitsivat, että vaikka suurin osa ongelmapelaajista pelasi useaa eri rahapeliä, heistä puolet pelasi säännöllisesti vain yhtä tai kahta rahapeliä. Tämä tukee ajatusta siitä, että osa pelimuodoista olisi muita haitallisempia. Tästä huolimatta havaittiin, että osallistuminen usean eri pelimuodon pelaamiseen, selitti 70 prosenttia vaihtelusta peliongelmaisten määrässä. Toisaalta tätä saattoi selittää pelaamisen intensiteetti, sillä luultavasti useaa eri pelimuotoa pelaava käytti myös enemmän aikaa ja rahaa pelaamiseen kuin vain muutamaa tai yhtä peliä pelaava henkilö. Peliongelmaisten määrä näytti tutkimuksessa kasvavan sitä mukaan, kun pelattujen pelimuotojen määrä kasvoi. (Binde ym. 2017.)

Rahapeliongelmia on pyritty tunnistamaan ja määrittelemään useilla eri tavoilla. Ferris ja Wynne (2001) ovat muun muassa luetelleet yhdeksän kohtaa, jotka voivat kertoa rahapeliongelmasta:

- Pelaa enemmän kuin on varaa hävitä
- Tarve pelata suuremmalla rahamäärällä, jotta kokee saman jännityksen
- Palaa takaisin seuraavana päivänä voittaakseen hävityt rahat
- Lainaa rahaa tai myy jotakin rahoittaakseen pelaamista
- Tunne siitä, että saattaa kärsiä peliongelmasta
- Omaa terveysongelmia, jotka johtuvat pelaamisesta
- Omaa talousongelmia, jotka johtuvat pelaamisesta
- Toiset ihmiset ovat kommentoineet pelaamista
- Huono omatunto pelaamisesta

Peliongelma voi siis näyttäytyä monella eri tapaa. Se että henkilö pelaa paljon, ei vielä välttämättä kerro peliongelmasta. Vasta kun pelaaminen muuttuu jollain tapaa haitalliseksi, voi kyseeseen tulla peliongelma. Seuraavaksi käsitellään tarkemmin erilaisia rahapelihaittoja ja -ongelmia.

3.2.1 Rahapelihaitoista ja -ongelmista yleisesti

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen vuonna 2016 teettämässä rahapelikyselyssä rahapelihaitat on jaettu kuuteen kategoriaan: taloushaitat, tunnetason haitat, terveyshaitat, ihmissuhdehaitat, työhön ja opiskeluun liittyvät haitat sekä muihin haittoihin (Salonen, Latvala, Castrén, Selin & Hellman 2017a). Rahapelaaminen ja sen synnyttämät ongelmat vaikuttavat useasti suoraan henkilön fyysiseen terveyteen tai mielenterveyteen. Pahimmillaan terveyshaitat voivat johtaa

itsemurhayrityksiin tai itsensä vahingoittamiseen. (Järvinen-Tassopoulos 2019.) Toisaalta esimerkiksi psyykkiset ongelmat voivat myös edesauttaa rahapeliongelmiin syntymistä. Tällaista on havaittu muun muassa mieliala- ja ahdistuneisuushäiriöiden kohdalla. Lisäksi havaittiin, että peliongelmiin vaikutus oli voimakkaampaa niiden henkilöiden kohdalla, jotka kärsivät mieliala- ja ahdistuneisuushäiriöstä sekä olivat sosioekonomisesti heikommassa asemassa. Korkeamman tulotason henkilöt pelasivat erään tutkimuksen mukaan enemmän kuin alemman tulotason henkilöt. Tästä huolimatta alemman tulotason henkilöiden pelaamisesta heille itselleen seuranneet ongelmat olivat vakavampia ja kehittyivät nopeammin. Vastaavasti ne, joilla oli enemmän sosioekonomisia resursseja, kohtasivat vähemmän rahapelihaittoja pelatessaan. Tällaisia sosioekonomisia tekijöitä olivat muun muassa koulutusaste ja tulotaso. Tämä johti siihen, että matalamman tulotason henkilöillä oli enemmän rahapeliongelmiä kuin korkeamman tulotason henkilöillä. (van der Maas 2016.) Rahapeliongelmiin on havaittu myös muissa tutkimuksissa olevan yhteydessä henkilön sosioekonomiseen asemaan (Vasiliadis ym. 2013). Tätä tukee myös Salosen ym. (2017) tekemä tutkimus, jossa havaittiin ison osan rahapelikulutuksesta tulevan sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevilta. Toisaalta havaittiin myös, että heikommassa sosioekonomisessa asemassa olevat kärsivät muita useammin mielenterveysongelmista (van der Maas 2016). Lisäksi rahapeliongelmiä on havaittu olevan huomattavasti enemmän yhteiskunnan tarjoamasta avusta riippuvaisilla (17 prosentilla) ja kodittomilla (11,6 prosentilla), verrattaessa muuhun väestöön yleisesti (Lepage, Ladouceur & Jacques 2000; Sharman, Dreyer, Aitken, Clark & Bowden-Jones 2015). Van der Maas (2016) toteaa tutkimuksessaan, että rahapeliongelmiin kehittymiseen vaikuttaa pelaajan asema sosioekonomisessa hierarkiassa.

Pelivelat ja erilaiset pelaamisesta mahdollisesti aiheutuvat talousongelmat ovat merkittävä pelihaitta, jolla voi olla kauaskantoisia seurauksia pelaajan omaan elämään ja hänen läheisiinsä. Rahapelaamisella aiheutetut haitat eivät välttämättä katoa heti, siitäkin huolimatta, että pelaaja olisi jo aiemmin lopettanut kokonaan rahapelien pelaamisen. Tästä syystä rahapeliongelmaisten määrä tilastoissa ei myöskään kerro siitä, kuinka moni todellisuudessa kärsii rahapeleistä seuranneista ongelmista kullakin hetkellä. (Sulkunen 2019; Pajula 2007.) Talousongelmat voivat kärjistyneenä johtaa pahimmillaan velkaongelmiin, ulosottoon, maksuhäiriömerkintöihin tai asunnottomuuteen. Vuonna 2016 taloudellisia haittoja oli kokenut 87 prosenttia peliklinikan asiakkaista. (Järvinen-Tassopoulos 2019.) Suomalainen Peluuri on havainnut viime vuosina kasvua pelaamisen rahoittamisessa lainarahan avulla. Velkasummat voivat nousta nopeasti melko korkeiksi. Peluurin raportin mukaan juuri isojen velkasummien määrä on näyttänyt kasvavan viime vuosina. Heihin yhteydessä olleista, ja velkasumman ilmoittaneista, pelaajista 65 prosenttia kertoi velkasumman olevan yli 10 000 euroa. Yleisimmin velkasumma oli ollut 20 000 ja 50 000 euron välillä. Noin 10 prosentilla velkasumma ylitti 100 000 euroa. (Silvennoinen & Vuorento 2019.) Aiemmin todettiin, että vuoden 2019 rahapelikulutuksesta noin puolet kulutti vain 2,5 prosenttia pelaajista (Salonen ym. 2020). Fiedler ym. (2019) ha-

vaitsivat tutkimuksessaan, että rahapelikulutus keskittyi paljolti ongelmapelaajille. Ongelmapelaajien rahapelikulutuksen osuus kokonaiskulutuksesta on riippuvainen siitä, kuinka paljon ongelmapelaajia on tai kuinka paljon enemmän he käyttävät rahaa pelaamiseen verrattuna ei-ongelmapelaajiin. Tutkimuksen tuloksien mukaan peliongelmaiset käyttivät huomattavasti enemmän rahaa pelaamiseen kuin keskivertopelaaja. Tutkijat myös totesivat rahapelikulutuksen olevan hyvä indikaattori peliongelmiin. (Fiedler ym. 2019.)

Osassa tutkimuksista on havaittu rahapelien oleva niin sanottuja inferiorisia hyödykkeitä. Tämä tarkoittaa sitä, että tulojen kasvaessa, ihmiset käyttävät aiempaa pienemmän osan tuloistaan pelaamiseen, ja toisinpäin. Tätä on pyritty selittämään muun muassa sillä, että vähävaraisilla ihmisillä on usein vain rajallinen määrä keinoja kohentaa omia elinolojaan. Siinä missä rahapelaaminen voi olla rikkaammalle yksi kulutuksen muoto ja tapa viettää vapaa-aikaa, voi se köyhemmälle olla keino rikastua ja investointi parempaan elämään. Siitä huolimatta, että sattumaan perustuvat rahapelit ovat huono investointikohde. Tästä johtuen rahapelit ovat tärkeämpiä köyhille kuin rikkaille. Tätä tukevat myös tulokset, joiden mukaan koulutusaste on yhteydessä pelaamiseen. Mitä korkeammin koulutettu henkilö on, sitä vähemmän hän kuluttaa rahaa pelaamiseen. Koulutus kasvattaa inhimillistä pääomaa, ja luo mahdollisuuden rikastua muullakin tapaa kuin rahapelejä pelaamalla. (Kohler 2016; myös Wisman 2006; Salonen ym. 2017b.) Vastaavia havaintoja tulovaikutuksesta ja koulutusasteesta on saatu myös valtiotasolla. Valtiot, joiden bruttokansantuote on matala, käyttävät suhteessa enemmän rahaa onnenpeleihin kuin rikkaammat valtiot. Lisäksi tutkimuksen mukaan pelituotot kasvoivat sitä enemmän, mitä vähemmän koulutettua väestö oli. Samassa tutkimuksessa havaittiin myös, että rahapelikulutus vaihteli eri tuloluokkien kesken. (Faustino & Kaizeler 2009.) Sen lisäksi, että rahapeliongelmiin voidaan nähdä osan tutkimuksista mukaan kasautuvan sosioekonomisesti huonompiosaisille, ei myöskään avun saaminen ongelmiin ole välttämättä tasavertaista. Volberg ja Wray (2007) ilmaisevat tutkimuksessaan huolen siitä, että rahapeliongelmaisille suunnattu apu ei aina jakaudu tasapuolisesti sitä tarvitseville. Heidän, jotka ovat jo valmiiksi paremmassa sosioekonomisessa asemassa, on helpompi saada apua ongelmaansa kuin niiden, joiden sosioekonomiset lähtökohdat ovat huonommat. Tutkimuksessaan he havaitsivat, että keskiluokkaisia valkoihoisia miehiä oli huomattavasti enemmän rahapeliongelmaisille tarkoitetuissa hoito-ohjelmissa kuin vähemmistöjen edustajia. Tämä oli ristiriidassa sen kanssa, että vähemmistöjen edustajilla oli havaittu olevan huomattavasti enemmän rahapeliongelmiä kuin sosioekonomisesti paremmassa asemassa olevilla keskiluokkaisilla valkoihoisilla miehillä. (Volberg & Wray 2007.)

3.2.2 Rahapeliongelmat Suomessa

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen rahapelikyselyn mukaan rahapeliongelmaisten määrä Suomessa on pysynyt melko samanlaisena aina vuodesta 2015 lähtien. Vuoden 2019 rahapelikyselyyn vastanneista 3 prosentilla todettiin olevan rahapeliongelma. Tämä vastaa noin 112 000 henkilöä. Miehillä rahapelion-

gelma oli hieman yleisempi (4 prosentilla) kuin naisilla (2,1 prosentilla). Ikäluokista puolestaan rahapeliongelmat olivat yleisimpiä 18-24-vuotiailla (5,3 prosentilla) ja 25-34-vuotiailla (4,8 prosentilla). Tulos on siinä mielessä yllättävä, että saman tutkimuksen mukaan 18-24-vuotiaiden ikäryhmään kuuluvat pelasivat täysi-ikäisten ikäryhmistä vähiten. Vastaajista noin 11 prosenttia oli pelannut riskitasolla. Alta löytyvään taulukkoon (taulukko 6) on listattu rahapeliongelmaisten ja riskitasolla pelanneiden osuus vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019. Siitä voidaan nähdä, että riskitasolla pelanneiden määrä oli laskenut vuodesta 2015 vuoteen 2019. Samalla rahapelaaminen ilman ongelmia oli yleistynyt. Vuonna 2015 noin 62 prosenttia vastaajista pelasi ilman rahapeliongelmia, kun taas vuonna 2019 vastaava luku oli noin 65 prosenttia. Yleisintä rahapelaaminen oli rahapelikyselyn mukaan Suomessa Kymenlaaksossa/Etelä-Karjalassa (85,5 prosenttia) sekä Päijät- ja Kanta-Hämeessä (83,3 prosenttia). Riskitasolla pelanneita löytyi eniten Pirkanmaalta (18,4 prosenttia) ja vähiten Uudeltamaalta (11 prosenttia). Suomalainen rahapelaaminen on siis jakautunut eri tavoin eri puolilla Suomea. (Salonen ym. 2020.)

TAULUKKO 6 Rahapeliongelmaisten ja riskitasolla pelaavien prosentuaalinen osuus rahapelikyselyyn vastanneista vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019. (Salonen ym. 2020.)

Vuosi	Rahapeliongelma	Riskitasolla pelaava
2007	3,3	15,4
2011	2,7	13,3
2015	3,3	15,0
2019	3,0	10,7

Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen teettämän tutkimuksen mukaan rahapeliautomaateilla pelisaleissa ja verkossa pelanneilla oli todennäköisemmin rahapeliongelma kuin heillä, jotka pelasivat niillä esimerkiksi kaupoissa ja kioskeissa. Lisäksi havaittiin, että pelaajista ne, jotka olivat pelanneet molemmissa (internetissä ja kivijalassa), olivat todennäköisemmin rahapeliongelmaisia tai riskitasolla pelaavia. Rahapeliongelmaisten keskuudessa oli yleisempää pelata päivittäin tai useasti viikossa, sekä vähintään neljää eri rahapelityyppiä (Salonen ym. 2020). Samankaltaisia tuloksia saatiin myös vuoden 2015 rahapelikyselyssä (Salonen & Raisamo 2015). Yksinoikeusjärjestelmään kuuluvia Veikkauksen pelejä pelanneilla oli vähemmän rahapeliongelmia kuin järjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneilla (Salonen ym. 2020).

Suomalaiseen Peluuriin yhteydessä olleista henkilöistä 83 prosenttia ilmoitti rahapeliautomaattien olevan heille ongelmallisin pelimuoto (Silvennoinen & Vuorento 2019). Rahapelikyselyn mukaan eniten peliongelmaisia löytyi Helsingin kasinolla rahapelejä pelaavien, erilaisten pöytäpelien pelaajien ja nettikasinopelejä pelaavien joukosta. Vähiten ongelmapelaajia oli puolestaan lottopelejä pelanneiden keskuudessa. (Salonen ym. 2020.) Hidastempoiseen ja kerran viikossa arvottavaan loton pelaamisella ei toisaalta ole niin helppoa ajautua

vararikkoon kuin nopeatempoisemmilla peleillä. Alta löytyvään taulukkoon on listattu rahapeliongelmaisten ja riskitasolla pelaavien prosentuaaliset osuudet eri rahapelejä pelanneista (taulukko 7).

TAULUKKO 7 Rahapeliongelmaisten ja riskitasolla pelaavien prosentuaalinen määrä eri rahapelejä pelanneista. (Salonen ym. 2020.)

	Rahapeliongelma	Riskitasolla pelaava
Helsingin kasinon rahapelit	19,4	21,5
Pöytäpelit, joissa pelinhoitaja	14,8	34,1
Nettipokeri	14,0	30,2
Hevospelit	8,9	25,1
Vedonlyönti ja veikkauspelit	8,0	23,1
Hajasijoitetut peliautomaatit	7,5	21,9
Päivittäiset arvontapelit	6,3	19,7
Arpapelit	4,5	14,7
Lotto ja Jokeri	3,8	13,8

3.2.3 Rahapeliautomaatit ja rahapeliongelmat

Rahapeliautomaattien suosion ja tuottavuuden käänköpuolena voidaan nähdä se, että myös suurin osa rahapelihaitoista johtuu niistä (Sulkunen ym. 2019, 34). Rahapeliautomaattien haitallisuutta on pyritty selittämään niiden ominaisuuksilla, joihin kuuluu muun muassa nopea pelitahti, tiheä palkitseminen, eli korkea palautusprosentti, ja niin sanotut ”läheltä piti” tilanteet (Selin ym. 2018; myös Worhunsky & Rogers 2018). Tutkimusten mukaan tällaiset pelien rakenteelliset tekijät vaikuttavat pelaamiseen lisäämällä sitä. Pienemmät yksittäiset voittosummat myös ylläpitävät todennäköisemmin pelaamista, sillä monilla pelaajilla on tapana pelata ne uudelleen. (Leino ym. 2015.) Rahapeliautomaatteja on mahdollista pelata pitkäköjä aikajaksoja kerrallaan, pienillä panoksilla ja nopealla tempolla. Näiden uskotaan olevan osasyynä niiden suosioon ja koukuttavuuteen. (Binde ym. 2017.) Nykyiset automaatit ovat niin sanottuja monipeliautomaatteja, jotka sisältävät useita eri pelejä (Selin ym. 2018). Osassa peleistä pelaaja voi itse valitsemallaan strategialla vaikuttaa peliin, mutta osassa peli perustuu kokonaan sattumaan (Marshall & Baker 2002). Rahapeliautomaatit voivat saada myös pelaajansa tulkitsemaan osan hävityistä peleistä virheellisesti voitoiksi. Erityisesti niin sanotut aloittelevat pelaajat voivat hämääntyä luulemaan voittaneensa rahaa, vaikka todellisuudessa voitettu summa olisi pienempi kuin peliin alun perin panostettu rahamäärä. Tällöin kyseessä ei ole siis oikea voitto, jossa pelaaja voittaa rahaa enemmän kuin on pelannut. Esimerkkinä tilanne, jossa pelaaja pelaa automaattiin kaksi euron kolikkoa ja voittaa takaisin yhden euron. Todellisuudessa hän hävisi toisen pelaamistaan euroista, mutta pelikone ilmoittaa tämän voittona. Tällaisia voittoja kutsutaan nimellä LDW (losses disguised as wins). LDW:t voivat kannustaa pelaajaa jatkamaan pelaamista, vaikka pelattu rahamäärä olisi todellisuudessa voittoja suurempi.

Erityisesti tätä tapahtuu niiden pelaajien kohdalla, jotka pelaavat voittaakseen rahaa. Tutkimuksessa havaittiin, että vaikutus oli sitä voimakkaampi mitä useampaa riviä henkilö pelasi yhtä aikaa. Automaatit ilmoittavat usein voitosta erilaisin visuaalisin efektein ja äänin, jotka vahvistavat ajatusta voitetusta rahasta ja saattavat hämätä vielä enemmän pelaajaa. (Jensen ym. 2013.) Rahapeliautomattien saatavuudella on myös todettu olevan vaikutusta pelaamiseen (Marshall 2005). Tätä käsitellään lisää myöhemmin tässä luvussa. Rahapeliautomattien rakenteellisten ominaisuuksien lisäksi pelaajan demografisilla tekijöillä on todettu olevan vaikutusta panosten määrään, kuten iällä ja sukupuolella (Leino ym. 2015).

Rahapeliongelmiin on periaatteessa mahdollista kehittyä mistä tahansa pelimuodosta, mutta tutkimusten mukaan rahapeliautomatit ovat yksi suurimmista rahapeliongelmiin aiheuttajista (Jensen ym. 2013; myös Wheeler ym. 2006; Worhunsky & Rogers 2018). Erään tutkimuksen mukaan säännöllisellä kasino- ja automaattipelien pelaamisella oli suurempi yhteys rahapeliongelmaan kuin muiden pelimuotojen säännöllisellä pelaamisella (Binde ym. 2017). Rahapeliongelmaisista suomalaisista Peluuri puolestaan kertoo, että suurin osa heihin yhteydessä olleista henkilöistä on määritellyt rahapeliautomatit eniten ongelmia aiheuttavaksi pelimuodoksi (taulukko 8). Vuonna 2017 rahapeliautomatit ensisijaisena ongelmana koki 72 prosenttia Peluuriin yhteydessä olleista, eli luku on ollut nousussa viimeiset kolme vuotta. Rahapeliautomatit ovat Peluurin tilastoissa nousseet myös huomattavasti korkeammalle, verrattuna muihin rahapelimuotoihin. (Silvennoinen ym. 2018.) Rahapeliautomatit ovat olleet ongelmallisina pelamuotoja sekä miehille että naisille. Yksi merkittävimpiä muutoksia rahapeliautomattien pelaamisessa viime vuosina on ollut

TAULUKKO 8 Peluurin vuoden 2018 ja 2019 saadut yhteydenotot, joissa rahapeliautomatit on mainittu ensisijaiseksi rahapeliongelmaa aiheuttavaksi peliksi. (Silvennoinen ym. 2018; Silvennoinen & Vuorento 2019.)

