

INTERNETISSÄ JA YKSIN- OIKEUSJÄRJESTELMÄN ULKOPUOLELLA TAPAHTUVAN RAHAPELAAMISEN NYKYTILA JA KEHITYS

Joel Karjalainen
Antti Sieppi
Riku Buri

INTERNETISSÄ JA YKSINOIKEUSJÄRJESTELMÄN ULKOPUOLELLA TAPAHTUVAN RAHAPELAAMISEN NYKYTILA JA KEHITYS

Joel Karjalainen
Antti Sieppi
Riku Buri

Kilpailu- ja kuluttajaviraston Tutkimusraportteja 3/2023

Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen nykytila ja kehitys

Joel Karjalainen, Antti Sieppi, Riku Buri

Julkaisija

Kilpailu- ja kuluttajavirasto

Puhelinvaihde: 029 505 3000 (pvm/mpm)

Sähköposti: kirjaamo@kkv.fi

Julkaisut: <https://www.kkv.fi/tutkimus-ja-vaikuttaminen/julkaisut/>

ISSN 2814-4929

ISBN 978-952-6684-25-3

Kilpailu- ja kuluttajaviraston Tutkimusraportteja 3/2023

Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen nykytila ja kehitys

Tekijät: Joel Karjalainen, Antti Sieppi, Riku Buri

Julkaisija: Kilpailu- ja kuluttajavirasto

Kieli: Suomi

Sivumäärä: 54

TIIVISTELMÄ

Tässä raportissa tarkastelemme internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen nykytilaa ja kehitystä. Veikkaus Oy:llä on Suomessa yksinoikeus arpajaislain mukaisten rahapelien tarjoamiseen, mutta käytännössä ihmiset voivat pelata internetissä myös muiden kuin Veikkauksen tarjoamia rahapelejä. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen määrästä on esitetty useita toisistaan poikkeavia arvioita.

Olemme koonneet raporttiin aihetta käsittelevää tietoa ja pyrkinneet muodostamaan niistä aiempaa tarkemman kokonaiskuvan. Tarkastelemme myös sitä, ketkä pelaavat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä, ja millainen rooli yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisilla peleillä on rahapeliongelmista kärsivien pelaamisessa.

Eri lähteistä johdettujen arvioiden mukaan Veikkauksen markkinaosuus Suomen koko rahapelimarkkinasta on viime vuosina ollut noin 60–70 prosenttia ja internet-rahapelaamisesta noin 50–60 prosenttia. Vaikuttaa siltä, että huomattava osa suomalaisten rahapelaamisesta kohdistuu yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle. Arviomme mukaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle pelattiin vuonna 2021 noin 520–590 miljoonalla eurolla.

Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä pelaavat etenkin nuoret miehet. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavat käyttävät rahapelaamiseen huomattavasti muuta väestöä enemmän rahaa. Pääasiassa järjestelmän ulkopuolelle pelaavat pelasivat jopa yli 10 000 eurolla vuodessa, kun taas vain Veikkauksen pelejä pelaavilla vastaava summa oli noin 340 euroa.

Internet-rahapelaamisen ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen merkitys on viime vuosina korostunut merkittävästi peliongelmista kärsivien keskuudessa. Peliongelmiin vuoksi apua hakevista valtaosa ilmoittaa pääasialliseksi pelikanavakseen yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliset internet-rahapelit. Myös valtaosa peliongelmista kärsivien pelaamiseen käyttämästä rahasta vaikuttaa menevän yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle. Monella ongelmallisella tasolla pelaavalla pelaamiseen käytetyt summat ylittävät selvästi heidän säännölliset tulonsa.

Selvityksemme perusteella näyttää siltä, että nykyisen rahapelijärjestelmän kyky täyttää sille asetettuja tavoitteita on olennaisesti heikentynyt. Rahapelimarkkinoiden sääntelyä on siis tarve kehittää. Tässä raportissa esitetyn tarkastelun perusteella ei voi kuitenkaan tehdä johtopäätöksiä siitä, miten järjestelmää ja sääntelyä tulisi kehittää.

Asiasanat: Rahapelaaminen, Veikkaus, rahapeliongelmat

Konkurrens- och konsumentverkets forskningsrapporter 3/2023

Nuläget och utvecklingen i fråga om penningspel på internet och utanför monopolsystemet

Författare: Joel Karjalainen, Antti Sieppi, Riku Buri

Utgivare: Konkurrens- och konsumentverket

Språk: Finska

Sidantal: 54

SAMMANDRAG

I denna rapport granskar vi nuläget och utvecklingen i fråga om penningspel på internet och utanför monopolsystemet. Veikkaus Ab har ensamrätt i Finland att erbjuda penningspel som ordnas enligt lotterilagen, men i praktiken kan människor spela penningspel på internet som erbjuds också av andra än Veikkaus. Många från varandra avvikande uppskattningar har framförts om spelandet utanför monopolsystemet.