Vuosi	Pelipiste	Netti	Yhteensä
2018	50 %	39 %	78 %
2019	40 %	43 %	83 %

pelaamisen siirtyminen yhä enemmän fyysisistä peliautomaateista nettipelaamiseen. Vuonna 2019 nettipelaaminen jopa ylitti fyysisten peliautomaattien pelaamisen Peluurin tilastoissa. Tämä oli ensimmäinen kerta sen historiassa, kun näin kävi. Lisäksi havaittiin, että fyysisten rahapeliautomaattien pelaamista rahoitetaan useammin eläkkeellä ja sosiaalietuuksilla, verrattaessa netissä tapahtuvaan pelaamiseen. (Silvennoinen & Vuorento 2019.) Vuoden 2015 rahapeli-tutkimuksessa rahapeliautomaatteja viikoittain pelaavista noin 21 prosenttia luokiteltiin ongelmapelaajiksi, kun taas esimerkiksi lottopelejä viikoittain pelanneista vain noin 5 prosenttia oli ongelmapelaajia SOGS-mittarin mukaa. Samalla mittarilla mitattuna, vuonna 2019 rahapeliautomaatteja muualla kuin kasinolla pelanneista luokiteltiin rahapeliongelmaisiksi 7,5 prosenttia. Riskitason pelaamista sen sijaan oli havaittavissa noin 21,9 prosentilla pelaajista. Rahapeli-

automaattien pelaaminen koskettaa myös pelaajien läheisiä. Veikkauksen vuonna 2019 teettämän kyselyn perusteella 1,8 prosenttia vastaajista arvio pelaavansa itse, tai että joku muu saman kotitalouden jäsen pelaa ainakin jossain määrin ongelmallisesti rahapeliautomaatteja. Vuonna 2018 vastaava luku oli alhaisempi 1,3 prosenttia. Rahapeliautomaattien ongelmallisuudesta kertoo myös se, kuinka suuri osa sen tuotoista tulee rahapeliongelmaisilta. Erään tutkimuksen mukaan Kanadassa Quebecin alueella rahapeliautomaattien tuotoista yli 60 prosenttia tuli ongelmapelaajilta (Fiedler ym. 2019). (Veikkaus Oy 2019; Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2020.)

Toisaalta kuten aiemmin todettiin, joidenkin tutkimusten mukaan yksittäistä pelimuotoa merkittävämpi tekijä rahapeliongelman kehkeytymisessä on useamman eri rahapelin pelaaminen (Binde ym. 2017). Osa tutkimuksista ei ole myöskään kyennyt vahvistamaan tiettyjä rahapeliautomaattien ominaisuuksia muita haitallisemmiksi (Dowling, Smith & Thomas 2005). Useat muut tutkimukset ja havainnot huomioiden, voidaan kuitenkin melko luottavaisesti olettaa rahapeliautomaattien olevan muita rahapelejä haitallisempia. Tästä kertoo muun muassa niihin käytetty rahamäärä ja ongelmapelaajien osuus pelaajista. Tutkimustietoa tarvitaan kuitenkin yhä lisää, jotta voidaan luotettavasti tunnistaa erityisen haitalliset automaattipelien ominaisuudet. Tämän kautta on myös mahdollista puuttua aiempaa tehokkaammin ongelmapelaamiseen ja rahapeli-ongelmien syntyyn.

3.2.4 Rahapelihaittojen ja -ongelmien ehkäisy

Rahapelaaminen aiheuttaa haittoja pelaajan itsensä lisäksi myös hänen läheisilleen ja yhteiskunnalle. Heikkilä ym. (2009) toteavat raportissaan, että pelaaja harvoin pystyy korvaamaan pelaamisestaan syntyviä haittoja, vaan ne jäävät läheisten ja yhteiskunnan harteille. Pajula (2007) toteaa puolestaan, että ongelmapelaamiseen liittyy usein salailua ja valehtelua, mikä saattaa pitkittää ongelman paljastumista läheisille. Ongelmapelaajan läheinen voi kärsiä yllä mainituista rahapelihaitoista aivan kuten ongelmapelaaja itsekin. Pelaajan ongelmapelaaminen heijastuu siis epäsuorasti myös hänen lähiympäristöönsä pelaamisen aiheuttamien negatiivisten ulkoisvaikutusten kautta. (Heikkilä ym. 2009.) Tällaisiin negatiivisiin ulkoisvaikutuksiin voidaan pyrkiä vaikuttamaan esimerkiksi monopolin keinoin, kuten Suomessa tehdään. Lisäksi voidaan vaikuttaa verotuksen avulla, kuten edellisessä luvussa todettiin. Molemmilla tavoilla pyritään vähentämään kulutusta, jotta negatiiviset ulkoisvaikutukset pienenisivät. (Kuuluvainen ym. 2012.)

Järvinen-Tassopoulos (2019) on määritellyt, että rahapelihaittojen ehkäisyllä tarkoitetaan toimia, joilla on mahdollista ehkäistä sekä vähentää rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja pelaajalle itselleen, hänen läheisilleen ja yhteiskunnalle. Toimenpiteillä pyritään vaikuttamaan pelien kysyntään, saavutettavuuteen ja tarjontaan. Rahapelihaitoista ja pelaamiseen liittyvistä todennäköisyyksistä kertomalla voidaan pyrkiä vaikuttamaan esimerkiksi rahapelien kysyntään. Saatavuutta ja tarjontaa taas pystytään rajoittamaan rahapelien sijoittelulla, markkinoinnilla ja aukioloajoilla. Rahapelihaittojen ehkäisykeinot voidaan

luokitella primaarisiksi, sekundaarisiksi ja tertiaarisiksi. Ensimmäisessä pyritään vaikuttamaan esimerkiksi kaikkiin suomalaisiin, toisessa taas pelkästään riskiryhmiin kuten alaikäisiin, vanhuksiin tai jo valmiiksi paljon pelaaviin. Kolmannessa keinossa vaikutetaan sen sijaan suoraan ongelmapelaajiin. Tehdyt toimet muuttuvat sen myötä, kehen niillä pyritään vaikuttamaan ja miten. Rahapelihaittojen ehkäisytyöhön osallistuvat Suomessa sisäministeriö, sosiaali- ja terveysministeriö, Terveysten ja hyvinvoinnin laitos, Poliisihallitus sekä Veikkaus itse. (Järvinen-Tassopoulos 2019.)

Rahapeliongelmaa voidaan ehkäistä monella eri tavalla. Yksi niistä on pyrkiä löytämään ne rahapelit, jotka aiheuttavat eniten rahapelihaittoja tai ovat kaikista koukuttavampia. Tämä onnistuu esimerkiksi selvittämällä mihin rahapeleihin ongelmapelaajat pelaavat eniten rahaa. Aiemmin mainitussa Fiedlerin ym. (2019) tutkimuksessa havaittiin, että yli puolet rahapelikoneiden tuotoista tulivat ongelmapelaajilta. Samassa tutkimuksessa todettiin myös, että ongelmapelaajat käyttävät kaikista rahapeleistä vähiten rahaa lottopeleihin. Tämä voi johtua siitä, että peliongelmaisista vain pieni osa pelaa lottopelejä tai että he käyttävät niihin suhteessa vähemmän rahaa muihin peleihin verrattuna. Rahapelit, joiden kulutuksesta suuri osa tulee peliongelmaisilta, ovat suurella todennäköisyydellä haitallisempia. (Fiedler ym. 2019.) Castrén ym. (2014) toteavat artikkelissaan, että rahapelihaittojen ehkäisyssä on tärkeää pyrkiä vaikuttamaan rakenteellisiin ja tilannekohtaisiin tekijöihin. Heikkilä ym. (2009) puolestaan määrittelevät rakenteelliset ominaisuudet ja tilannetekijät siten, että rakenteelliset ominaisuudet tyydyttävät pelaajan tarpeita, kun taas tilannetekijät synnyttävät tarpeen pelata tai houkuttelevat pelaamaan. Ominaisuuksiltaan erilaisia rahapelejä on olemassa useita. Suomalaisia rahapelejä on jaoteltu aiemmin eri luokkiin muun muassa niiden sisältämien erityisen haitallisten ominaisuuksien mukaan. Tällaisia ominaisuuksia ovat muun muassa rahapelien tahti, ääni- ja kuvaefektit, palkitsevuus, voiton välittömyys, päävoiton suuruus, taidon merkitys ja vuorovaikutus sekä tarjonta (HE 96/2008 vp). Näiden ominaisuuksien mukaan rahapelit on jaettu yhä edelleen erityisen haitallisiksi ja vähemmän haitallisiksi peleiksi. Erityisen haitallisina peleinä voidaan pitää internetissä toimivia raha-arpajaisia, vedonlyöntipelejä, rahapeliautomaatteja, kasinopelejä ja osaa totopeleistä. Vähemmän haitallisina peleinä pidetään raha-arpajaisia, veikkauspelejä kuten lottopelejä ja eräitä rahapeliautomaatteja sekä totopelejä. Rahapelien haitallisuus vaikuttaa muun muassa niiden markkinointiin. Haitallisimpina pidettyjen pelien markkinointi on kielletty kokonaan. (HE 96/2008 vp; Järvinen-Tassopoulos 2019.) Pelien haitallisiksi ominaisuuksiksi lasketaan myös vääränlaisia uskomuksia ruokkivat ominaisuudet kuten tunne, että pelaaja voi itse vaikuttaa pelin lopputulokseen. Tutkimusten mukaan rahapeliongelmaisilla ihmisillä on tavallista enemmän väärää harhaluuloja liittyen rahapelaamiseen ja voittojen todennäköisyyksiin. (Castrén ym. 2014.)

Tärkeää on myös tietää syy sille, miksi ihmiset pelaavat. Eri pelimuodot voivat erota merkittävästi toisistaan, jolloin myös niiden pelaajien motiivit vaihtelevat (Binde ym 2017). Kaikista yleisin syy pelata rahapelejä, on yleensä kuitenkin rahan voittaminen. Tämä voidaan nähdä toisaalta hyvin ristiriitaisena

tavoitteena, sillä rahapelit on suunniteltu siten, että rahapelien tarjoaja voittaa lopulta aina. Mikäli tämä ei pätsisi, olisivat peliyhtiöiden pelikatteen negatiivisia. Binde (2013) on määritellyt viisi tekijää, jotka motivoivat pelaajia:

1. Unelma päävoiton voittamisesta
2. Sosiaaliset tekijät
3. Älyllinen haaste
4. Vaikutus mielialaan
5. Mahdollisuus voittaa

Sosiaalisia tekijöitä ovat muun muassa pelaamiseen liittyvät sosiaaliset aspektit. Osa pelaa esimerkiksi aina seurassa tai kilpaillakseen toista vastaan. Toisaalta osa peleistä voi myös haastaa älyllisesti tai vastaavasti piristää mielialaa, kun pelaaja kokee menestyvänsä pelissä. Yllä mainituista tekijöistä numero viisi on kuitenkin tutkimusten mukaan kaikkein tärkein ja yleisin motivoija pelaamisessa. Useat pelaajat haaveilevat voittavansa jättipotin, joka muuttaisi koko heidän elämänsä. (Binde 2013.)

Tämän luvun alussa kerrottiin kokonaiskulutusteoriasta, jota voidaan Pekka Sulkusen (2019) mukaan käyttää hyväksi myös rahapelitutkimuksessa. Kokonaiskulutusteoria käsitti kolme osaa. Ensimmäinen osa käsittivät kulutuksen keskittymisen pienelle osalle suurkuluttajia. Tämän todettiin pitävän paikkansa jo aiemmin luvussa 3.1., jossa käsiteltiin rahapelikulutusta. Toinen kokonaiskulutusteoria osa määritteli, että haittojen määrä väestössä riippuu kulutuksen määrästä. Tämä on havaittavissa muun muassa Australian kohdalla. Australialaiset ovat koko maailman mittaluokalla kovimpia rahapelien pelaajia, jotka myös kuluttavat eniten rahaa rahapeleihin (Abbot ym. 2016). Pelikatella mitattuna Australia on ollut jo useampana vuotena maailman tilastojen kärjessä (The Economist 2017). Toisaalta Australiassa on havaittu olevan myös paljon rahapeliongelmia (Doran & Young 2010). Toisaalta Suomen rahapeliongelmaisten määrä ei ole korkea suhteutettuna kaikkiin pelaajiin, vaikka suomalaisten kuluttama pelikate on neljänneksi korkein maailmassa (The Economist 2017). Kolmas määritelmä listaa saatavuuden vaikutuksen kulutukseen ja siitä koituviin haittoihin. Saatavuuden voidaan nähdä lisääntyvän hajasijoitettujen rahapeliautomaattien myötä. Luvussa kaksi kerrottiin, että tutkimuksissa on havaittu yhteys rahapeliautomaattien sijoittelun ja rahapeliongelmiensa välillä (Binde ym. 2017). Automaattien saatavuuden tietyllä alueella on havaittu muun muassa vaikuttavan positiivisesti rahapelikulutuksen määrään ja pelaamisen useuteen (Selin ym. 2018; Marshall 2005). Voidaan todeta, että alkoholitutkimuksessa käytetty kokonaiskulutusteoria sopii hyvin myös rahapelikulutuksen ja -ongelmien tutkimukseen. Tämän pro gradun empiirisessä osiossa tutkitaan juuri rahapeliautomaattien hajasijoittelua ja siten saatavuutta. Rahapelien saatavuuden voidaan nähdä olevan tärkeässä asemassa myös rahapelihaittojen ja -ongelmien ehkäisyssä.

4 EMPIIRISEN TYÖN TOTEUTUS

Tässä pro gradu -tutkielmassa pyritään selvittämään, sijoitteleeko Veikkaus enemmän rahapeliautomaatteja sosioekonomisesti heikommille alueille Suomessa. Tätä tarkastellaan vertailemalla eri alueita keskenään niiden sosioekonomisen aseman ja rahapeliautomaattitiheyden perusteella. Tiheyttä kullakin alueella mitataan peliautomaattien määrällä tuhatta asukasta kohden. Vaihtelua eri alueiden peliautomaattitiheydessä pyritään selittämään alueen asukkaiden sosioekonomisella asemalla. Sosioekonomisen aseman kuvaamiseen käytetään tässä tutkielmassa tilastoja eri alueiden koulutustasosta, työttömyysasteesta, asukkaiden mediaanituloista sekä vuokralla asuvien kotitalouksien määrästä. Tutkielmassa pyritään vastaamaan seuraavaan kahteen tutkimushypoteesiin:

1. Alueet, joilla asuu enemmän huonommassa sosioekonomisessa asemassa olevia, on enemmän rahapeliautomaatteja kuin sosioekonomisesti paremmalla alueella.
2. Rahapeliautomaattien määrä tietyllä alueella ei ole selitettävissä asukastiheydellä.

Ensimmäinen tutkimushypoteesi pyrkii vastaamaan kysymykseen, onko rahapeliautomaatteja sijoiteltu enemmän sosioekonomisesti heikommille alueille. Sillä halutaan selvittää, sijoitteleeko Veikkaus automaatteja epätasaisesti eri alueiden välillä mahdollisesti liiketaloudellisin perustein. Toisella tutkimushypoteesilla pyritään selvittämään, miten alueen automaattitiheys riippuu asukasluvusta. Jotta virheellisiltä tulkinnoilta vältyttäisiin, on tärkeää suhteuttaa automaattien määrä alueella asuvien asukkaiden määrään. Tämän vuoksi selitettävänä muuttujana käytetään peliautomaattitiheyttä, eli automaattien määrää tuhatta asukasta kohden.

Toisaalta peliautomaatteja on saatettu sijoitella enemmän kaupunkien keskusta-alueille, joiden läpi kulkee päivän aikana paljon ihmisiä, mutta joiden alueella ei välttämättä ole asutusta. Tämä saattaisi johtaa virheellisiin tulkintoihin automaattien sijoittelusta. Tutkielmassa on pyritty huomioimaan tämä seik-

ka rajaamalla käsiteltävää aineistoa. Tehdyistä rajauksista kerrotaan tarkemmin seuraavan alaluvun yhteydessä. Lisäksi perehdytään tarkemmin tutkielmassa käytettäviin muuttujiin ja aineistoon. Ensin esitellään selitettävä muuttuja sekä käytetyt kontrollimuuttujat. Tämän jälkeen esittelyvuorossa ovat selittävät muuttujat, joilla pyritään kuvaamaan alueiden sosioekonomista asemaa. Luvussa tuodaan myös ilmi, miten näiden muuttujien käyttöön on päädytty. Alaluvussa 4.2 kuvaillaan vielä tarkemmin tutkielmassa käytettyjä aineistoja.

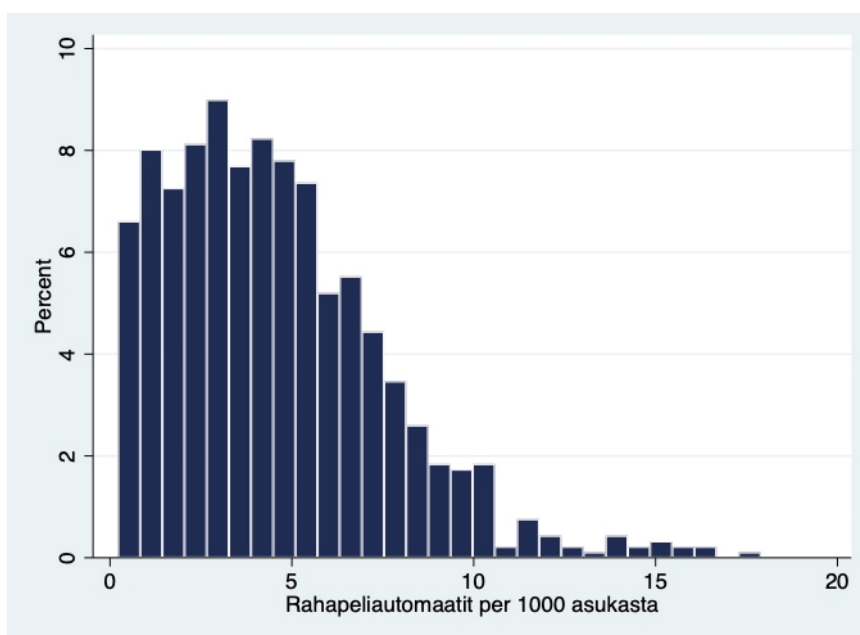
Tutkimus on tehty kokonaan postinumerotasolla. Suomesta löytyy postinumeroalueita yhteensä 3026 kappaletta. Postinumeroalueiden käyttöön päädyttiin siksi, että esimerkiksi kuntatasolla tehty tutkimus ei olisi ollut tarpeeksi luotettava. Kuntien sisällä asukkaiden keskuudessa saattaa esiintyä paljon sosioekonomista vaihtelua. Toisaalta myöskin kaupunkien sisällä sijaitsevat kaupunginosat voivat erota toisistaan hyvin paljon niin automaattien määrän kuin sosioekonomisen asemankin suhteen. Postinumeroalueet ovat sen sijaan riittävän pieniä ja tarpeeksi homogeenisiä alueita käytettäväksi tutkimukseen. (Lehtonen & Tykkyläinen 2011.) Postinumeroalueiden asukasluvuissa ja pintaaloissa esiintyy kuitenkin myös jonkin verran eroja. Tämä seikka on pyritty huomioimaan tutkimuksen teossa muun muassa edellä mainitun aineiston rajauksen ja valittujen muuttujien kautta. Muuttujista on pyritty saamaan sellaisia, että alueet olisivat mahdollisimman vertailukelpoisia keskenään.

4.1 Aineisto ja muuttujat

Pro gradu -tutkielmassani käytän useampaa eri tilastoaineistoa. Ensimmäisenä esitellään selitettävän muuttujan aineisto. Selitettävänä muuttujana tutkielmassa toimii rahapeliautomaattitehdys eri postinumeroalueilla. Aineistona on käytetty Veikkauksen tuottamaa tilastoa rahapeliautomaateista.¹ Siihen on koottu hajasijoitettujen peliautomaattien lukumäärä ja sijainti postinumeroalueiden tarkkuudella. Tilasto ei sisällä rahapeliautomaatteja, jotka sijaitsevat esimerkiksi Helsingin kasinolla tai muissa Veikkauksen erillisissä pelisaleissa. Tilasto on peräisin vuodelta 2018, jolloin Suomessa oli yhteensä 18 477 hajasijoitettua rahapeliautomaattia. Automaateista 13 sijaitsi siten, että niitä ei voitu sijoittaa millekään tietylle postinumeroalueelle. Niinpä nämä automaattit on jätetty tarkastelun ulkopuolelle tässä tutkimuksessa. Eniten rahapeliautomaatteja sijaitsi postinumeroalueella, joka kattoi Helsingin keskustan ja Etu-Töölö alueen. Hajasijoitettuja automaatteja oli siellä 169 kappaletta. Kun tuo luku jaettiin kyseisen postinumeroalueen asukasluvulla, oli alueella 10,4 peliautomaattia tuhatta asukasta kohden. Jatkossa tarkastellaan rahapeliautomaattien määrää tuhatta asukasta kohden. Tämä linjaus on tehty eri alueiden keskinäisen vertailun helpottamiseksi ja yhdenmukaistamiseksi.

¹ Aineisto ladattavissa Ilta-Sanomien nettisivuilta osoitteesta <https://infogram.com/katso-oman-alueesi-tilanne-pelikoneet-1h7k23jnppzv4xr?live>. Ladattu: 19.12.2019.

Keskimäärin peliautomaatteja oli yhdellä postinumeroalueella 2,3 kappaletta tuhatta asukasta kohden (taulukko 10). Tässä luvussa ei ole kuitenkaan huomioitu aineistoon myöhemmin tehtäviä rajauksia asukkaiden ja automaattien määrän suhteen. Kun rajaukset huomioidaan, ja esimerkiksi asukasluvultaan kaikkein pienimmät postinumeroalueet jätetään tarkastelun ulkopuolelle, kasvoi automaattien keskimääräinen lukumäärä tuhatta asukasta kohden 4,5 automaattiin (taulukko 10). Alta löytyvästä histogrammista voidaan nähdä, miten peliautomaattitiheys jakautuu eri postinumeroalueiden välillä tuhatta asukasta kohden (kuvio 2). Kuviosta nähdään, että isolla osalla alueista sijaitsi keskimäärin 1-11 automaattia tuhatta asukasta kohden. Suurin osa postinumeroalueista käsitti kuitenkin noin 1-5 automaattia tuhatta asukasta kohden. Tätä tukee myös yllä mainittu keskimääräinen automaattitiheys.



KUVIO 2 Histogrammi rahapeliautomaattien jakautumisesta eri postinumeroalueiden kesken. Automaattien määrä on laskettu tuhatta asukasta kohden.

Tutkielmassa on tärkeä varmistaa, ettei peliautomaattien määrä ole selitettävissä esimerkiksi asukkaiden lukumäärällä kyseisellä postinumeroalueella. Tämä voisi muuten johtaa virheellisiin tulkintoihin peliautomaattien sijoittelusta tietyille alueille. Tämän estämiseksi, päädyttiin käyttämään yhtenä kontrollimuuttujana postinumeroalueiden asukaslukua. Asukasluku vuonna 2018 saatiin Tilastokeskuksen vuonna 2020 julkaistusta Paavo-tietokannasta.² Asukkaita Suomessa oli vuonna 2018 reilu 5,5 miljoonaa, joista täysi-ikäisiä oli noin 4,4 miljoonaa henkilöä. Paavo-tietokanta sisältää tilastoaineistoa muun muassa asukasrakenteesta, koulutustasosta, palkkatuloista, työpaikoista ja asumisesta. Kaikki aineisto on kerätty postinumerotasolla, ja tilastoja löytyy valikoidusti vuodesta 2012 alkaen aina vuoteen 2018 asti. Postinumeroalueen asukasluku

² Tilastokeskuksen Paavo-tietokanta löytyy osoitteesta <http://www.stat.fi/tup/paavo/index.html>

suhteutettiin tutkielmassa kyseisen postinumeroalueen pinta-alaan, jotta saatiin selville kunkin alueen asukastiheys. Alueiden pinta-ala saatiin myös Tilastokeskuksen Paavo-aineistosta, jossa ne on ilmoitettu neliömetreinä. Asukasluvun lisäksi käytettiin toisena kontrollimuuttujana Paavo-aineistosta saatua eri postinumeroalueiden keski-ikää. Vuoden 2019 rahapelitutkimuksessa havaittiin, että rahapelaaminen oli yleisintä 25-34-vuotiaiden sekä 35-44-vuotiaiden keskuudessa. Heidän lisäksi eläkeikää lähentelevien ja eläkeikäisten pelaaminen on ollut melko yleistä viime vuosina. Täysi-ikäisistä 18-24-vuotiaiden ikäryhmä pelasi puolestaan vähiten. Keski-ian käytöllä tutkielmassa halutaan varmistaa, ettei peliautomaattien sijoittelu ole selitettävissä esimerkiksi alueen asukkaiden iällä. (Salonen ym. 2020.)

Asukas- ja automaattitilastojen lisäksi tutkimuksessa käytetään myös muita aineistoja. Selittävien muuttujien tarkoituksena on pyrkiä selittämään vaihtelua automaattitiheydessä eri postinumeroalueiden välillä. Selittäviksi muuttujiksi on tutkimuksessa valittu työttömyysaste, korkeakoulutettujen ja keskias-teen suorittaneiden osuudet väestössä, asukkaiden mediaanitulot sekä vuokra-asujien osuus väestössä. Näillä muuttujilla voidaan kuvata eri alueiden sosio-ekonomista asemaa. Samoja muuttujia on käytetty perinteisesti myös muissa rahapelaamisen ja sosioekonomisen aseman yhteyttä kuvaavissa tutkimuksissa (esimerkiksi Selin ym. 2018; Xouridas ym. 2016; Raisamo ym. 2019). Tästä johtuen niiden käyttöön päädyttiin myös tässä tutkimuksessa. Nämäkin aineistot saadaan Tilastokeskuksen Paavo-tietokannasta, kuten aiemmin esitelty asukas-tietokantakin (Tilastokeskus 2020a). Kaikki tilastot ovat peräisin vuodelta 2018, lukuun ottamatta tilastoja työttömyysasteesta ja mediaanituloista, jotka ovat vuodelta 2017. Aineistot sisältävät tiedot postinumerotasolla. Alla olevaan taulukkoon on listattu kaikki tutkimuksessa käytetyt muuttujat, ja niiden kuvaukset (taulukko 9).

TAULUKKO 9 Tutkielmassa käytettyjen muuttujien kuvaus.

Selitettävä muuttuja:	
Peliautomaattitiheys (2018)	Rahapeliautomaattien määrä tuhatta asukasta kohden postinumeroalueittain.
Selittävät muuttujat:	
Työttömyysaste (2017)	Työttömien 18-64-vuotiaiden osuus saman ikäisestä työvoimasta (työttömistä ja työllisistä) postinumeroalueittain.
Korkeakoulutetut (2018)	Alemman tai ylemmän korkeakoulututkinnon suorittaneiden osuus kaikista postinumeroalueen täysi-ikäisistä asukkaista.
Keskiasteen koulutus (2018)	Keskiasteen koulutuksen suorittaneiden osuus kaikista postinumeroalueen täysi-ikäisistä asukkaista.
Mediaanitulot (2017)	Asukkaiden käytettävissä olevat mediaanitulot eri postinumeroalueilla. Laskettuna tuhansissa.
Vuokra-asujat (2018)	Vuokra-asunnoissa asuvien kotitalouksien osuus suhteutettuna kaikkiin postinumeroalueen kotitalouksiin.
Kontrollimuuttujat:	
Asukasluku (2018)	Täysi-ikäisten asukkaiden määrä kullakin postinumeroalueella.
Asukastiheys (2018)	Asukasluku jaettuna postinumeroalueen pinta-alalla (neliökilometreinä).
Keski-ikä (2018)	Asukkaiden keski-ikä postinumeroalueella.

Tutkimuksen luotettavuuden ja eri alueiden vertailukelpoisuuden takaamiseksi tutkimusaineistoon on tehty tiettyjä rajauksia. Pienimmät postinumeroalueet on jätetty kokonaan pois osassa tarkastelusta. Tämä johtuu siitä, että nämä alueet sijaitsevat muun muassa valtateiden varsilla, tehdas- tai sairaala-alueilla sekä kaupunkien keskusta-alueilla. Tällaisten alueiden asukasluku voi olla hyvin pieni tai jopa kokonaan nolla. Sen sijaan peliautomaatteja niillä saattaa sijaita useampia esimerkiksi huoltoasemilla, kauppakeskuksissa tai ravintoloissa. Tämän vuoksi on päädytty rajaamaan pois postinumeroalueet, joiden asukasluku on alle 1000 henkilöä. Asukasluvun lisäksi haluttiin, että tarkastelussa huomioidaan vain alueiden täysi-ikäiset asukkaat, sillä rahapelaaminen on kielletty Suomessa alle 18-vuotiailta. Tästä syystä päädyttiin rajaamaan tarkastelu 18 vuotta täyttäneisiin tai sitä vanhempiin henkilöihin. Nämä molemmat kriteerit täyttäviä postinumeroalueita löytyi vuonna 2018 Suomesta 923 kappaletta. Tämä siis karsii tarkastelusta pois lähes 2000 postinumeroaluetta. Tutkimusaineistossa on rajausten jälkeen mukana reilu 3,85 miljoonaa henkilöä. Veikkaus Oy:n tuottama aineisto rahapeliautomaateista sisältää tiedon rahapeliautomaattien määrästä Suomen kaikilla postinumeroalueilla vuonna 2018. Postinumeroalueista 1728 kappaletta oli sellaisia, ettei niillä sijainnut yhtään rahapeliautomaattia. Tästä johtuen analyysin alkuvaiheessa aineistosta on tiputettu pois nämä alueet. Tutkielman lopussa, logistisen regressiomallin kohdalla, analyysi laajennettiin kuitenkin koskemaan kaikkia postinumeroalueita.

Aineiston rajauksien jälkeen rahapeliautomaattien ja asukasrakenteen tilastot koottiin yhdeksi ja samaksi aineistoksi. Yhdistäminen toteutettiin Statan merge-komennolla. Rajauksien ja aineistojen yhdistämisen jälkeen tutkittavaksi jää 923 postinumeroaluetta. Nämä alueet kattoivat kaikki edellä mainitut kriteerit, eli niiden asukasluku oli vähintään 1000 täysi-ikäistä henkilöä ja niillä sijaitsi vähintään yksi rahapeliautomaatti vuonna 2018. Alta löytyvästä taulukosta nähdään, kuinka paljon automaatteja oli keskimäärin yhdellä postinumeroalueella tuhatta asukasta kohden. Ylemmän rivin luvussa ovat mukana kaikki postinumeroalueet. Alemman rivin rajatun aineiston luvuissa ovat mukana postinumeroalueet, jotka täyttivät yllä mainitut kriteerit. Voidaan nähdä, että aineiston rajaus kasvattaa automaattien määrää per tuhat asukasta sekä laskee keskihajontaa eri alueiden välillä.

TAULUKKO 10 Rahapeliautomaattitiheys postinumeroalueittain laskettuna tuhatta täysi-ikäistä asukasta kohden.

	Keskiarvo	Keskihajonta	Minimi	Maksimi
Automaattien määrä per 1000 asukasta, ei rajausta	2,31	5,18	0,00	133,33
Automaattien määrä per 1000 asukasta, aineistoa rajattu	4,54	2,98	0,22	17,89

4.2 Tutkielman aineiston kuvailua

Vuoden 2018 rahapeliautomaattiaineistossa on 1298 postinumeroaluetta, joilla sijaitsee vähintään yksi rahapeliautomaatti. Automaattien lukumäärän keskiarvo per postinumeroalue oli 14,2 automaattia ja keskihajonta 18,7. Postinumeroalueita, joilla asui vähintään 1000 asukasta, löytyy aineistosta 994 kappaletta. Asukasluvun keskiarvo on 3873 asukasta per postinumeroalue ja keskihajonta 3091. Kun nämä kaksi aineistoa yhdistetään keskenään, jäljelle jää 923 postinumeroaluetta, jotka täyttävät molemmat edellä mainitut rajauksen kriteerit. Yhdistetyssä aineistossa on siis noin 2100 postinumeroaluetta vähemmän kuin alkuperäisessä aineistossa. Yhdistetyn aineiston automaattien keskiarvo per postinumeroalue on 18,8 automaattia ja keskihajonta 20,4 automaattia. Asukasluvun keskiarvo per postinumeroalue on 4043,5 asukasta ja keskihajonta 3128,5 asukasta. Molempien muuttujien keskiarvo ja keskihajonta siis kasvoivat yhdistämisen myötä. Aineiston isoin postinumeroalue asukasluvulla mitattuna on Turun keskusta (24 923 asukasta) ja pienin puolestaan Siikalatvan Kestilän alue (1000 asukasta). Ensimmäisessä on rahapeliautomaatteja 6,1 kappaletta tuhatta asukasta kohden ja jälkimmäisessä 5,0. Ero automaattien määrässä tuhatta asukasta kohden ei siis ole suuren suuri, vaikka asukasluku eroaa näiden kahden alueen välillä isosti. Seuraavaksi perehdytään tutkielman sosioekonomista asemaa kuvaaviin muuttujiin.

Tilastokeskuksen aineiston mukaan työttömiä oli Suomessa vuonna 2017 yhteensä 296 496 henkilöä. Tutkielmassa käytettiin työttömyyttä kuvaavana muuttujana työttömyysastetta vuonna 2017. Koko Suomen työttömyysaste oli vuonna 2017 11,4 prosenttia. Otaniemen postinnumeroalueen työttömyysaste oli kaikkein alhaisin (1,8 prosenttia). Sen peliautomaattitiheys oli 1,1 automaattia per tuhat asukasta. Korkein työttömyysaste oli puolestaan Kotkan Karhuvuorossa (42,3 prosenttia), jossa automaatteja oli 5,3 kappaletta tuhatta asukasta kohden. Keskimäärin työttömyysaste oli tutkielman rajatun aineiston postinnumeroalueilla 11,7 prosenttia, eli hiukan korkeampi kuin Suomen keskimääräinen työttömyysaste.

Koulutustasoa kuvaavina muuttujina käytetään kahta erillistä muuttujaa: korkeakoulutettujen osuutta sekä keskiasteen suorittaneiden osuutta väestössä. Tilastossa ovat mukana kaikki postinnumeroalueella asuvat täysi-ikäiset henkilöt. Jokaiselta huomioidaan tilastossa vain yksi koulutus. Huomioitu koulutus on kyseisen henkilön korkein suorittama koulutusaste. Korkeakoulutetuiksi laskettiin tässä henkilöt, jotka ovat suorittaneet joko alemman tai ylemmän korkeakoulututkinnon. Ylempään korkeakoulututkintoon luetaan mukaan myös tutkijakoulutus. Alemman korkeakoulututkinnon suorittaneita oli Suomessa vuonna 2018 reilu 540 000 ja ylemmän korkeakoulututkinnon suorittaneita hieman vajaa 500 000. Rajatussa aineistossa korkeakoulutettuja on yhteensä mukana 1 033 085 henkilöä. Eniten korkeakoulutettuja asui Helsingin keskustan ja Etu-Töölön alueella, jossa heitä oli vajaa 9000 henkeä. Tämä tekee noin 550 korkeakoulutettua tuhatta asukasta kohden. Mielenkiintoista on, että tällä samalla postinnumeroalueella sijaitsee myös kaikkein eniten rahapeliautomaatteja Suomessa. Automaatteja oli siellä 10,4 kappaletta tuhatta asukasta kohden. Tämä kuitenkin luultavasti selittyy sillä, että postinnumeroalue kattaa Helsingin ydinkeskustan, jossa automaatteja sijaitsee yleensäkin enemmän. Tutkielman analyysissä on käytetty lukumäärien sijasta molempien koulutusasteiden kohdalla tutkinnon suorittaneiden suhteellista osuutta väestöstä postinnumeroalueella. Kun korkeakoulutettujen määrä suhteutetaan postinnumeroalueen täysi-ikäisten asukkaiden määrään, oli heitä eniten Kirkkonummen Sundsbergissä (58,2 prosenttia) ja vähiten Rautavaaran keskustassa (5,8 prosenttia). Näistä ensimmäisen alueella sijaitsi 0,8 rahapeliautomaattia tuhatta asukasta kohden ja jälkimmäisellä 4,4 automaattia. Keskiasteen tutkinnon suorittaneiksi luetaan henkilöt, joiden korkein tutkinto oli ammatillinen tutkinto tai ylioppilastutkinto. Heitä oli Suomessa vuonna 2018 reilu 2,35 miljoonaa, joista ammatillisen tutkinnon oli suorittanut 2,05 miljoonaa henkeä ja ylioppilastutkinnon siis reilu 300 000 henkeä. Kun keskiasteen tutkinnon korkeimpana tutkintonaan suorittaneiden määrä suhteutetaan postinnumeroalueiden täysi-ikäisten asukkaiden määrään, oli tämän tutkielman aineistossa heitä eniten Kouvolassa Pilkanmaalla (66,5 prosenttia) ja vähiten Espoossa Pohjois-Tapiolassa (31,4 prosenttia). Pilkanmaalla rahapeliautomaatteja oli 0,8 ja Pohjois-Tapiolassa 3,1 tuhatta asukasta kohden.

Seuraavaksi vertaillaan eri postinnumeroalueiden asukkaiden käytettävissä olevien mediaanitulojen suuruutta. Mediaanitulo saadaan, kun kaikki palkan-saajat laitetaan tulojensa mukaan suuruusjärjestykseen, ja tästä valitaan kes-

kimmäisen tulonsaajan palkkasumma. Mediaanin ala- ja yläpuolella on siis täsmälleen yhtä paljon tulonsaajia. Mitä enemmän korkeatuloisia alueella asuu, sitä korkeampi on myös sen mediaani. Mediaanitulon käyttöön päädyttiin sen vuoksi, että se ei reagoi yhtä herkästi poikkeuksellisiin ääriarvoihin, kun esimerkiksi aritmeettinen keskiarvo. (Tilastokeskus 2020b.) Suurimmat mediaanitulot olivat Espoon Westendin postinumeroalueella asuvilla (37 207 euroa). Pienimmät mediaanitulot löytyivät puolestaan Westendin lähellä sijaitsevasta Otaniemestä (11 292 euroa). Otaniemessä asuu paljon opiskelijoita, joten luultavasti tämä selittää aiemmin esitellyn pienen työttömyysasteen sekä mediaanitulojen alhaisuuden. Westendin postinumeroalueella sijaitsi vuonna 2018 tuhatta asukasta kohden 0,4 rahapeliautomaattia. Tämä oli hieman vähemmän kuin Otaniemessä. Tutkielman analyysissä mediaanitulot on ilmoitettu tuhansissa euroissa.

Viimeisenä selittävänä muuttujana käytetään vuokralla asuvien kotitalouksien osuutta väestöstä postinumeroalueittain. Suomen kotitalouksista reilu 945 500 asui vuokralla vuonna 2018. Vastaavasti omistusasunnoissa asui 1 707 990 kotitaloutta. Keskimäärin siis noin 35 prosenttia kotitalouksista asui vuokralla Suomessa vuonna 2018. Vuokralla asuminen oli täten vähemmän suosittu asumismuoto omistusasumiseen verrattuna. Vuokra-asumiseksi laskeaan tässä aineistossa tavallisessa vuokra-asunnossa asumisen lisäksi arava-, korkotukivuokra- ja asumisoikeusasunnoissa asuminen. Vuokralla asuvat kotitaloudet on laskettu prosentuaalisena osuutena kaikista saman postinumeroalueen kotitalouksista. Vähiten kotitalouksia asui vuokralla Liedossa Ilmarisen postinumeroalueella (1,6 prosenttia), ja jossa sijaitsi 0,7 rahapeliautomaattia tuhatta asukasta kohden. Eniten vuokralla asui ihmisiä Otaniemessä (92,1 prosenttia), joka selittyy luultavasti jälleen opiskelijoiden runsaalla määrällä. Omistusasuminen edellyttää yleensä säästöjen ja säännöllisen sekä riittävän palkkatulon ansaitsemista. Tämän vuoksi sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevilla, kuten työttömällä tai pienituloisilla, ei välttämättä ole mahdollisuutta omistusasumiseen, vaan he asuvat useammin vuokralla.