I rapporten har vi sammanställt information om ämnet och försökt skapa en mer detaljerad helhetsbild än tidigare. Vi granskar också vem som spelar spel utanför monopolsystemet och vilken roll spel utanför monopolsystemet har hos personer som lider av spelproblem.

Under de senaste åren har Veikkaus andel av den finländska marknaden för penningspel varit cirka 60–70 procent och av penningspelandet på internet cirka 50–60 procent enligt uppskattningar som härrör från olika källor. Det verkar som om en betydande del av finländarnas penningspelande sker utanför monopolsystemet. Enligt vår bedömning spelades spel utanför monopolsystemet för cirka 520–590 miljoner euro 2021.

I synnerhet unga män spelar penningspel utanför monopolsystemet. De som spelar utanför monopolsystemet använder betydligt mer pengar för penningspel än den övriga befolkningen. De som spelar utanför systemet använde till och med över 10 000 euro per år på spel, medan motsvarande summa för de som spelar endast Veikkaus spel var cirka 340 euro.

Penningspel på internet och spel utanför monopolsystemet har under de senaste åren spelat en allt större roll bland de som lider av spelproblem. Största delen av de som söker hjälp på grund av spelproblem uppger internetspel utanför monopolsystemet som sin huvudsakliga spelkanal. Merparten av de pengar som går åt till spel för de som lider av spelproblem verkar också användas utanför monopolsystemet. De belopp som många av de som spelar på problemnivå använder för spel överskrider klart deras regelbundna inkomster.

Utifrån vår utredning verkar det som om det nuvarande penningspelsystemets förmåga att uppfylla de mål som ställts upp för det har försämrats väsentligt. Regleringen av marknaden för penningspel behöver alltså utvecklas. Utifrån den granskning som presenteras i denna rapport kan man dock inte dra slutsatser om hur systemet och regleringen borde utvecklas.

Ämnesord: Penningspel, Veikkaus, problem med penningspel

Research reports of the Finnish Competition and Consumer Authority 3/2023

Current state and development of online gambling and gambling outside the state monopoly system

Authors: Joel Karjalainen, Antti Sieppi, Riku Buri

Publisher: Finnish Competition and Consumer Authority

Language: Finnish

Number of pages: 54

ABSTRACT

In this report, we examine the current state and development of online gambling and gambling outside the state monopoly system. In Finland, Veikkaus Oy holds the exclusive right to operate all gambling under the Lotteries Act, but in practice people can also use gambling services other than those offered by Veikkaus on the internet. Various different estimates have been presented of the amount of gambling happening outside the state monopoly system.

In this report, we have compiled information on the topic and tried to form a more detailed overall picture. We also examine who are gambling outside the state monopoly system and what role gambling services outside the state monopoly system play in the gambling of those with gambling problems.

According to estimates derived from different sources, Veikkaus Oy's market share of the Finnish gambling market has been approximately 60-70 per cent in recent years, and its share of online gambling has been approximately 50-60 per cent. It seems that a significant proportion of Finnish gambling happens outside the state monopoly system. According to our estimate, gambling outside the state monopoly system amounted to approximately 520-590 million euros in 2021.

Young men in particular gamble outside the state monopoly system. Those who gamble outside the state monopoly system spend significantly more money on gambling than the rest of the population. Those who mainly gamble outside the system gambled with up to over 10,000 euros a year, while those who only played Veikkaus games gambled with approximately 340 euros a year.

In recent years, the significance of online gambling and gambling outside the state monopoly system has been highly emphasised among those with gambling problems. The majority of persons seeking help due to gambling problems report online gambling outside the state monopoly system as their main gambling channel. The majority of the money spent on gambling by people with gambling problems also seems to go outside the state monopoly system. The amounts spent on gambling by many people with gambling problems clearly exceed their regular income.

Based on our report, it appears that the current gambling system's ability to meet the objectives set for it has significantly deteriorated. There is therefore a need to develop gambling market regulation. However, based on the analysis presented in this report, no conclusions can be drawn on how the system and regulation should be developed.

Keywords: Gambling, Veikkaus, gambling problems

SISÄLLYS

| | |
|--|----|
| Tiivistelmä | 4 |
| Sammandrag..... | 5 |
| Abstract..... | 6 |
| Esipuhe..... | 8 |
| 1 Johdanto..... | 9 |
| 2 Aineisto..... | 11 |
| 3 Markkina- ja väestötason tarkastelut..... | 15 |
| 3.1 Veikkauksen pelikatteen kehitys ja nykytila..... | 15 |
| 3.2 Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan pelaamisen yleisyys..... | 17 |
| 3.3 Arviot yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan rahapelaamisen määrästä ja Veikkauksen markkinaosuudesta | 22 |
| 3.3.1 H2GC:n arviot | 22 |
| 3.3.2 THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimukseen perustuvat arviot | 25 |
| 3.3.3 Pelikatetietoihin perustuvat arviot | 27 |
| 4 Pelaajatason tarkastelut..... | 29 |
| 4.1 Kuvaus yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavista ja heidän pelaamisestaan | 29 |
| 4.2 Kuvaus peliongelmissä kärsivistä henkilöistä ja heidän pelaamisestaan | 38 |
| 5 Yhteenveto ja johtopäätökset | 50 |
| Lähdeluettelo | 52 |

ESIPUHE

Rahapelaamiseen voi kehittyä riippuvuus. Kyseisen riskin vuoksi pelaamista mahdollistavien palvelujen markkinoita säädellessä suhteellisen tiukasti. Suomessa sääntelyyn kuuluu jopa suora markkinarakenteen sääntely. Rahapelaamista voi laillisesti tarjota vain valtion omistama monopoli, Veikkaus Oy. Arpajaislaissa on lisäksi muita sääntöjä, jotka ovat niitä, joilla varsinaisesti pyritään vähentämään riskiä peliriippuvuuden kehittymisestä.