Lopuksi alta löytyvään taulukkoon on laskettu äsken kuvattujen muuttujien aineistokohtainen keskiarvo, keskihajonta, minimi ja maksimi (taulukko 11). Automaattien määrät ilmoitetaan siinä tuhatta asukasta kohden per postinumeroalue. Työttömyysaste sisältää 18-64-vuotiaiden työttömien osuuden työvoimasta. Korkeakoulutettujen, keskiasteen suorittaneiden ja vuokra-asujien määrät ilmoitetaan prosentuaalisina osuuksina. Korkeakoulutettujen ja keskiasteen suorittaneiden kohdalla määrät suhteutetaan kunkin postinumeroalueen kaikkiin täysi-ikäisiin asukkaisiin. Vuokralla asuvien kotitalouksien prosentuaalinen osuus saadaan, kun suhteutetaan määrä kaikkiin postinumeroalueella vuonna 2018 asuneisiin kotitalouksiin. Mediaanitulot ilmoitetaan alla olevassa taulukossa tuhansissa. Asukastiheys lasketaan muuttamalla ensin kunkin postinumeroalueen pinta-ala neliömetreistä neliökilometreiksi. Tämän jälkeen jokaisen postinumeroalueen asukasluku jaetaan kyseisen alueen pinta-alalla. Näin saadaan luku, joka kertoo, kuinka monta asukasta asui postinumeroalueella per neliökilometri. Kaikki taulukon luvut on laskettu tutkielman rajaukset

huomioiden. Näin ollen mukana ei ole alueita, joiden asukasluku on alle 1000 henkilöä tai joiden alueella ei sijaitse yhtäkään rahapeliautomaattia.

TAULUKKO 11 Muuttujien kuvailua.

Muuttujat:	Keskiarvo	Keskihajonta	Minimi	Maksimi
Peliautomaattitiheys, per 1000 as.	4,54	2,98	0,22	17,89
Työttömyysaste, %	11,73	4,59	1,8	42,3
Korkeakoulutetut, %	22,03	10,69	5,75	58,23
Keskiasteen koulutus, %	53,94	6,34	31,35	66,47
Mediaanitulot, 1000€	21,60	3,19	11,30	37,21
Vuokra-asujat, %	31,28	16,11	1,59	92,05
Asukastiheys, asukasta per km ²	779,03	1568,82	0,55	10 238,36
Keski-ikä	43,17	4,98	26	56

Tässä luvussa esiteltiin sekä kuvailtiin empiirisessä tutkimuksessa käytettyä aineistoa. Peliautomaattitiheys (tai selitettävät muuttujat yleisemmin) eivät kuitenkaan kerro kovinkaan paljoa. Esimerkiksi automaattitiheydestä voidaan nähdä korkeintaan, kuinka paljon rahapeliautomaattien määrät vaihtelevat eri alueiden välillä. Tämän vuoksi halutaankin selvittää, mistä tämä vaihtelu johtuu ja millaisilla alueilla automaattitiheys on suurin ja vastaavasti pienin. Tätä varten tarvitaan selittäviä muuttujia, jotka auttavat selittämään vaihtelua peliautomaattitiheydessä. Niiden vaikutusta automaattitiheyteen lähdetään selvittämään seuraavaksi. Luvussa viisi on tarkoituksena aineiston analyysin kautta löytää vastauksia aiemmin esitettyyn tutkimusongelmaan ja -hypoteeseihin.

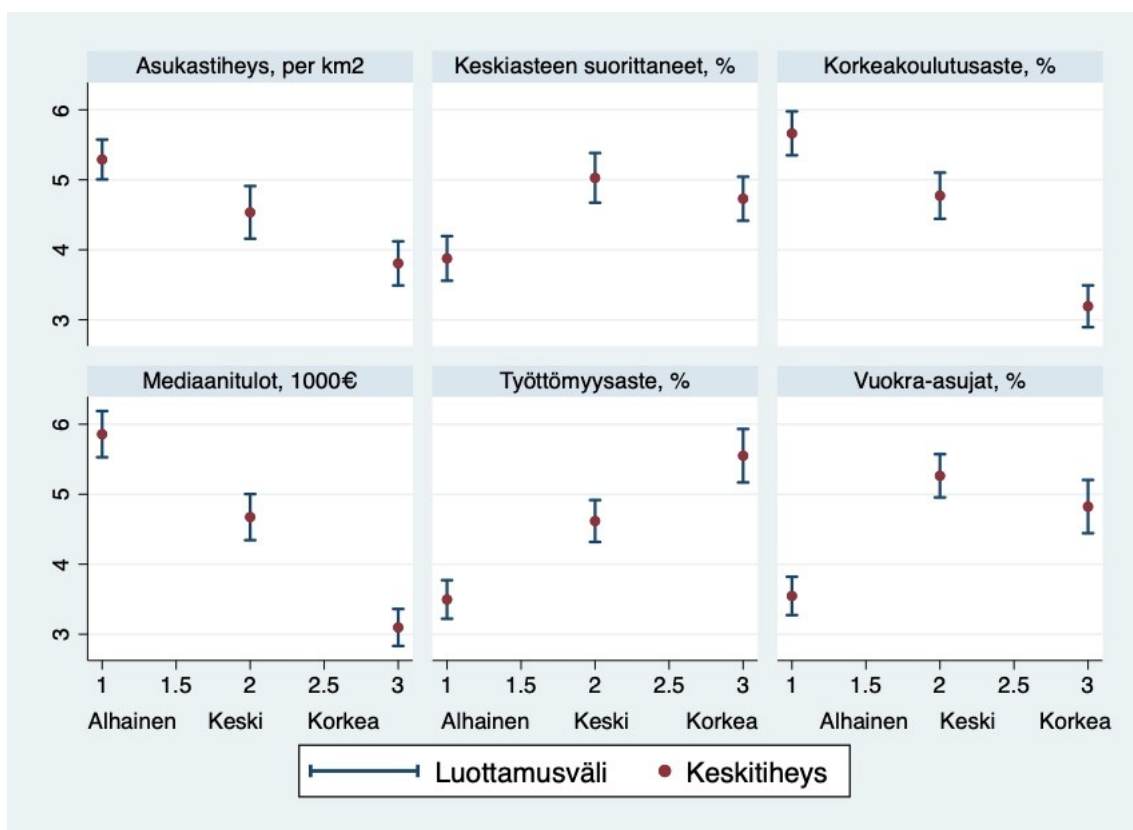
5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tässä luvussa esitellään tämän pro gradu -tutkielman tuloksia. Tuloksien avulla pyritään löytämään vastauksia edellä esitettyihin tutkimushypoteeseihin. Luvussa 5.1 esitellään peliautomattisuuden vaihtelua sosioekonomisesti erilaisien alueiden välillä. Seuraavassa luvussa 5.2. esitellään lineaarisen regressioanalyysin tulokset, ja verrataan niitä pistekuvioiden ja lineaaristen korrelaatio-kertoimien avulla. Lisäksi analysoidaan eri postinumeroalueiden asukastiheyden vaikutusta saatuihin regressiomalleihin. Tällä selvitetään, miten saadut regressiot muuttuvat, kun postinumeroalueet jaetaan asukastiheyden mediaanin perusteella kahdeksi erilliseksi joukoksi. Viimeisessä luvussa 5.3 esitellään vielä logistisen regressiomallin tuloksia. Logistisen regressiomallin avulla pyritään selvittämään, miten tutkielman muuttujien kasvu vaikuttaa todennäköisyyteen, että Veikkaus sijoittaa rahapeliautomaatteja alueelle. Tämän selvittämiseksi, ei mallissa käytettyyn aineistoon ole tehty samoja rajoituksia, mitä muissa tämän tutkielman analyyseissä. Kaikki tämän luvun taulukot, kuvat ja estimoinnit on toteutettu Stata-ohjelmistolla.

5.1 Peliautomaattisuuden vaihtelu sosioekonomiselta asemaltaan ja asukastiheydeltään erilaisten alueiden kesken

Tämän tutkielman tarkoituksena on selvittää, sijaitseeko rahapeliautomaatteja enemmän alueilla, joiden sosioekonominen asema on heikompi. Sosioekonomista asemaa kuvataan muun muassa postinumeroalueen työttömyysasteella, koulutustasolla ja mediaanituloilla. Kuviossa 3 esitetään rahapeliautomaattisuuden vaihtelua sosioekonomisesti erilaisilla alueilla. Rahapeliautomaattisuus kertoo peliautomaattien määrän kullakin postinumeroalueella tuhatta asukasta kohden. Eri alueiden vertailun helpottamiseksi tutkielmassa käytetty aineisto on jaettu kunkin kuuden muuttujan kohdalla kolmeen osaan: alimpaan kvartiiliin (0-25%), keskimäiseen kvartiiliin (25-75%) ja ylimpään kvartiiliin (75-100%). Näin on saatu eroteltua erillisiksi ryhmiksi alueet, jotka pärjäsivät

sosioekonomisilla mittareilla mitattuna tavallista paremmin ja vastaavasti tavallista huonommin. Niiden väliin jää vielä keskimäinen ryhmä, johon kuuluvat alueet eivät pärjänneet tavallista paremmin tai huonommin. (Selin ym. 2018.) Yhdessä kuvioista jakoperusteena on käytetty postinumeroalueen asukastiheyttä. Asukastiheyden, perusteella tehtävä aluejako ei kerro alueen sosioekonomisesta asemasta. Sen tarkoituksena on kuvata automaattitiheyden ja asukastiheyden välistä suhdetta. Kun alueet oli jaettu kvartiilien mukaan, laskettiin vielä peliautomaattien keskitiheys 95 prosentin luottamusvälillä kullekin tällaisella alueella. Kuvioista 3 nähdään, kuinka paljon peliautomaattitiheys vaihtelee yhden kvartiilin, eli tietyin sosioekonomisen alueen, sisällä keskimäärin tuhatta asukasta kohden. Y-akseli kuvaa rahapeliautomaattitiheyttä ja x-akseli selittävää muuttujaa tai asukastiheyttä. Luvuissa huomioidaan aineiston rajaukset, eli postinumeroalueet, joiden asukasluku on alle tuhat ja joiden alueella ei sijaitse yhtään peliautomaattia. Ne jätetään tämän analyysin ulkopuolelle. Selittävät muuttujat ja asukastiheyttä kuvaava muuttuja ovat samoja kuin, mitä taulukossa 9 on esitelty.



KUVIO 3 Rahapeliautomaattitiheyden vaihtelu sosioekonomiselta asemaltaan tai asukastiheydeltään keskenään eroavilla alueilla.

Kuviosta 3 nähdään, että mitä suurempi on alueen korkeakoulutusaste tai mediaanitulojen suuruus, sitä alhaisempi on alueen rahapeliautomaattitiheys. Vastaavasti mitä korkeampi on alueen työttömyysaste, sitä enemmän siellä sijaitsee rahapelikoneita tuhatta asukasta kohden. Lisäksi näiden muuttujien

kohdalla voidaan havaita, että erot peliautomaattitiheyksissä ovat sitä suuremmat, mitä enemmän alueet eroavat toisistaan sosioekonomisesti. Keskiasteen suorittaneiden ja vuokralla asuvien kotitalouksien kohdalla erot alueiden välillä eivät ole aivan yhtä suoraviivaisia. Aluksi peliautomaattitiheys nousee, kun keskiasteen suorittaneiden ja vuokralla asuvien lukumäärät kasvavat. Keskiasteen jälkeen siirryttäessä ylimmän kvartiilin alueisiin, peliautomaattitiheys lähti kuitenkin uudelleen laskemaan. Alueilla, joilla on paljon keskiasteen suorittaneita ja vuokralla-asuvia, peliautomaattitiheys on siis alhaisempi kuin alueilla, joilla näiden muuttujien arvot ovat keskitasolla. Voidaan havaita, että kun vuokralla asuvien ja keskiasteen ainoana koulutuksena suorittaneiden lukumäärä kasvaa, myös peliautomaattitiheys kasvaa. Yhteys tosin alkaa jossain kohtaa heiketä kasvun myötä. Kuvioiden perusteella näyttäisi siltä, että asukastiheyden, korkeakoulutusasteen, mediaanitulojen ja työttömyysasteen kohdalla vallitseva yhteys peliautomaattitiheyteen on lineaarinen. Sen sijaan keskiasteen suorittaneiden ja vuokra-asujien muuttujien yhteys peliautomaattitiheyteen ei vaikuttaisi olevan lineaarinen kuvion perusteella.

Viimeisenä voidaan todeta, kun katsotaan peliautomaatti- ja asukastiheyttä kuvaavaa kuviota, ettei alueen korkeampi peliautomaattitiheys jollain alueella näytä selittävän korkeampaa asukastiheyttä. Pikemminkin mitä korkeampi postinumeroalueen asukastiheys on, sitä vähemmän siellä näyttäisi sijaitsevan rahapeliautomaatteja tuhatta asukasta kohden. Havainto on tärkeä, sillä olisi helppoa kuvitella suuremman automaattitiheyden selittyvän alueen suuremmalla asukastiheydellä. Tässäkin suurimmat eroavaisuudet peliautomaattitiheyksissä alueiden välillä löytyvät asukastiheydeltään suurimpien ja pienimpien postinumeroalueiden väliltä.

5.2 Lineaarisen regressiomallin tuloksia

Lineaarista regressiomallia käytetään tutkielmassa, jotta nähdään sosioekonomista asemaa kuvaavien muuttujien mahdollinen lineaarinen yhteys rahapeliautomaattitiheyteen ja sen vaihteluun eri postinumeroalueiden välillä. Selitettävänä muuttujana toimii rahapeliautomaattitiheys eli peliautomaattien määrä tuhatta asukasta kohden kullakin postinumeroalueella. Selittävinä muuttujina käytetään työttömien määrää, korkeakoulutusastetta, keskiasteen suorittaneiden osuutta, mediaanituloja ja vuokralla asuvien kotitalouksien osuutta. Postinumeroalueen asukastiheys ja asukkaiden keski-ikä toimivat kontrollimuuttujina. Asukastiheys lasketaan jakamalla asukasluku postinumeroalueen pinta-alalla. Asukasluku ilmoitetaan tässä laskelmassa kymmenissä ja pinta-ala neliökilometreinä. Lisäksi asukasluvussa ovat mukana vain täysi-ikäiset asukkaat. Regressiomallissa on mukana yhteensä 923 postinumeroaluetta, jotka täyttävät edellisessä luvussa mainitut rajaukset asukasluvun ja automaattien määrän suhteen.

Alla olevassa taulukossa 12 on raportoitu mallit 1-5. Ne osoittavat kunkin selittävän muuttujan yhteyden selitettävään muuttujaan, kun muiden muuttu-

jien vaikutusta ei kontrolloida. Saaduista regressioista havaitaan, että vahvin yhteys on peliautomaattitiheyden ja mediaanitulojen sekä toiseksi vahvin peliautomaattitiheyden ja työttömyysasteen välillä. Sen sijaan vuokralla asuvien kotitalouksien osuus postinumeroalueella selittää vähiten vaihtelua selitettävässä muuttujassa. Mediaanitulojen ja rahapeliautomaattitiheyden välien yhteys on negatiivinen, eli mediaanitulojen kasvaessa rahapeliautomaattien määrä alueella tuhatta asukasta kohden näyttää laskevan ja päinvastoin. Samanlainen negatiivinen yhteys peliautomaattitiheyteen on myös korkeakoulutusasteella. Sen sijaan työttömyysasteella, keskiasteen suorittaneilla ja vuokralla asuvien kotitalouksien osuudella on positiivinen yhteys rahapeliautomaattitiheyteen. Niiden arvojen kasvaessa rahapeliautomaattitiheys nousee. Lisäksi regressioanalyysistä nähdään, että kaikkien näiden viiden edellä mainitun muuttujan parvo on alle 0,001. Jokaisen selittävän muuttujan kontrolloimaton yhteys selitettävään muuttujaan on siis tilastollisesti merkittävä. Havaintoja on kustakin muuttujasta 923 kappaletta, paitsi työttömistä, joista havaintoja on 922.

TAULUKKO 12 Lineaarinen regressioanalyysi, jossa kunkin yksittäisen selittävän muuttujan kontrolloimaton yhteys selitettävään muuttujaan.

	Selitettävä muuttuja				
	Automaatit per 1000 asukasta				
	Malli 1	Malli 2	Malli 3	Malli 4	Malli 5
Työttömät, %	0,171*** (0,021)				
Korkeakoulutetut, %		-0,096*** (0,009)			
Keskiasteen koulutus, %			0,079*** (0,015)		
Mediaanitulot, 1000 €				-0,370*** (0,028)	
Vuokra-asujat, %					0,030*** (0,006)
Vakio	2,534*** (0,260)	6,665*** (0,211)	0,301 (0,829)	12,544*** (0,617)	3,599*** (0,211)

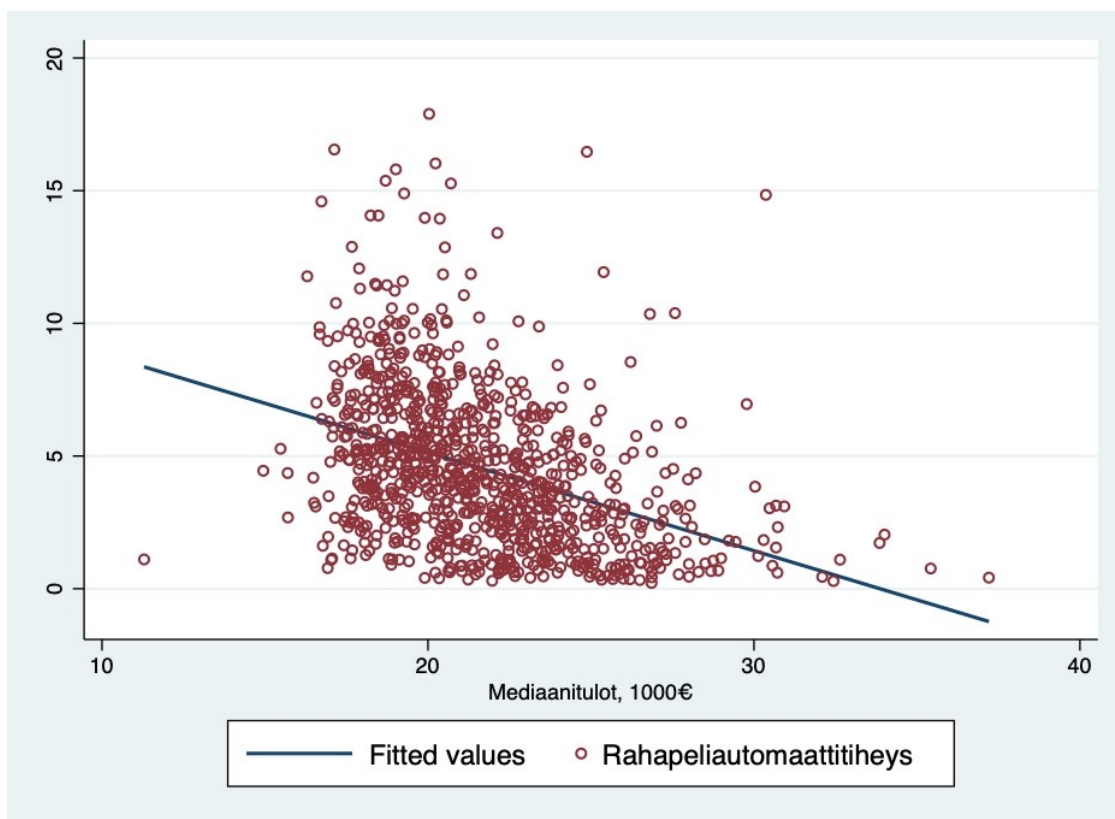
*=p < 0,05, **=p < 0,01, ***= p < 0,001

Keskivirheet on merkitty sulkeisiin.

5.2.1 Muuttujien väliset pistekuviot ja korrelaatiokertoimet

Seuraavaksi edellä esitetyn taulukon 12 tuloksia havainnollistetaan pistekuvioiden ja korrelaatioiden kautta. Ensin tarkastellaan mediaanitulojen ja peliautomaattitiheyden välistä yhteyttä, sillä äskeisessä regressioanalyysissä sen todettiin selittävän eniten vaihtelua rahapeliautomaattitiheydessä. Alta löytyvään kuvioon 4 on piirretty pistekuvio kuvaamaan peliautomaattitiheyden ja postinumeroalueen mediaanitulojen välistä yhteyttä. Y-akseli kuvaa postinumeroalueiden peliautomaattitiheyttä. X-akselilla on puolestaan ilmoitettu postinumerotasolla mediaanitulojen suuruus. Mediaanitulot on tässä ilmoitettu tuhansissa. Sininen regressiosuora kuvion keskellä näyttää mallin regressiokertoimen. Se kuvaa riippumattoman muuttujan yhteyttä riippuvassa muuttujassa tapah-

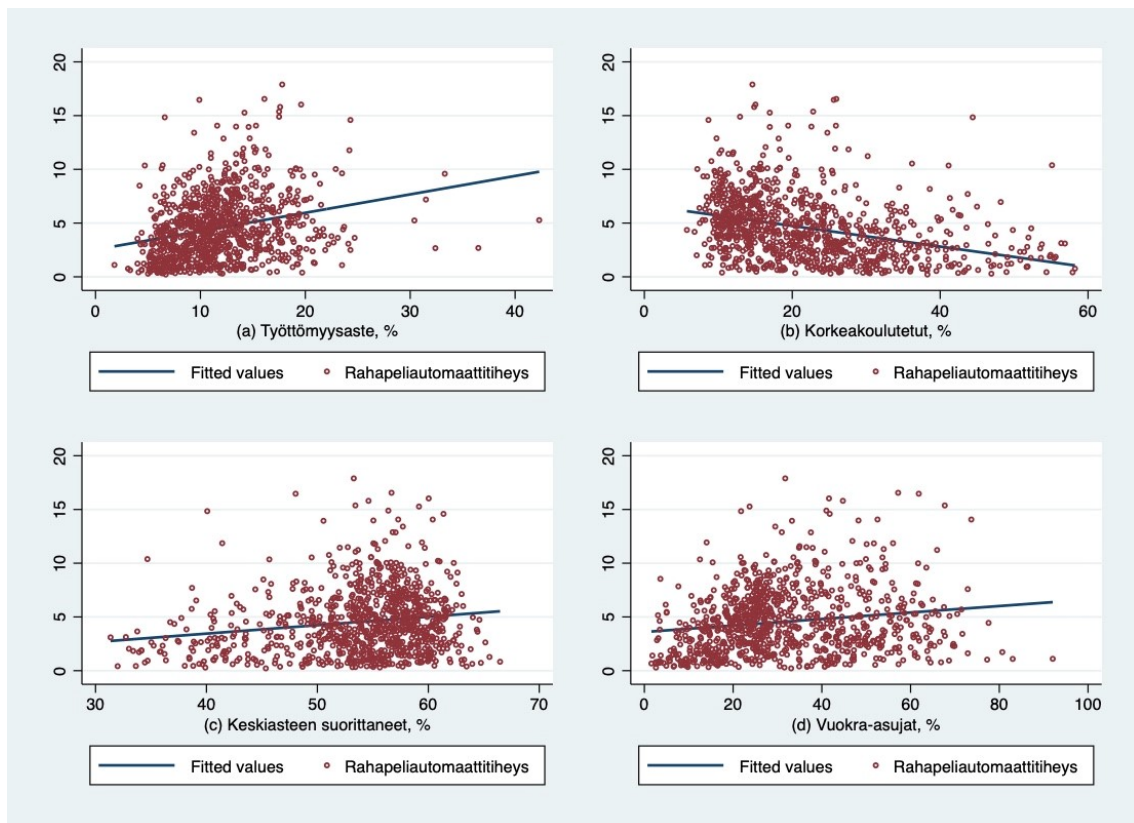
tuvaan vaihteluun. (Tilastokeskus 2020d.) Kuviossa 4 pyritään siis mediaanitulojen avulla selittämään vaihtelua peliautomaattitiheydessä. Kukin piste kuvastaa aina yhtä postinumeroaluetta tilastossa. Pistekuvion tarkoitus on auttaa hahmottamaan mahdollisia säännönmukaisuuksia havainnoissa. Pisteparven muodosta pystytään tekemään päätelmiä mahdollisesta yhteydestä muuttujien välillä. Kuvion regressiosuora on laskeva, mikä kertoo negatiivisesta korrelaatiosta muuttujien välillä. Mediaanitulojen nousu on täten yhteydessä rahapeliautomaattitiheyden laskuun ja toisinpäin. Pisteparvi on myöskin selkeästi alaspäin laskeva, mutta osittain hajanainen. Tästä voidaan nähdä, että mediaanitulojen ja automaattitiheyden välillä on havaittavissa yhteys mutta ei kausaalisuhdetta. Tätä tukevat myös äskeisen regressioanalyysin estimaatit sekä mediaanitulojen ja peliautomaattitiheyden välinen korrelaatiokerroin, jonka suuruus on $-0,40$. Korrelaatiolla kuvataan kahden eri muuttujan välistä lineaarista riippuvuutta. (Kuusela 2000, 70-72.)



KUVIO 4 Pistekuvio selittää mediaanitulojen aiheuttamaa vaihtelua rahapeliautomaattitiheydessä.

Mediaanitulojen jälkeen muodostetaan pistekuviot myös muille sosioekonomista asemaa kuvaaville riippumattomille muuttujille (kuvio 5). Kaikki neljä pistekuviota näkyvät alla olevassa kuviossa, ja ne on nimetty kirjaimin a-d. Y-akseli kuvaa tässäkin rahapeliautomaattitiheyttä ja x-akseli kutakin sosioekonomista muuttujaa. Jokaiseen pistekuvioon on piirretty myös sininen regressiosuora kuvaamaan riippumattoman ja riippuvan muuttujan välistä suhdetta. Tarkastellaan ensin kuviota a, joka kuvaa työttömyysasteen ja peliautomaattiti-

heyden välistä yhteyttä. Kuviosta havaitaan, että pisteet ovat sijoittuneet yhdeksi hieman hajanaisiksi ryppääksi, mutta regressiokäyrä on positiivinen eli nouseva. Työttömyysaste selitti vaihtelua automaattitiheydessä toiseksi eniten taulukon 12 regressioanalyysissä, ja niiden väliseksi korrelaatiokertoimeksi saadaan luku 0,26. Työttömyysasteen nousulla on siis yhteys peliautomaattitiheyden nousuun, mutta se ei anna viitteitä kausaalisuhteesta. Kuviossa b korkeakoulutusasteen ja peliautomaattitiheyden välinen yhteys on negatiivinen, eli regressiosuora on laskeva. Kuvion pisteet näyttävät myös melko hyvin seuraavan regressiosuoran muotoa. Muuttujien välinen korrelaatiokerroin on -0,35, eli korkeakoulutusasteen kasvu postinumeroalueella on yhteydessä peliautomaattitiheyden laskuun. Yhteys on korrelaatiokertoimen perusteella jopa vahvempi kuin työttömyysasteen kohdalla, joskin päinvastainen. Kuvioden c ja d regressiokäyrät eroavat muista siten, että ne ovat lättänämpiä, vaikkakin nousevia. Molempien pistekuviot ovat myös melko hajanaisia. Tätä selittää luultavasti samat tekijät, mitä havaittiin kuviossa 3. Keskiasteen suorittaneiden osuuden ja peliautomaattitiheyden välinen korrelaatiokerroin on 0,17. Ja vastaavasti vuokralla asuvien ja peliautomaattitiheyden välinen korrelaatio on 0,16. Korrelaatiokertoimet ovat molempien kohdalla siis melkein samansuuruisia ja suhteellisen matalia.



KUVIO 5 Pistekuvio esittää sosioekonomista asemaa kuvaavien riippumattomien muuttujien välistä yhteyttä peliautomaattitiheydessä tapahtuvaan vaihteluun.

Edellä esitetyistä pistekuvioista ja korrelaatiokertoimista voidaan päätellä, että tutkielmassa käytettyjen sosioekonomisten muuttujien ja rahapeliautomaattitiheyden välillä on lineaarinen yhteys, joka selittää osittain vaihtelua automaattien määrässä tuhatta asukasta kohden eri alueiden välillä. Yhdenkään riippumattoman muuttujan ja peliautomaattitiheyden välillä ei kuitenkaan havaita kausaalisuhdetta. Suurimmat korrelaatiokertoimet ovat mediaanitulojen ja korkeakoulutettujen muuttujin kohdalla. Niiden ja peliautomaattitiheyden välinen lineaarinen riippuvuussuhde on siis voimakkain verrattuna muihin muuttujiin. Seuraavaksi tarkastellaan kuinka taulukossa 12 esitetyt estimaatit muuttuvat, kun vaihtelua peliautomaattitiheydessä pyritään selittämään useammalla muuttujalla yhtä aikaa.

5.2.2 Usean muuttujan korreloitu yhteys lineaarisessa regressiomallissa

Taulukon 13 mallit 6 ja 7 havainnollistavat, miten regressiomallin estimaatit muuttuvat, kun malliin lisätään yhtäaikaista useampi muuttuja. Mallissa 6 tutkitaan ensin, kuinka kaikki sosioekonomista asemaa kuvaavat muuttujat yhdessä selittävät vaihtelua peliautomaattitiheydessä. Näin nähdään, kuinka yhteys yksittäisten muuttujien ja peliautomaattitiheyden välillä muuttuu verrattuna taulukkoon 12. Ensimmäisenä nähdään, että työttömyysaste menettää tilastollisen merkitsevyytensä mallissa 6. Muiden muuttujien estimaattien arvot heikkenevät ja muuttuvat negatiivisiksi paitsi vuokralla-asuvien kotitalouksien kohdalla. Nyt siis keskiasteen suorittaneiden osuuden kasvu postinumeroalueella laskee peliautomaattitiheyttä. Aiemmassa taulukossa ainoastaan korkeakoulutusastetta ja mediaanituloja kuvaavien muuttujien yhteys peliautomaattitiheyteen oli negatiivinen (taulukko 12). Mallissa 6 mediaanitulojen ja vuokralla asuvien kotitalouksien muuttujat selittävät eniten vaihtelua peliautomaattitiheydessä. Heikoin yhteys selitettävän ja selittävän muuttujan välillä on keskiasteen koulutusta kuvaavan muuttujan kohdalla.

TAULUKKO 13 Lineaarinen regressioanalyysi, jossa selittävien muuttujien yhtäaikainen yhteys selitettävään muuttujaan kontrollimuuttujien kanssa ja ilman.

	Selitettävä muuttuja	
	Automaatit per 1000 asukasta	
	Malli 6	Malli 7
Työttömät, %	-0,017 (0,026)	-0,031 (0,025)
Korkeakoulutetut, %	-0,013*** (0,002)	-0,064** (0,020)
Keskiasteen koulutus, %	-0,010*** (0,002)	0,001 (0,027)
Mediaanitulot, 1000€	-0,122* (0,057)	0,091 (0,060)
Vuokra-asujat, %	0,033*** (0,008)	0,067*** (0,009)
Asukastiheys, 1000as/km ²		-0,002* (0,001)
Keski-ikä		0,231*** (0,027)
Vakio	14,647*** (2,068)	-7,636* (3,328)

*=p < 0,05, **=p < 0,01, ***= p < 0,001

Keskivirheet on merkitty sulkeisiin.

Mallissa 7 regressioanalyysiin otetaan mukaan selittävien muuttujien lisäksi kontrollimuuttujat (taulukko 13). Tässä mallissa ainoastaan korkeakoulutusasteen ja vuokralla asuvien kotitalouksien muuttuja sekä molemmat kontrollimuuttujat säilyvät tilastollisesti merkitsevinä. Molempien selittävien muuttujien estimaatit jopa vahvistuivat. Kontrollimuuttujista alueen keski-ikä selittää enemmän vaihtelua peliautomaattitiheydessä kuin asukastiheys. Lisäksi voidaan nähdä, että asukastiheyden suhde selitettävään muuttujaan on negatiivinen, eli asukastiheyden kasvu laskee rahapeliautomaattitiheyttä. Tämä sama yhteys on havaittavissa myös kuviosta 3. Postinumeroalueen asukkaiden keskiällä on puolestaan positiivinen yhteys rahapeliautomaattien määrään.

5.2.3 Asukastiheyden merkitys lineaarisessa regressiomallissa

Seuraavaksi halutaan nähdä, miten lineaarisen regressiomallin tulokset riippuvat tutkittavina olevan postinumeroalueen asukastiheydestä. Tämä tarkastelu toteutetaan siten, että mallissa on mukana kerrallaan vain puolet tutkittavista postinumeroalueista. Jako tehdään asukastiheyden mediaanin kohdalta siten, että ensimmäiseen osaan jää 462 ja toiseen 461 postinumeroaluetta. Mediaani saadaan, kun tilaston kaikki arvot laitetaan jonoon, ja valitaan se jälkeen niistä keskimäinen (Tilastokeskus 2020c). Asukastiheyden mediaani on tässä 156,1 asukasta per neliökilometri. Ensimmäinen osa kattaa alueet, joiden asukastiheys on mediaania alhaisempi. Kutsutaan näitä tässä tutkielmassa jatkossa väljemmiksi alueiksi. Toinen osa taas käsittää alueet, joiden asukastiheys on mediaania korkeampi, joten kutsutaan niitä tutkielmassa tiheämmiksi alueiksi.

Taulukkoon 14 muodostetaan lineaarinen regressioanalyysi mediaanin alapuolelle jääneille väljemmille postinumeroalueille. Mallit 1-5 kuvaavat kunkin selittävän muuttujan yhteyttä selitettävään muuttujaan, kun muiden muuttujien vaikutusta ei kontrolloida. Tästä voidaan nähdä, että kaikki muuttujat, keskiasteen koulutusta lukuun ottamatta, ovat tilastollisesti merkittäviä. Mediaanitulojen ja työttömyysasteen muuttujat selittävät tässäkin tapauksessa eniten vaihtelua peliautomaattitiheydessä. Aivan kuten aiemmassakin regressiomallissa, joka kattoi kaikki 923 postinumeroaluetta (taulukko 12). Lisäksi kaikkien neljän tilastollisesti merkittävän muuttujan estimaatit kasvavat, verrattaessa taulukon 12 estimaatteihin. Niiden yhteys selitettävään muuttujaan on siis vahvempi kuin aiemmissa malleissa.

TAULUKKO 14 Lineaarinen regressioanalyysi, jossa kunkin yksittäisen selittävän muuttujan kontrolloimaton yhteys selitettävään muuttujaan. Taulukossa on mukana asukastiheydeltään väljemmät postinumeroalueet mediaanin alapuolella.

	Selitettävä muuttuja				
	Automaatit per 1000 asukasta				
	Malli 1	Malli 2	Malli 3	Malli 4	Malli 5
Työttömät, %	0,190*** (0,030)				
Korkeakoulutetut, %		-0,136*** (0,017)			
Keskiasteen koulutus, %			-0,053 (0,035)		
Mediaanitulot, 1000€				-0,465*** (0,045)	
Vuokra-asujat, %					0,141*** (0,013)
Vakio	2,805*** (0,360)	7,226*** (0,311)	8,001*** (1,995)	14,683*** (0,950)	1,868*** (0,298)

*=p < 0,05, **=p < 0,01, ***= p < 0,001
Keskivirheet on merkitty sulkeisiin.

Seuraavaksi sama analyysi tehdään mediaanin yläpuolelle jääville postinumeroalueille eli niin sanotuille tiheämmille alueille. Tähän kuuluu 461 postinumeroaluetta. Alta löytyvään taulukkoon 15 on esitetty mallit 1-5, jotka kuvaavat selittävien muuttujien yhteyttä selitettävän muuttujan vaihteluun, kun muita muuttujia ei kontrolloida. Jos lukuja verrataan aiempaan taulukkoon 14, jossa on estimoitu vastaavat regressiot asukastiheydeltään väljemmiltä alueilta, havaitaan että muuttujien väliset yhteydet heikkenevät taulukon 15 malleissa. Ainoastaan keskiasteen koulutustasoa kuvaava muuttuja selittää peliautomaattitiheyden vaihtelua enemmän tiheämpien alueiden kohdalla, verrattuna mediaanin alapuolelle jääneisiin alueisiin. Lisäksi yhteys on positiivinen, kun se aiemmassa taulukon 14 regressiossa oli negatiivinen. Ensimmäiseen regressioanalyysiin verrattuna muuttujien yksittäiset yhteydet ovat alhaisempia, paitsi keskiasteen koulutuksen suorittaneiden ja vuokralla-asujien kohdalla (taulukko 12). Yhteyksien suunnat (negatiivinen tai positiivinen) sen sijaan säilyvät sa-

moina. Lisäksi myös tässä analyysissä mediaanitulot sekä työttömyysaste selittävät eniten vaihtelua peliautomaattitiheydessä alueiden välillä. Kaikkien muuttujien estimaatit ovat myös tilastollisesti merkittäviä. Voidaankin todeta, että kun alueen asukastiheys kasvaa, se heikentää lähes kaikkien yksittäisten muuttujien yhteyttä selitettävään muuttujaan, kun muiden muuttujien vaikutusta ei kontrolloida.

TAULUKKO 15 Lineaarinen regressioanalyysi, jossa kunkin yksittäisen selittävän muuttujan kontrolloimaton yhteys selitettävään muuttujaan. Taulukossa on mukana asukastiheydeltään tiheimmät postinumeroalueet mediaanin yläpuolella.

	Selitettävä muuttuja				
	Automaatit per 1000 asukasta				
	Malli 1	Malli 2	Malli 3	Malli 4	Malli 5
Työttömät, %	0,169*** (0,028)				
Korkeakoulutetut, %		-0,090*** (0,013)			
Keskiasteen koulutus, %			0,088*** (0,020)		
Mediaanitulot, 1000€				-0,305*** (0,039)	
Vuokra-asujat, %					0,047*** (0,009)
Vakio	2,074*** (0,369)	6,583*** (0,379)	-0,394 (1,034)	10,911*** (0,875)	2,211*** (0,383)

*=p < 0,05, **=p < 0,01, ***= p < 0,001
Keskivirheet on merkitty sulkeisiin.

5.2.4 Asukastiheyden merkitys useamman muuttujan lineaarisessa regressiomallissa

Tässä luvussa esitellään kuinka regressiomallien estimaatit muuttuvat, kun useampi muuttuja selittää vaihtelua peliautomaattitiheydessä samanaikaisesti. Ensin lasketaan estimaatit äsken esitellyille väljemmille postinumeroalueille ja sen jälkeen vielä tiheimmille alueille. Taulukon 16 mallit 6 ja 7 on kuvaavat väljempää postinumeroaluetta. Mallit esittävät miten regressiot muuttuvat, kun useampi muuttuja selittää vaihtelua peliautomaattitiheydessä yhtä aikaa. Mallissa 6 kaikki sosioekonomiset muuttujat selittävät vaihtelua peliautomaattitiheydessä yhtäaikaaisesti (taulukko 16). Tällöin muuttujista vain kolme säilyy tilastollisesti merkittävänä. Näitä ovat molemmat koulutusastetta kuvaavat muuttujat ja vuokra-asujien määrää kuvaava muuttuja. Näiden kolmen muuttujan yhteys vahvistuu verrattuna taulukkoon 13 ja yhteyden suunta (positiivinen tai negatiivinen) säilyy samana. Taulukon 16 mallissa 7 regressioanalyysiin otetaan mukaan myös kontrollimuuttujat. Tässäkin mallissa kolme muuttujaa säilyttää tilastollisen merkittävyytensä. Näitä ovat mediaanitulot, vuokralla asuvat kotitaloudet ja kontrollimuuttujista asukkaiden keski-ikä. Väljempien postinumeroalueiden kohdalla asukastiheyttä kuvaava muuttuja esimerkiksi menettää tilastollisen merkittävyytensä. Alueen asukkaiden keski-ikä selittää

vaihtelua peliautomaattitiheydessä lähes yhtä paljon kuin taulukon 13 vastaa-
vassa mallissa. Vuokra-asujien ja mediaanitulojen muuttajat selittävät vaihtelua
peliautomaattitiheydessä sen sijaan jopa enemmän.

TAULUKKO 16 Lineaarinen regressioanalyysi kuvaa kuinka selittävät muuttajat ja kont-
rollimuuttajat yhdessä selittävät vaihtelua rahapeliautomaattitiheydessä. Aineisto on tässä
rajattu asukastiheydeltään väljempiin postinumeroalueisiin mediaanin alapuolella.

	Selitettävä muuttuja	
	Automaatit per 1000 asukasta	
	Malli 6	Malli 7
Työttömät, %	0,016 (0,033)	0,002 (0,033)
Korkeakoulutetut, %	-0,125*** (0,034)	-0,027 (0,036)
Keskiasteen koulutus, %	-0,141*** (0,037)	-0,039 (0,039)
Mediaanitulot, 1000€	-0,022 (0,097)	0,232* (0,104)
Vuokra-asujat, %	0,105*** (0,015)	0,119*** (0,016)
Asukastiheys, 1000as/km ²		-0,058 (0,034)
Keski-ikä		0,230*** (0,040)
Vakio	13,015*** (2,508)	-9,963* (4,498)

*=p < 0,05, **=p < 0,01, ***= p < 0,001

Keskivirheet on merkitty sulkeisiin.

Seuraavaksi lasketaan vastaavat mallit asukastiheyden mediaanin yläpuo-
lelle jääneille alueille. Taulukon 17 malli 6 näyttävät selittävien muuttujien yh-
täaikaisen yhteyden peliautomaattitiheyteen. Siinä ainoastaan vuokra-asujien ja
korkeakoulutettujen muuttajat säilyttävät tilastollisen merkitsevyytensä. Mo-
lempien muuttujien yhteys on kuitenkin heikompi kuin mitä se on asukasti-
heydeltään väljempien alueiden kohdalla. Jos tätä verrataan aiempaan taulukon
13 malliin 6, molempien muuttujien suhde selitettävään muuttuun kasvaa.
Mallissa 7 nähdään miten selittävät muuttajat ja kontrollimuuttajat yhdessä se-
littävät peliautomaattitiheyden vaihtelua (taulukko 17). Siinäkin samat muuttu-
jat säilyttävät tilastollisen merkitsevyytensä kuin mallissa 6. Korkeakoulutus-
asteen merkitys laskee, mutta vuokralla asuvien nousee, kun verrataan saman
taulukon malliin 6. Jos taas verrataan taulukon 13 malliin 7, selittävät molem-
mat muuttajat automaattitiheyttä aiempaa heikommin. Asukastiheyden kasvu
aiheuttaa siis sen, ettei kontrollimuuttujana toiminut alueen asukkaiden keski-
ikä ole enää tilastollisesti merkittävä, kun taas korkeakoulutusastetta kuvaava-
sta muuttujasta tulee uudelleen tilastollisesti merkittävä, verrattaessa asukasti-
heydeltään väljempiin alueisiin.

TAULUKKO 17 Lineaarinen regressioanalyysi kuvaa kuinka selittävät muuttujat ja kontrollimuuttujat yhdessä selittävät vaihtelua rahapeliautomaattitiheydessä. Aineisto on tässä rajattu asukastiheydeltään tiheämpiin postinumeroalueisiin mediaanin yläpuolella.

	Selitettävä muuttuja	
	Automaatit per 1000 asukasta	
	Malli 6	Malli 7
Työttömät, %	-0,023 (0,041)	-0,024 (0,040)
Korkeakoulutetut, %	-0,107*** (0,027)	-0,060* (0,028)
Keskiasteen koulutus, %	-0,058 (0,040)	0,026 (0,042)
Mediaanitulot, 1000€	-0,089 (0,087)	0,124 (0,093)
Vuokra-asujat, %	0,035* (0,013)	0,072*** (0,015)
Asukastiheys, 1000as/km ²		-0,001 (0,001)
Keski-ikä		0,239 (0,043)
Vakio	10,855* (4,232)	-10,766 (5,641)

*=p < 0,05, **=p < 0,01, ***= p < 0,001

Keskivirheet on merkitty sulkeisiin.

Esitellyistä lineaarisista regressioanalyyseistä voidaan nähdä, että eniten vaihtelua rahapeliautomaattitiheydessä selittävät mediaanitulot ja työttömyysaste, kun muiden muuttujien vaikutusta ei kontrolloida. Mediaanitulojen estimaatit vaihtelevat tällöin -0,305 ja -0,465 välillä riippuen tutkittavien postinumeroalueiden asukastiheydestä. Asukastiheyden lasku näyttää vahvistavan mediaanitulojen ja peliautomaattitiheyden välistä suhdetta, sillä vaikutus on suurin asukastiheydeltään väljempien postinumeroalueiden kohdalla. Työttömyysasteen kontrolloimattomat estimaatit taas vaihtelevat 0,169 ja 0,190 välillä. Senkin kohdalla yhteys on voimakkain väljempien alueiden mallissa, jossa asukastiheys on asukastiheyden mediaania alhaisempi. Koulutusastetta kuvaavista muuttujista korkeakoulutusasteella vaikuttaa olevan vahvempi yhteys peliautomaattitiheyteen, kun verrataan keskiasteen koulutuksen suorittaneisiin. Korkeakoulutuksen suhde automaattitiheyteen on positiivinen ja edellisten tavoin vahvempi väljempien alueiden kohdalla. Sen sijaan keskiasteen koulutuksen yhteys on suurempi asukastiheydeltään tiheämpien alueiden kohdalla. Lisäksi havaitaan, että keskiasteen koulutuksen suhde selitettävään muuttujaan on positiivinen kaikissa muissa regressiomalleissa, paitsi väljempien alueiden kohdalla, jolloin yhteys kääntyy negatiiviseksi. Vuokralla asumisen yhteys on positiivinen kaikissa malleissa, ja voimakkain asukastiheydeltään väljempien postinumeroalueiden kohdalla.

Yhteenvedona voidaan todeta, että heikomman sosioekonomisen aseman yhteys peliautomaattitiheyteen näkyy regressioanalyysissä. Sosioekonomisista muuttujista korkeampi työttömyysaste ja vuokralla asuvien määrä näyttää nos-

tavan rahapeliautomaattien määrää tuhatta asukasta kohden. Korkeakoulutettujen suurempi osuus ja suuremmat mediaanitulot taas laskevat peliautomaattitiheyttä. Keskiasteen koulutuksen käyneiden suurempi osuus laskee peliautomaattitiheyttä asukastiheydeltään väljempien alueiden kohdalla, mutta nostaa sitä tutkittaessa tiheimmin asuttuja alueita ja kaikkia 923 postinumeroaletta yhdessä. Toisaalta kun kaikkien sosioekonomisten muuttujien sekä kontrollimuuttujien yhteyttä peliautomaattitiheyteen tutkitaan yhtäaikaaisesti, laskee se lähes jokaisen muuttujan kohdalla. Lisäksi osa muuttujista menettää tilastollisen merkitsevyytensä. Työttömyysaste ei esimerkiksi ole enää tilastollisesti merkittävä tämän jälkeen, ja mediaanitulotkin ovat tilastollisesti merkittäviä enää muutaman mallin kohdalla. Vuokra-asujien muuttuja on ainut, joka säilytti tilastollisen merkitsevyytensä kaikissa regressiomalleissa, vaikka malliin lisätään selittäviä muuttujia ja kontrollimuuttujia. Sen selittävyys myös kasvoi ensimmäisen mallin jälkeen (taulukko 12). Edellä esitetyistä malleista voidaan siis nähdä, että suurimman osan selittävästä muuttujista kohdalla yhteys peliautomaattitiheyteen on voimakkain, kun sitä ei kontrolloida. Kun malliin lisätään useampi muuttuja, yksittäisten selittävien muuttujien yhteys heikkenee tai muuttuu tilastollisesti merkityksettömäksi.

Lineaarisista regressioanalyseista nähdään, että asukastiheyden nousu vaikuttaa heikentävästi suurimpaan osaan sosioekonomisista muuttujista ja niiden kykyyn selittää vaihtelua peliautomaattitiheydessä. Tämän lisäksi heikentävästi vaikuttaa myös useamman muuttujan lisäämien malliin yhtäaikaaisesti. Toisaalta kuvioista 3 voidaan havaita, ettei asukastiheys selitä yksistään vaihtelua peliautomaattitiheydessä. Tätä havaintoa tukee myös automaatti- ja asukastiheyden välinen korrelaatiokerroin $-0,09$. Korrelaatio niiden välillä on hyvin matala, minkä lisäksi se on negatiivinen, eli asukastiheyden nousun tulisi laskea peliautomaattitiheyttä. Hyvin erilainen vaikutus on puolestaan tutkielman toisella kontrollimuuttujalla postinumeroaletteen asukkaiden keski-ikä, jonka korrelaatiokerroin on jopa korkein kaikista muuttujista $0,43$. Alueiden asukkaiden keski-ikä vaikuttaa siis olevan jopa vahvempi lineaarinen yhteys peliautomaattitiheyteen kuin tutkielman sosioekonomisilla muuttujilla ja asukastiheydellä. Tämäkään ei kuitenkaan anna viitteitä kausaalisuhteesta.

5.3 Logistisen regressiomallin tulokset

Kaikki tutkielman analyysit tähän asti on tehty aineistolla, joka on sisältänyt tiettyjä rajoituksia. Tämä tarkoittaa sitä, että mukana ei ole ollut postinumeroaletta, joilla asui alle tuhat henkilöä tai joilla ei sijainnut yhtäkään rahapeliautomaattia. Rajoitus on tehty sen vuoksi, että Suomesta löytyi vuonna 2018 yli 2000 postinumeroaletta, jotka eivät täytä näitä kriteereitä. Nämä mahdollisesti pienet tai esimerkiksi teollisuusalueella sijaitsevat postinumeroaletat halutaan jättää siksi pois tarkastelusta. Tällaisten rajoitusten tekemiseen on päädytty myös muissa samankaltaisissa tutkimuksissa (ks. Raisamo ym. 2019; Selin ym. 2018). Viimeisessä mallissa lasketaan logistisen regressioanalyysin kautta todennäköi-

syys sille, että postinumeroalueella sijaitsee vähintään yksi rahapeliautomaatti. Näin pyritään löytämään tekijät, jotka vaikuttavat siihen, sijoitetaanko alueelle yksi tai useampi rahapeliautomaatti. Tässä käytettävään tilastoaineistoon ei siis tehdä rajoituksia, vaan mukana ovat kaikki Suomen 3026 postinumeroaluetta.

Logistisessa regressioanalyysissä riippuva muuttuja ei ole jatkuva, vaan binaarinen muuttuja eli se saa arvon 0 tai 1. Tässä tutkielmassa arvo 0 tarkoittaa sitä, ettei postinumeroalueella sijaitse yhtään rahapeliautomaattia. Arvo 1 taas kuvaa aluetta, jolla on yksi tai useampi rahapeliautomaatti. Logistisessa regressioanalyysissä lasketaan todennäköisyys sille, että riippuva muuttuja saa arvon 1. Ensin lasketaan logistinen regressioanalyysi kaikille riippumattomille muuttujille. Tässä ovat mukana kaikki sosioekonomista asemaa kuvaavat muuttujat ja kontrollimuuttujat. Analyysistä nähtiin, että ainoastaan neljän muuttujan kohdalla malli on tilastollisesti merkityksellinen. Näitä ovat keskiasteen koulutuksen suorittaneita, mediaanituloja, vuokralla-asujia ja asukkaiden keski-ikää kuvaavat muuttujat.

Logistinen regressiomalli eroaa lineaarisesta regressiomallista siten, että estimaateista ei voi lukea suoraan, kuinka suuri riippumattomien muuttujien vaikutus todennäköisyyteen on. Määrällisiä muutoksia varten tulee laskea marginaaliset vaikutukset muuttujille. Marginaalivaikutus kuvastaa sitä, miten riippumattoman muuttujan marginaalinen, eli yhden yksikön muutos, vaikuttaa riippuvaan muuttujaan. Taulukossa 18 esitellään marginaalivaikutukset neljälle tilastollisesti merkittävälle muuttujalle, kun muut riippumattomat muuttujat asetetaan vastaamaan niiden keskiarvoa. Siitä nähdään, että keskiasteen koulutuksen suorittaneiden määrän tai asukkaiden keski-ikänsä nousu laskee todennäköisyyttä, että alueella sijaitse peliautomaatteja yksi tai useampi. Vastaavasti mediaanitulojen ja vuokralla asuvien kotitalouksien määrän nousu nostaa tätä todennäköisyyttä. Marginaalivaikutuksista voidaan lukea todennäköisyyden suuruus. Esimerkiksi kun alueen vuokralla asuvien kotitalouksien määrä nousee yhdellä yksiköllä, tämä nostaa todennäköisyyttä, että alueella sijaitse vähintään yksi peliautomaatti 1,8 prosenttiyksikköä. Mediaanitulojen kohdalla yhden yksikön nousu tuloissa nostaa todennäköisyyttä 1 prosenttiyksikön. Taulukon 18 marginaalivaikutuksista siis nähdään, etteivät saadut todennäköisyydet ole kovinkaan suuria. Todennäköisyydet vaihtelevat 0,4 ja 1,8 prosenttiyksikön välillä.

Marginaalivaikutuksien suunnat eroavat jonkin verran lineaarisen regressioanalyysin tuloksista. Taulukossa 18 keskiasteen suorittaneiden osuuden kasvu laskee todennäköisyyttä, kun lineaarisessa mallissa sen yhteys peliautomaattitiheyteen vaihteli negatiivisen ja positiivisen välillä. Mediaanitulojen ja asukkaiden keski-ikä muuttujien marginaaliyhteyksien suunnat olivat vastakkaiset verrattuna lineaariseen regressiomalliin. Marginaalivaikutusten perusteella vuokra-asujien osuuden kasvu nosti todennäköisyyttä, että alueella oli peliautomaatteja. Tämä oli linjassa lineaarisen regressioanalyysin kanssa, sillä siinäkin vuokra-asujien osuuden kasvu selitti peliautomaattitiheyden kasvua. Logistisen regressiomallin tuloksien voidaan todeta olevan siis vain osittain linjassa lineaarisen regressiomallin kanssa.

TAULUKKO 18 Logistisen regressioanalyysin marginaalivaikutukset laskettuna muuttujille, jotka olivat tilastollisesti merkitseviä.

Muuttuja	Marginaalivaikutus	Keskivirhe
Keskiasteen koulutus, %	-0,004*	0,002
Mediaanitulot, 1000€	0,010*	0,005
Vuokra-asujat, %	0,018***	0,001
Keski-ikä	-0,006**	0,002

*=p < 0,05, **=p < 0,01, ***= p < 0,001

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA ARVIOINTI

Tässä luvussa vastataan aiemmin esitettyihin tutkielman tutkimushypoteeseihin ja -ongelmaan. Tämän pohjana ja tukena käytetään edellisessä luvussa esitettyjä tuloksia, jota peilataan aiempien lukujen teoriaan. Alussa palataan tutkielman taustaan ennen kuin esitellään sen perusteella tehdyt johtopäätökset ja kerrotaan, miten saatuja tuloksia voidaan soveltaa käytäntöön. Luvun lopussa arvioidaan tutkielman luotettavuutta sekä ehdotetaan sen pohjalta nousseita mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

6.1 Tutkielman päätelmät

6.1.1 Tutkielman tausta

Tämän pro gradu -tutkielman pyrkimyksenä oli selvittää, sijoitteleeko Veikkaus tavallista enemmän rahapeliautomaatteja sosioekonomisesti heikommille alueille. Hajasijoitellut rahapeliautomaatit valikoituivat tutkimuskohteeksi niiden ajankohtaisuuden vuoksi. Ne ovat herättäneet viime vuosina runsaasti keskustelua ja kritiikkiä Suomessa. Rahapeliautomaatit ovat olleet kolmanneksi suosituin pelimuoto suomalaisten keskuudessa jo vuodesta 2007 lähtien, minkä lisäksi ne tuottivat vuonna 2019 noin 40 prosenttia Veikkauksen noin 1,69 miljardin euron pelikatteesta. Tämä on huomattava määrä rahaa, varsinkin kun tätä verrataan muihin sen pelituotteisiin. (Salonen ym. 2019; Veikkaus Oy 2019.) Huoli rahapeliautomaattien pelaamisesta perustuu niistä mahdollisesti aiheutuviin haittoihin. Rahapeliongelmia ja -haittoja voivat aiheuttaa mitkä tahansa pelimuodot, mutta aiempien tutkimusten perusteella rahapeliautomaatit ovat silti yksi suurimmista syistä rahapeliongelmien takana (Sulkunen ym. 2019, 34; myös Jensen ym. 2013; Wheeler ym. 2006; Worhunsky & Rogers 2018). Näitä tuloksia tukevat myös suomalaisen Peluurin vuosiraportti, jonka mukaan suurin osa sen asiakkaista (83 prosenttia) ilmoitti rahapeliautomaatit ensisijaiseksi ongelmakseen (Silvennoinen & Vuorento 2019). Peliautomaattien haitallisuutta

on perusteltu muun muassa niiden ominaisuuksilla, jotka tekevät rahapeliautomaateista kouduttavia ja saavat pelaajan viihtymään niiden parissa yhä pidempään sekä käyttämään sen vuoksi myös enemmän rahaa (Selin ym. 2018; myös Worhunsky & Rogers 2018; Leino ym. 2015; Binde, Romild & Volberg 2017). Rahapeliautomaatit ovat lähes vastakohta toiselle suomalaisten suosimalle rahapelimuodolle – Lotolle.

Tutkielmassa valitsin keskittyä rahapeliautomaateista erityisesti hajasijoitettuihin rahapeliautomaatteihin ja niiden sijoitteluun. Hajasijoitetuilla rahapeliautomaateilla tarkoitetaan peliautomaatteja, jotka sijaitsevat muualla kuin erillisissä pelipisteissä tai Helsingin kasinolla kuten kauppojen ja kioskien tiloissa. Erillisissä pelipisteissä sijaitsevat automaatit jätettiin kokonaan tarkastelun ulkopuolelle. Valintaan päädyttiin siksi, että viime vuosina on käyty keskustelua Veikkauksen tavasta sijoitella automaatteja eri alueiden kesken. Erityisen huolissaan tästä ovat olleet suomalaiset tutkijat. Aiempien tutkimusten perusteella rahapelien saatavuuden on nähty olevan yhteydessä runsaampaan rahapelien pelaamiseen. Automaattien parempi saatavuus vaikutti positiivisesti myös pelaamisaktiivisuuteen, pelattuun rahamäärään ja rahapelihaittoihin. Rahapelien heikompi saatavuus puolestaan laski pelaamisaktiivisuutta alueella. (Selin ym. 2018; Marshall 2005.) Lisäksi rahapeliautomaattien sijoittelun ja rahapeliongelmien välillä on havaittu yhteys (Binde ym. 2017; myös Vasiliadis ym. 2013). Suomessakin on viime vuosina keskusteltu siitä, onko rahapeliautomaatteja enemmän alueilla, joissa asuu paljon sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevia. Tällaista sijoittelua on havaittu tapahtuvan ainakin Isossa-Britanniassa, Uudessa Seelannissa ja Australiassa (Wardle ym. 2014; Wheeler ym. 2006; Marshall & Baker 2002). Tämä on huolestuttavaa, sillä aiempien tutkimustulosten mukaan heikommassa asemassa olevat henkilöt ovat herkempiä rahapeliongelmiin ja käyttävät suhteessa enemmän rahaa rahapelien pelaamiseen (Vasiliadis ym. 2013; Wisman 2006; Salonen ym. 2017). Suomessa hajasijoitetut rahapeliautomaatit kattoivat jopa 80 prosenttia kaikkien rahapeliautomaattien pelikatteesta (Veikkaus Oy 2019). Tästä johtuen olisi tärkeää kiinnittää huomiota siihen, millaisille alueille rahapeliautomaatteja sijoitetaan.

Rahapeliautomaattien sijoittelua lähdettiin tutkimaan vertailemalla eri postinumeroalueiden rahapeliautomaattitiheyttä keskenään. Tarkastelussa oli mukana noin 18 500 hajasijoitettua rahapeliautomaattia, jotka sijaittivat kaikki Manner-Suomessa vuonna 2018. Kun postinumeroalueiden peliautomaattitiheys oli tiedossa, pyrittiin siinä tapahtuvaa vaihtelua eri alueiden välillä selittämään sosioekonomisilla tekijöillä. Sosioekonomista asemaa kuvattiin tässä tutkielmassa työttömyysasteella, koulutusasteella, mediaanituloilla ja vuokralla asuvien kotitalouksien osuudella postinumeroalueen kaikista kotitalouksista. Koulutusasteen kohdalla oli eritelty omiksi muuttujikseen korkeakoulutuksen suorittaneet sekä keskiasteen suorittaneet. Näin päästiin tutkimaan kummankin niistä yhteyttä peliautomaattitiheyteen. Tavallisesti koulutusastetta kuvataan yksittäisenä muuttujana, joka kattaa tutkinnot keskiasteesta ylöspäin. Kontrollimuuttujina käytettiin alueen asukkaiden keski-ikää sekä asukastiheyttä per neliökilometri. Rahapeliautomaattitilasto on Veikkaus Oy:n tuottama vuodelta

2018. Sosioekonomisten muuttujien ja kontrollimuuttujien aineistot ovat peräisin Tilastokeskuksen Paavo-tietokannasta vuosilta 2017 ja 2018. Tutkielman analyysit on tehty Stata-ohjelmistolla.

6.1.2 Tutkimuksen johtopäätökset

Tämän tutkielman tarkoituksena oli pyrkiä selvittämään, sijoitteleeko Veikkaus rahapeliautomaatteja tavallista enemmän sosioekonomisesti heikommille alueille. Tutkielman ensimmäinen tutkimushypoteesi viittasi juuri tähän. Sen mukaan alueilla, joilla asuu enemmän huonommassa sosioekonomisessa asemassa olevia, on enemmän rahapeliautomaatteja kuin sosioekonomisesti paremmilla alueilla. Tätä lähdettiin selvittämään rahapeliautomaattitiheyden ja sosioekonomisten muuttujien kautta. Tarkoituksena oli selittää rahapeliautomaattitiheyden vaihtelua eri postinumeroalueiden kesken sosioekonomista asemaa kuvaavien muuttujien avulla.

Isolla osalla alueista sijaitsi 1-11 rahapeliautomaattia tuhatta asukasta kohden, mutta suurimmalla osalla alueista automaattitiheys oli 1-5 automaatin verran. Keskihajonta eri alueiden välillä laski viidestä automaattista kolmeen, kun aineistoa rajattiin koskemaan vain tiettyjä postinumeroalueita. Tähän kuuluivat alueet, joilla sijaitsi vähintään yksi peliautomaatti ja jossa asui vähintään tuhat asukasta. Rahapeliautomaattitiheydessä oli siis vaihtelua eri alueiden välillä.

Sosioekonomisten muuttujien ja peliautomaattitiheyden välistä yhteyttä tutkittiin lineaarisen regressioanalyysin, pistekuvioiden, korrelaatiokertoimien ja keskitiheyden sekä luottamusvälien kautta. Tutkielman tuloksista havaittiin, että sosioekonomisista muuttujista mediaanitulot selittivät eniten vaihtelua peliautomaattitiheydessä eri alueiden välillä. Yhteys niiden välillä oli negatiivinen, eli mediaanitulojen noustessa peliautomaattitiheys laskee. Tämä yhteys säilyi vahvimpana kaikissa lineaarisen regressioanalyysin malleissa, joissa vaikutusta ei kontrolloitu. Kun malliin lisättiin useampi muuttuja yhtäaikaisesti, muuttui mediaanitulojen yhteys heikommaksi tai tilastollinen merkitsevyys katosi. Tämä tarkoittaa sitä, ettei muuttuja enää selittänyt vaihtelua peliautomaattitiheydessä, kun huomioitiin muut muuttujat. Toiseksi eniten peliautomaattitiheyden vaihtelua selitti työttömyysaste, mutta sekin menetti tilastollisen merkitsevyytensä, kun malliin lisättiin yhtäaikaisesti useampi muuttuja. Työttömyysasteen nousu kasvatti alueen peliautomaattitiheyttä.

Koulutusastetta kuvattiin tutkielmassa kahdella eri muuttujalla, korkeakoulutettujen ja keskiasteen suorittaneiden osuuksilla alueen täysi-ikäisistä asukkaista. Tällä haluttiin nähdä, selittääkö toinen koulutus vaihtelua peliautomaattitiheydessä toista enemmän. Tuloksista havaittiin, että korkeakoulutus selitti vaihtelua keskiasteen koulutusta enemmän laskemalla peliautomaattitiheyttä alueella. Keskiasteen suorittaneiden osuus taas saattoi laskea tai nostaa peliautomaattitiheyttä alueella riippuen mallista. Vaikutti siltä, että keskiasteen koulutuksen yhteys oli riippuvainen asukastiheydestä tai muista muuttujista. Molempien muuttujien yhteyksien voimakkuus tai tilastollinen merkitsevyys

muuttui, kun malliin lisättiin useampi muuttuja yhtäaikaaisesti. Korkeakoulutusasteen korrelaatiokerroin oli selittävästä muuttujista toiseksi vahvin (-0,35).

Tulojen, työttömyyden ja koulutusasteen lisäksi haluttiin tutkia vuokralla asumisen yhteyttä peliautomaattitiheyteen. Tähän valittiin muuttuja, joka kuvasi vuokralla asuvien kotitalouksien osuutta kaikista alueen kotitalouksista. Tätä ei aiemmin tiettävästi ole tutkittu Suomessa rahapelitutkimuksen yhteydessä. Omistusasunnon omistaminen vaatii hyvää taloudellista asemaa, joten vuokralla asujien suurempi määrä voi indikoida sosioekonomisesti heikompaa aluetta. Vuokra-asujien osuus oli tutkielman muuttujista ainut, joka säilytti tilastollisen merkitsevyytensä jokaisessa lineaarisessa regressiomallissa, tosin yhteys oli niissä jokaisessa melko heikko. Kotitalouksien vuokralla asuminen näytti selittävän vaihtelua peliautomaattitiheydessä sitä enemmän, mitä pienempi oli alueen asukastiheys. Vuokra-asujien osuuden yhteys peliautomaattitiheyteen oli kaikissa malleissa positiivinen, eli se kasvatti alueen automaattitiheyttä.

Yhteenvetona voidaan todeta, että jokaisen sosioekonomisen muuttujan ja peliautomaattitiheyden välillä havaittiin yhteys. Vahvin se on mediaanitulojen kohdalla. Tutkielman tulosten perusteella vaikuttaisi siltä, että rahapeliautomaatteja on sijoitettu enemmän sosioekonomisesti heikommille alueille. Erityisesti tämä näkyi, kun verrattiin sosioekonomisesti hyvin erilaisia alueita keskenään, kuten luvun 5 kuvio 3 osoitti. Saman havainnon oli tehnyt aiemmin myös toinen suomalainen tutkimus (Selin ym. 2018). Toisaalta yhteydet eivät olleet yhdenkään muuttujan kohdalla kovin voimakkaita. Lisäksi lähes kaikkien muuttujien yhteydet heikkenivät tai muuttuivat tilastollisesti merkityksettömiksi, kun malliin lisättiin useampi selittävä muuttuja tai kontrollimuuttuja. Vastaavia tuloksia saatiin myös muista aiemmin tehdyistä suomalaisista tutkimuksista. Muun muassa Raisamo ym. (2019) havaitsivat omassa tutkimuksessaan peliautomaatteja sijaitsevan enemmän sosioekonomisesti heikommilla alueilla. Hekin päätyivät siihen, että tulotaso selitti eniten tätä vaihtelua (Raisamo ym. 2019). Selin ym. (2018) taas selittivät korkeampaa rahapeliautomaattitiheyttä runsaammalla työttömyydellä, pienituloisten määrällä ja pienemmällä korkeakoulutettujen määrällä. Tämäkin on linjassa tämän tutkielman havaintojen kanssa. Lisäksi saksalainen tutkimus löysi vahvan yhteyden työttömien määrän ja korkeamman peliautomaattitiheyden väliltä (Xouridas ym. 2016). Työttömyysasteen yhteys oli toiseksi voimakkain myös tässä tutkielmassa. Lopulta voidaan siis todeta, että tutkielman tulokset antoivat viitteitä ensimmäisen tutkimushypoteesin tueksi. Sosioekonomisten muuttujien ja peliautomaattitiheyden välillä on havaittavissa yhteys, mutta yhteydet eivät välttämättä ole kausaalisia. Tämän tutkielman tuloksien perusteella ei voida siis päätellä, että Veikkaus sijoittelisi peliautomaatteja tarkoituksellisesti sosioekonomisesti heikommille alueille.

Tutkielman toisen tutkimushypoteesin oli tarkoitus varmistaa, ettei rahapeliautomaattien määrää tietyllä alueella voida selittää asukastiheydellä. Tällä haluttiin varmistaa, ettei tulkintoja jonkin alueen peliautomaattitiheyden syistä tehtäisi virheellisesti. Olisi myös hyvin loogista olettaa, että suurempi asukas-

luku kasvattaisi alueen automaattien määrää. Tutkimuksen tulokset kuitenkin osoittavat, ettei asukastiheydellä voida selittää korkeampaa peliautomaattitiheyttä. Itseasiassa asukastiheyden nousulla oli jopa negatiivinen vaikutus peliautomaattitiheyteen. Tämä nähtiin ensin kuviosta 3, jossa peliautomaattitiheys laski selkeästi asukastiheyden noustessa. Tätä tuki myös negatiivinen korrelaatiokerroin (-0,09) ja lineaarisen regressioanalyysin negatiiviset regressiot. Asukastiheyden yhteys oli kuitenkin kaikissa hyvin alhainen. Tämä kertoo siitä, ettei asukastiheyden ja peliautomaattitiheyden välillä havaittu olevan lineaarista yhteyttä. Samaan tulokseen päätyivät myös Raisamo ym. (2019) tutkiessaan rahapeliautomaattien sijoittelua Suomessa. Toinen tutkimushypoteesi voidaan siis saatujen tulosten perusteella vahvistaa paikkansa pitäväksi.

Asukastiheyden lisäksi päädyttiin käyttämään myös toista kontrollimuuttujaa eli postinumeroalueiden asukkaiden keski-ikää. Se osoittautui lopulta melko hyväksi muuttujaksi, sillä se selitti peliautomaattitiheyttä eniten kahdessa mallissa kolmesta. Lisäksi sen korrelaatiokerroin oli mediaanitulojen kerrointa korkeampi. Saatujen tulosten perusteella nähtiin, että alueen asukkaiden keski-ikä nousu oli yhteydessä peliautomaattitiheyden nousuun kyseisellä alueella. Tämä on linjassa Salosen ym. (2019) rahapelitutkimuksen tulosten kanssa, joiden mukaan pelaaminen on ollut viime vuosina yleistä eläkeikäisten ja eläkeikää lähentelevien keskuudessa.

Viimeisenä tutkielmassa selvitettiin, voidaanko käytettyjen muuttujien avulla laskea todennäköisyyksiä sille, että jollakin alueella sijaitsee yksi tai useampi peliautomaatti. Tämä toteutettiin logistisen regressioanalyysin avulla. Saatut marginaalivaikutukset osoittautuivat pieniksi, vain muutaman prosentin suuruisiksi. Näiden tulosten perusteella voidaan todeta, että käytettyjen sosioekonomisten muuttujien tai kontrollimuuttujien avulla ei pystytä kertomaan todennäköisyyksiä sille, sijoitteleeko Veikkaus peliautomaatteja jollekin alueelle vai ei.

6.2 Tutkimuksen arviointi

Tässä luvussa otetaan kantaa tutkimuksen luotettavuuteen ja kerrotaan tutkielman aikana ilmenneistä haasteista. Luotettavuutta voidaan arvioida erilaisin yleisessä käytössä olevin mittarein. Yksi arviointikeinoista on työn validius eli validiteetti. Tällä mitataan sitä, onko tutkimuksessa onnistuttu mittaamaan ja tutkimaan oikeita asioita, eli onko tutkimus onnistunut vastaamaan tavoitteisiinsa. Tämä voidaan varmistaa muun muassa huolellisella suunnittelulla sekä oikeanlaisen aineiston ja tutkimusmenetelmän valinnalla. Tutkielman teko aloitettiin laatimalla tutkimussuunnitelma ja sen kautta sopivat tutkimushypoteesit. Alkuvaiheessa perehdyttiin myös muihin vastaaviin tutkimuksiin, jotta nähtiin, miten aihetta oli aiemmin tutkittu. Sopivan aineiston löydyttyä tämä vahvisti tehdyt suunnitelmat. Tutkielman validiteetista kertoo myös se, kuinka siinä onnistuttiin vastaamaan esitettyihin tutkimushypoteeseihin. Molempiin hypo-

teeseihin saatiin vastaukset tutkielman aineiston ja tutkimusmenetelmien avulla. Nämä seikat tukevat tutkimuksen olevan validisuutta. (Heikkilä 2008, 29-30.)

Tutkimuksen luotettavuutta voidaan mitata myös reliabiliteetilla. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkimuksen tulokset eivät saisi olla sattumanvaraisia. Saatut tulokset pitäisi olla toistettavissa, mikäli tutkimus tehtäisiin uudelleen. Tutkimustulosten tulee siis olla tarkkoja ja ei-sattumanvaraisia. Tähän voidaan vaikuttaa suorittamalla tutkimus tarkasti ja suhtautumalla siihen tarpeeksi kriittisesti. Inhimillisiä virheitä pyrittiin tutkielmassa estämään esimerkiksi siten, että aineiston turhaa ennakkokäsittelyä vältettiin ennen Stataan syöttämistä. Tarvitavat rajaukset tehtiin vasta Statassa, joka vähensi virheiden mahdollisuutta. Tutkielman aikana tehtiin myös jatkuvasti satunnaistarkastuksia, jotta nähtiin että esimerkiksi komennot toimivat oikein. Riittävän iso otoskoko on myös edellytys tutkielman reliabiliteetille. Tämä varmistettiin isolla koko Suomen kattavalla tilastoaineistolla. Mukana olleet postinnumeroalueet sijaitsivat ympäri Suomen ja kattoivat keskenään hyvinkin erilaisia alueita ja asukkaita. Lisäksi jokaisessa tutkielman analyysissä oli mukana vähintään 923 postinnumeroaluetta. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 226-227; Heikkilä 2008, 30.)

Tutkimuksen toistettavuuden lisäksi hyvä tutkimus on tutkijastaan riippumaton eli objektiivinen. Mikäli tutkimuksen tekijä vaihtuisi kesken kaiken, tämän ei tulisi näkyä sen tuloksissa. Tutkijan tulee siis pystyä suhtautumaan tutkimukseen puolueettomasti eikä antaa omien mielipiteittensä vaikuttaa tutkielman tuloksiin tai johtopäätöksiin. Tämä on huomioitu tutkielmaa tehdessä. Tutkielman luotettavuutta puoltavat myös aiempien suomalaisten ja kansainvälisten rahapelitutkimuksien saamat tulokset, joiden kanssa tutkielman tulokset olivat linjassa. (Heikkilä 2008, 31.)

Yhtenä tutkielman haasteena voidaan nähdä ihmisten liikkuminen eri postinnumeroalueiden välillä. Tietyn postinnumeroalueen asukkaiden elämä harvemmin rajoittuu vain sen alueen sisälle, jossa he asuvat. Kaupassa saatetaan esimerkiksi käydä viereisen postinnumeroalueen puolella, jolloin myös peliautomaattien pelaaminen saattaa tapahtua toisella postinnumeroalueella. Ison hypermarketin peliautomaatteja pelaavat luultavasti useamman läheisen postinnumeroalueen asukkaat kauppareissuillaan. Toisaalta keskusta-alueiden asukkaat eivät välttämättä pelaa ollenkaan peliautomaateilla, vaikka niitä sijaitseekin siellä yleensä eniten. Tästä johtuen osan alueista peliautomaattitiheys ei välttämättä ole yhteydessä sen alueen asukkaisiin tai sosioekonomiseen asemaan.

Toinen tutkielman haaste liittyy peliautomaattitilastoon, joka oli vapaasti saatavilla verkosta vain vuodelta 2018. Tutkielman tulosten kannalta olisi ollut hyvä, mikäli aineistoa olisi saatu useammalta vuodelta. Näin olisi voitu tehdä vertailua useamman vuoden välillä sekä nähty onko peliautomaattitiheys muuttunut joillain postinnumeroalueilla vuosien aikana. Peliautomaattien kokonaismäärä ei välttämättä ole ratkaisevasti kasvanut viime vuosina, mutta useamman vuoden tilastoista olisi mahdollista nähdä kuinka paljon Veikkaus tekee jo olemassa olevien peliautomaattien uudelleensijoittelua alueiden välillä.

6.3 Jatkotutkimusaiheita

Tämän tutkielman aineistot olivat peräisin muutaman vuoden takaa vuosilta 2017 ja 2018. Veikkaus ilmoitti vuoden 2019 lopulla alkavansa vähentää hajoitettujen rahapeliautomaattien määrää. Siihen asti peliautomaattien määrä oli pysynyt melko samalla tasolla viime vuosina. Tulevien vuosien aikana peliautomaattien määrä saattaa siis tippua jopa 5000 automaatin verran. Olisi mielenkiintoista toteuttaa tätä tutkielmaa vastaava tutkimus vähennyksien jälkeen ja verrata sen tuloksia tämän tutkimuksen tuloksiin. Näin voitaisiin nähdä, kuinka Veikkaus vähennyksen toteutti eli miltä alueilta automaatteja vähennettiin ja kuinka tasapuolisesti tämä tehtiin. Pahimmillaan vähennys voisi kasvattaa eroja peliautomaattitiheydessä eri alueiden välillä, mikäli automaatteja vähennetään sieltä missä niitä on jo valmiiksi vähän. Peliautomaattien vähennys tapahtuu samalla, kun pelaajan tunnistautuminen tulee pakolliseksi pelikoneisiin. Tämä valmistuu alkuvuodesta 2021. Tähän mennessä pelaajista vain 45 prosenttia tunnistautuu pelatessaan. Tämän jälkeen erityisesti alaikäisten pelaaminen vaikeutuu. Toisaalta pelaaja pystyy nyt myös itse helpommin seuraamaan ja rajoittamaan omaa pelaamistaan, sekä viimeisenä keinona asettamaan itselleen pelikiellon. Tällä saattaa olla jatkossa vaikutusta peliautomaattipelien pelaamiseen sekä Veikkauksen pelikatteeseen. (Veikkaus Oy 2019.)

Toinen vuoden 2018 jälkeen Veikkauksen toimintaan isosti vaikuttanut tekijä on maailmanlaajuinen koronapandemia. Veikkaus on viruksesta johtuen joutunut muun muassa pitämään osan pelikoneistaan suljettuna lähes koko vuoden ajan. Vuoden 2020 keväällä pelipisteet olivat myös hetken aikaa kokonaan suljettuna. Tämä on varmasti vaikuttanut sen tulokseen ja tulee siten vaikuttamaan myös pelituottojen jakoon. Koronan vaikutukset Veikkauksen toimintaan voivat olla siis kauaskantoisia ja laajoja. Näitä vaikutuksia olisi hyvä tutkia, kun pandemia on ohi. Erityisen mielenkiintoista olisi nähdä siirtyykö pelaaminen fyysisiltä pelipisteiltä internettiin ja kasvaako digitaalisten peliautomaattipelien pelaaminen. Tällä saattaa olla myös vaikutusta peliongelmiin määrään Suomessa. Toisaalta talousvaikeudet voivat vaikuttaa myös Veikkauksen päätökseen vähentää peliautomaattien määrää, sillä tämä lupaus tehtiin ennen kuin virus iski Suomeen. Veikkaus tuskin voi enää perääntyä päätöksestään, mutta se voi toisaalta vaikuttaa siihen mistä pelikoneita aletaan ensimmäisenä vähentämään. Taloudellisesti heikompi vuosi voi aiheuttaa sen, että vähennyksiä tehdään ensimmäisenä sieltä, missä peliautomaatit tuottavat jo valmiiksi heikoiten. Tällainen vähentäminen ei kuitenkaan edesauta pelihaittojen ehkäisyä tai vähennä jo valmiiksi runsasta peliautomaattien pelaamista.

Tässä tutkielmassa havaitsimme, että alueen sosioekonominen asema vaikutti olevan yhteydessä peliautomaattitiheyteen alueella. Toinen mielenkiintoinen näkökulma olisi tutkia yhteyttä toiseen suuntaan, eli onko peliautomaattitiheys yhteydessä alueen sosioekonomiseen asemaan. Tutkielman teoriaosassa tuotiin esille, kuinka rahapelien saatavuus vaikuttaa niiden pelaamiseen. Jatkossa voisi tutkia näkykö isompi peliautomaattitiheys jollakin alueella esim.

runsaampana maksuhäiriömerkintöjen määränä. Olisi mielenkiintoista ja tärkeää selvittää voiko alueen peliautomaattien määrä vaikuttaa alueen sosioekonomiseen asemaan ja ongelmiin. Tätä voitaisiin tutkia myös pelituottojen kannalta. Esimerkiksi selvittämällä millaisilla alueilla rahapeliautomaattien pelituotot ovat suurimpia tai eroavatko pelatut summat sosioekonomisesti erilaisten alueiden välillä. Tämä tukisi myös keskustelua rahapelien sijoittelusta ja saataavuudesta.

6.4 Rahapeliautomaattien sijoittelusta

Tutkielman tulokset osoittivat, että peliautomaattitiheyden ja sosioekonomisten muuttujien välillä on yhteys, joskaan se ei ole kovin vahva suurimman osan muuttujista kohdalla. Lisäksi havaittiin, ettei postinumeroalueiden peliautomaattitiheys ollut selitettävissä korkeammalla asukastiheydellä. Tutkielman teoriaosassa esitettiin useita perusteluita sille, miksi peliautomaattien sijoittelun tulisi olla tasapuolista ja kuinka sijoittelussa tulisi välttää alueita, joilla asuu paljon sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevia. Tällaisten henkilöiden on todettu olevan muun muassa alttiimpia rahapeliongelmiille (van der Maas 2016). Tämän tutkielman tuloksien perusteella ei voida sanoa, että Veikkaus sijoittelisi peliautomaatteja tarkoituksellisesti sosioekonomisesti heikommille alueille. Tutkielma antaa kuitenkin viitteitä siitä, että peliautomaatteja on enemmän sosioekonomisesti heikommilla alueilla. Tämän vuoksi olisi tärkeää pohtia, kuinka peliautomaattien sijoittelu jatkossa toteutetaan. Aihe on ajankohdainen myös siksi, että Veikkaus on luvannut vähentää hajasijoitettujen peliautomaattien määrää seuraavien vuosien aikana jopa 5000 peliautomaatilla (Veikkaus Oy 2019). Mikäli tällä vähennyksellä halutaan vaikuttaa pelihaittoihin, tulisi automaatteja poistaa erityisesti sieltä, missä niitä pelataan eniten. Tois-taiseksi Veikkaus on ilmoittanut vähentävänsä automaatteja ainakin sellaisista tiloista, missä niitä on jo useampi. Toisaalta voidaan pohtia, mikä vaikutus on sillä, jos automaattien määrä kaupan aulassa vähenee yhdellä automaatilla?

Voidaan myös pohtia, miksi Veikkaus saa itse päättää mihin peliautomaatteja sijoitellaan. Ja olisiko parempi, jos nämä päätökset tekisi jokin toinen taho sen puolesta? Yllättävän moni instituutio Suomessa aina edunsaajajärjestöistä valtioon saakka hyötyy Veikkauksen toiminnasta sen rahapelituottojen kautta. Mikäli joku muu tekisi peliautomaattien sijoituspäätökset sen puolesta olisi tärkeä varmistaa, ettei kyseinen taho hyödy pelituotoista. Järjestelmä, jolla varmistettaisiin, että automaattit jakautuvat alueiden välillä tasaisesti voisi olla myös toimiva ratkaisu. Toisaalta rajoitukset, jotka perustuvat peliautomaattien kokonaismäärän rajoittamiseen, eivät ole paras ratkaisu ongelmaan. Tällaisen järjestelmän vaarana on, että se kannustaa sijoittamaan rahapeliautomaatit sinne missä ne tuottavat eniten. Sama huoli on olemassa nyt kun Veikkaus vähentää automaattikantaansa. Vuoden 2020 koronapandemia on kurittanut sen taloutta muttei vähentänyt edunsaajien tarvetta rahapelituotoille. Tulospaineet eivät saisi silti johtaa siihen, että vähennyksiä tehdään sieltä missä peliautomaatit

tit tuottavat vähiten. Tällainen toiminta ei vastaisi siihen ongelmaan, johon Veikkaus nyt pyrkii peliautomaattien määrän rajoittamisella vaikuttamaan.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos havaitsi tutkimuksessaan, että fyysisillä peliautomaateilla sekä internetissä pelaavilla oli suuremmalla todennäköisyydellä peliongelma tai he pelasivat riskitasolla. (Salonen ym. 2020). Veikkaus kertoi vuoden 2019 raportissaan, että sen kasinopelien pelikatteesta reilu 20 prosenttia tuli digitaalisista kasinopeleistä. Digitaalisiin kasinopeleihin sisältyvät myös digitaaliset peliautomaattipelit. (Veikkaus Oy 2019.) Peluurin mukaan internetissä tapahtuva pelaaminen on yleistynyt, ja vuonna 2019 sen asiakkaista jopa 62 prosenttia kertoi pelanneensa rahapelejä verkossa (Silvennoinen & Vuorento 2019). Internetissä tapahtuvan pelaamisen kasvu on näkynyt myös Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen teettämässä rahapelitutkimuksissa (Salonen ym. 2020). Pelaamisen siirtymistä verkkoon saattaa vauhdittaa myös vuoden 2020 koronapandemia, joka sulki toistaiseksi osan fyysisistä pelipisteistä. On siis mahdollista, että pelaaminen siirtyy pikkuhiljaa entistä enemmän kivijaloista verkkoon. Tällöin täytyy uudelleen tutkia ja pohtia mikä merkitys fyysisillä rahapeliautomaateilla on rahapelihaittojen ehkäisyn ja rahapelaamisen kokonaiskulutuksen kannalta. Mikäli nettipelaaminen todella syrjäyttää fyysiset peliautomaatit tulevaisuudessa, on nyt käytävä keskustelu pian merkityksetöntä.

LÄHTEET

- Abbott, M., Stone, C. A., Billi, R., & Yeung, K. 2016. Gambling and problem gambling in Victoria, Australia: Changes over 5 years. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 47-78.
- Ahonen, J. 2015. Suomalainen voittaa aina. Opinnäytetyö. Haaga-Helia ammattikorkeakoulu. Johdon assistenttityön ja kielten koulutusohjelma, 19.
- Altaner David. 2019. Norwegian Regulator Defends 'Hostile' Gambling Regime. Gambling Compliance 9.9.2019. Viitattu: 5.11.2020.
https://gamblingcompliance.com/premium-content/insights_analysis/norwegian-regulator-defends-hostile-gambling-regime
- Arpajaislaki 1047/2001. Annettu Helsingissä 23.11.2001.
- Australian Productivity Commission. 1999. Australia's Gambling Industries. Inquiry Report. *Canberra: Australian Productivity Commission*, 285.
- Binde, P. 2013. Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13(1), 81-97.
- Binde, P., Romild, U., & Volberg, R. A. 2017. Forms of gambling, gambling involvement and problem gambling: evidence from a Swedish population survey. *International Gambling Studies*, 17(3), 490-507.
- Castrén, S., Murto, A. & Salonen, A. 2014. Rahapelimarkkinointi yhä aggressiivisempää - unohtuvatko hyvät periaatteet? *Yhteiskuntapolitiikka* 79 (2014):4, 438-443.
- Doran, B., & Young, M. 2010. Predicting the spatial distribution of gambling vulnerability: An application of gravity modeling using ABS Mesh Blocks. *Applied Geography*, 30(1), 141-152.
- Dowling, N., Smith, D., & Thomas, T. 2005. Electronic gaming machines: are they the 'crack-cocaine' of gambling? *Addiction*, 100(1), 33-45.
- Egerer, M., Marionneau, V., & Nikkinen, J. (Eds.). 2018. *Gambling policies in European welfare states: Current challenges and future prospects*. Springer.
- Faustino, H. C., & Kaizeler, M. J. 2009. Do lottery sales differ across income classes becoming an inferior good for rich countries?

- Ferris, J. A., & Wynne, H. J. 2001. *The Canadian problem gambling index*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fiedler, I., Kairouz, S., Costes, J. M., & Weißmüller, K. S. 2019. Gambling spending and its concentration on problem gamblers. *Journal of Business Research*, 98, 82-91.
- HE 96/2008 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle laeiksi arpajaislain sekä eräiden markkinataloudellisten asioiden käsittelystä annetun lain 2 ja 7 §:n muuttamisesta. Annettu Naantalissa 26.6.2008.
- HE 132/2016 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle laeiksi arpajaislain ja eräiden siihen liittyvien lakien muuttamisesta. Annettu Helsingissä 15.9.2016.
- HE 213/2018 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laeiksi arpajaislain sekä rahanpesun ja terrorismin rahoittamisen estämisestä annetun lain 1 luvun 3 §:n muuttamisesta. Annettu Helsingissä 25.10.2018.
- Heikkilä, J., Laine, J., & Salokoski, T. 2009. Rahapelien haitta-arviointi.
- Heikkilä, T. 2008. Tilastollinen tutkimus. 7. uudistettu painos. Helsinki. Edita Prima Oy.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2008. Tutki ja kirjoita. 13.-14. osin uudistettu painos. Keuruu. Otavan Kirjapaino Oy.
- Jensen, C., Dixon, M. J., Harrigan, K. A., Sheepy, E., Fugelsang, J. A., & Jarick, M. 2013. Misinterpreting 'winning' in multiline slot machine games. *International Gambling Studies*, 13(1), 112-126.
- Järvinen-Tassopoulos (toim.). 2019. Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos, sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö, sisäministeriö ja Poliisihallitus. Helsinki.
- Kohler, D. 2016. On the regressivity of gambling taxes in Switzerland. *Swiss Journal of Economics and Statistics*, 152(3), 193-208.
- Kotakorpi, K. 2008. The incidence of sin taxes. *Economics Letters*, 98(1), 95-99.
- Kotakorpi, K., Roukka, T. & Viren, M. 2016. Rahapelien verotus ja rahapeli- tuotosten käyttö Suomessa - Keille kuuluvat rahapelien tuotot? *Yhteiskunta- politiikka* 81. 447-450.

- KPMG. 2018. A re-regulated gambling market. KPMG:s summary and observations of the Sweden's new gambling regulations. (2017/18:220). Viitattu: 5.11.2020.
<https://assets.kpmg/content/dam/kpmg/se/pdf/skatt/2018/se-report-tax-180613-a-re-regulated-gambling-market-final.pdf>.
- Kuuluvainen, A., Koponen, A., Oikarinen, E., Ranki, A., Ryömä, A., Laihinen, P., & Lehtonen, A. 2012. Suomen rahapelimarkkinat.
- Kuusela, V. 2000. Tilastografiikan perusteet. Helsinki: Oy Edita Ab.
- Laitinen, K., Airas, S., Laiho, J., Murto, A., Tukia, J. & Varvio, S. 2015. Selvitys Suomen rahapelijärjestelmän vaihtoehtoisista ratkaisumalleista. Sisäministeriön julkaisu 12/2015.
- Laki arpajaislain muuttamisesta 1286/2016. Annettu Helsingissä 21.12.2016.
- Lehtonen, O., & Tykkyläinen, M. 2011. Spatial divergence of living standards during the economic growth phase in the periphery: a case study of North Karelia. *Fennia-International Journal of Geography*. 189(2). 47-62.
- Leino, T., Torsheim, T., Blaszczyński, A., Griffiths, M., Mentzoni, R., Pallesen, S., & Molde, H. 2015. The relationship between structural game characteristics and gambling behavior: A population-level study. *Journal of gambling studies*, 31(4), 1297-1315.
- Lepage, C., Ladouceur, R., & Jacques, C. 2000. Prevalence of problem gambling among community service users. *Community Mental Health Journal*, 36(6), 597-601.
- Marionneau, V. & Lähteenmaa, J. 2020. Yhteiskunnallisten tuottojen kerääminen rahapeleillä ja peliportfolioiden vaikutus valtion yksinoikeusjärjestelmissä. *Yhteiskuntapolitiikka* 85. 81-89.
- Marshall, D. C., & Baker, R. G. 2002. The evolving market structures of gambling: Case studies modelling the socioeconomic assignment of gaming machines in Melbourne and Sydney, Australia. *Journal of gambling studies*, 18(3), 273-291.
- Marshall, D. 2005. The gambling environment and gambler behaviour: Evidence from Richmond-Tweed, Australia. *International Gambling Studies*, 5(1), 63-83.

- Miettinen, S. & Raitio, J. 2019. Rahapelejä koskeva EU-oikeudellinen selvitys (1.2.2019). Liite Sisäministeriön rahapelilainsäädäntöä koskevassa esiselvityksessä: Rydman, E. & Tukia, J. 2019. Rahapelilainsäädäntöä koskeva esiselvitys. Sisäministeriön julkaisuja 2019:25.
- Pajula, M. 2007. Ongelmapelaajan läheinen: sairas vai selviytyjä: Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin.
- Pohjoismainen hyvinvointikeskus. 2017. Rahapelaaminen Pohjoismaissa. Uutinen 4.12.2017. Viitattu: 5.11.2020.
<https://nordicwelfare.org/en/nyheter/%20gambling-in-the-nordic-countries/>
- Pursiainen, H., & Kultti, K. K. 2017. Kultaiset kahleet: 10 askelta kohti vapaampaa kansalaisyhteiskuntaa.
- Raijas, A. & Pirilä, M. 2019. Rahapelijärjestelmät – Suomi ja muut maat. Kilpailu- ja kuluttajavirasto. *Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 4*.
- Raisamo, S., Toikka, A., Selin, J., & Heiskanen, M. 2019. The density of electronic gambling machines and area-level socioeconomic status in Finland: a country with a legal monopoly on gambling and a decentralised system of EGMs. *BMC public health*, 19(1), 1-7.
- Rintoul, A. C., Livingstone, C., Mellor, A. P., & Jolley, D. 2013. Modelling vulnerability to gambling related harm: How disadvantage predicts gambling losses. *Addiction Research & Theory*, 21(4), 329-338.
- Robitaille, É., & Herjean, P. 2008. An analysis of the accessibility of video lottery terminals: the case of Montréal. *International Journal of Health Geographics*, 7(1).
- Rydman, E., & Tukia, J. 2019. Rahapelilainsäädäntöä koskeva esiselvitys. *Sisäministeriön julkaisuja 2019:25*.
- Salonen, A., & Raisamo, S. 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015- Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla.
- Salonen, A., Latvala, T., Castrén, S., Selin, J., & Hellman, M. 2017a. Rahapelikysely 2016. Helsinki. Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen, A., Kontto, J., Alho, H. & Castrén, S. 2017b. Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? *Yhteiskuntapolitiikka* 82. 549-559.

- Salonen, A., Lind, K., Castrén, S., Lahdenkari, M., Kontto, J., Selin, J., Hellman, M. & Järvinen-Tassopoulos, J. 2019. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa: Rahapelikyselyn 2016-2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa.
- Salonen, A., Hagfors, H., Lind, K., & Kontto, J. 2020. Rahapelaaminen ja peliongelmat–Suomalaisten rahapelaaminen 2019. Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Selin, J. 2016. Haittanäkökulman asema rahapelipolitiikassa verrattuna alkoholipolitiikkaan ja tupakkapolitiikkaan. *Yhteiskuntapolitiikka* 81. 78-86.
- Selin, J. 2019. Oivaltavasti rahapelipolitiikasta. *Yhteiskuntapolitiikka* 84. 355-356.
- Selin, J., Raisamo, S., Heiskanen, M. & Toikka, A. 2018. Onko hajasijoitettujen rahapeliautomaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla? *Yhteiskuntapolitiikka* 83. 294-302.
- Sharman, S., Dreyer, J., Aitken, M., Clark, L., & Bowden-Jones, H. 2015. Rates of problematic gambling in a British homeless sample: a preliminary study. *Journal of Gambling Studies*, 31(2), 525-532.
- Silvennoinen, I., Ränninranta, R. & Vuorento, H. 2018. Peluurin vuosiraportti 2018.
- Silvennoinen, I. & Vuorento, H. 2019. Peluurin vuosiraportti 2019.
- Smith, J. P. 1999. Australian gambling taxation.
- Spelinspektionen. 2019. Allmänheten om spel 2019. Novus. Viitattu: 5.11.2020.
http://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/statistik/enkat_undersokning/allmanheten-om-spel-2019.pdf
- Spelinspektionen. 2020. Statistik. Viitattu: 5.11.2020.
<http://www.spelinspektionen.se/om-oss/statistik/>
- Spillemyndigheten. 2019. Årsberetning 2017. Haettu: 5.11.2020.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99985/Ahonen_Jasmin_a.pdf?sequence=1
- Storer, J., Abbott, M., & Stubbs, J. 2009. Access or adaptation? A meta-analysis of surveys of problem gambling prevalence in Australia and New Zealand with respect to concentration of electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, 9(3), 225-244.

STT Info. 2019. Vetoamus: Valtion on puututtava laittomien rahapeliyhtiöiden toimintaan. Viitattu: 20.3.2020. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/vetoamus-valtion-on-puututtava-laittomien-rahapeliyhtioiden-toimintaan?publisherId=65178636&releaseId=69853373>.

Sulkunen, P. 2019. Suomen rahapelisääntely järjestettävä uudelleen. *Yhteiskuntapolitiikka* 84. 109-112.

Sulkunen, P., Babor, T. F., Cisneros Örnberg, J., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., Room, R. & Rossow, I. 2018. *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy*. Oxford University Press.

The Economist. 2015. Betting the house. Viitattu: 25.3.2020. <https://www.economist.com/graphic-detail/2015/09/02/betting-the-house>

The Economist. 2017. The world's biggest gamblers. Viitattu: 25.3.2020. <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>

Tilastokeskus. 2020a. Paavo - Postinumeroalueittainen avoin tieto. <https://www.stat.fi/tup/paavo/index.html>.

Tilastokeskus. 2020b. Mediaanitulo. <https://www.stat.fi/meta/kas/mediaanitulo.html>

Tilastokeskus. 2020c. Mediaani. <https://www.stat.fi/meta/kas/mediaani.html>

Tilastokeskus. 2020d. Regressiokerroin. <https://www.stat.fi/meta/kas/regressiokerroi.html>

Tuloverolaki. 1535/1992. Annettu 30.12.1992.

Valtioneuvoston asetus Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta. 1414/2016. Annettu Helsingissä 29.12.2016.

van der Maas, M. (2016). Problem gambling, anxiety and poverty: an examination of the relationship between poor mental health and gambling problems across socio-economic status. *International Gambling Studies*, 16(2), 281-295.

- Vasiliadis, S. D., Jackson, A. C., Christensen, D., & Francis, K. (2013). Physical accessibility of gaming opportunity and its relationship to gaming involvement and problem gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Issues*, (28), 1-46.
- Veikkaus Oy. 2017. Vuosiraportti. Haettu: 25.11.2019.
https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosi_kertomus/2017/veikkaus_vuosiraportti_2017.pdf
- Veikkaus Oy. 2018a. Vuosiraportti. Haettu: 25.11.2019.
https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosi_kertomus/2018/veikkaus_vuosiraportti_2018.pdf.
- Veikkaus Oy. 2018b. Vastuullisuusraportti. Haettu: 8.12.2019.
https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosi_kertomus/2018/veikkaus_vastuullisuusraportti_2018_lr.pdf
- Veikkaus Oy. 2019. Vuosi- ja vastuullisuusraportti. Haettu: 21.3.2020.
https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosi_kertomus/2019/veikkaus_vuosi-ja-vastuullisuusraportti_2019.pdf
- Veikkaus Oy. 2020. Veikkaus sulkee Koronaviruksen vuoksi kaikki pelipaikkansa ja peliautomaattinsa. Uutiset ja tiedotteet. Haettu: 30.8.2020
<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2020/03-maaliskuu/veikkaus-sulkee-koronaviruksen-vuoksi-kaikki-pelipaikkansa-ja-peliautomaattinsa>
- Volberg, R. A., & Wray, M. (2007). Legal gambling and problem gambling as mechanisms of social domination? Some considerations for future research. *American behavioral scientist*, 51(1), 56-85.
- Wardle, H., Keily, R., Astbury, G., & Reith, G. (2014). 'Risky places?': Mapping gambling machine density and socio-economic deprivation. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 201-212.
- Welte, J. W., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., & Tidwell, M. C. O. (2006). Multiple risk factors for frequent and problem gambling: Individual, social, and ecological. *Journal of Applied Social Psychology*, 36(6), 1548-1568.
- Wheeler, B. W., Rigby, J. E., & Huriwai, T. (2006). Pokies and poverty: problem gambling risk factor geography in New Zealand. *Health & place*, 12(1), 86-96.
- Wisman, J. D. 2006. State lotteries: Using state power to fleece the poor. *Journal of Economic Issues*, 40(4), 955-966.

Worhunsky, P. D., & Rogers, R. D. 2018. An initial investigation of individual rate-of-play preferences and associations with EGM gambling behavior. *Journal of gambling studies*, 34(4), 1067-1083.

Xouridas, S., Jasny, J., & Becker, T. 2016. An ecological approach to electronic gambling machines and socioeconomic deprivation in Germany. *Journal of Gambling Issues*, 33, 82-102.