Siitä, miten hyvin monopolin kautta on onnistuttu pitämään rahapelaajat ja erityisesti digitaalisia rahapelejä pelaavat säännellyn pelaamisen piirissä, on olemassa erilaisia arvioita. Tämän julkaisun tavoitteena oli kerätä kaikki nämä yhteen. Silloin kun yritetään arvioida jotain mitä ei suoraan havaita (tässä tapauksessa monopolin ulkopuolista pelaamista), erilaiset arviointimetodit tuottavat eri tuloksia. Kirjoituksessa on yritetty käydä läpi myös sitä, mistä nämä erot johtuvat ja mitä arviointihaarukkaa pidetään uskottavimpana.

Eri lähteistä näyttäisi piirtyvän kuva siitä, että digitaalisen rahapelaamisen merkitys on kasvanut. Toki osin sen vuoksi, että fyysisen pelaamisen osuus on vähentynyt. Hätkähdyttävää onkin se, että peliongelmiinsa apua hakevien pelaamisprofiili on tässä suhteessa muuttunut. Nykyisin apua hakeneista useampi on pelannut tai pelaa digitaalisesti. Tuloihin nähden virallisen järjestelmän ulkopuolella pelataan hyvinkin suuria summia. Monopolin sisällä tehtävät rajoitustoimet eivät siten heihin vaikuta.

Koska terveydelle ja taloudelle riskin aiheuttavan pelaamisen vähentäminen on rahapelaamisen rajoittamisen varsinainen tavoite, monopolin kautta pelaamisen varmistaminen on vain välivaihe, jolla yritetään kohdentaa varsinaisia ongelmapelaamisen vähentämiseen tähtäviä toimenpiteitä. Näitä toimenpiteitä voitaisiin toki kohdentaa myös monopolille vaihtoehtoisen lisenssijärjestelmän kautta. Lisenssijärjestelmä mahdollistaisi Suomessa vapaamman raha- ja/tai digipelien tarjoamisen, mutta siihen kuuluisi olennaisena osana kyseiset rajoitteet. Mitä tiukempia rajoitteet ovat, sitä vahvemmat ovat kannustimet kiertää pelaamisen rajoituksia myös lisenssijärjestelmässä. Eli pelkkä markkinarakenteen muutos ei poista ongelmapelaamista. Mutta valitulla markkinarakenteella voi olla vaikutusta siihen, miten hyvin voidaan kohdistaa niitä toimenpiteitä, joilla ongelmapelaamista pyritään vähentämään. Nykyinen monopoliratkaisu kattaa digipelaamisesta noin puolet, mielenkiintoinen kysymys liittyykin siihen, paljonko vaihtoehtoiset ratkaisut saavuttavat. Ja tämä taas riippuu vaihtoehtoisten järjestelmien yksityiskohdista.

Sisäministeriö asetti 5.1.2023 työryhmän selvittämään virallisen järjestelmän ulkopuolella tehtävän pelaamisen määrää. Tämän raportin tulokset annettiin kyseisen työryhmän käyttöön taustamateriaaliksi. Seuraavaksi tulee todennäköisesti selvitettäväksi erilaisten lisenssijärjestelmien vahvuuksien ja heikkouksien kartoitusta. Tällaisen tarkastelun tekemiseen Kilpailu- ja kuluttajavirasto on edelleen valmis kantamaan kortensa kekoon.

Espoossa 15.5.2023

Tuulia Hakola-Uusitalo
tutkimusjohtaja

1 JOHDANTO

Rahapelaaminen on suomalaisten keskuudessa suosittua toimintaa. Valtaosa suomalaisista pelaa vuosittain vähintään jotain rahapeliä ja keskimäärin rahapelaamiseen käytetään satoja euroja vuodessa. Rahapelaaminen voi esimerkiksi tuoda lisäjännitystä urheilukilpailujen seurantaan tai toimia viihdyttävänä ajanvietteenä. Toisaalta rahapelaaminen voi johtaa riippuvuuteen ja aiheuttaa pelaajalle merkittäviä terveydellisiä, taloudellisia ja sosiaalisia ongelmia. Nämä ongelmat heijastuvat usein myös pelaajan lähipiiriin. Ongelmat voivat heijastua myös laajemmin yhteiskuntaan esimerkiksi lisääntyneenä rikollisuutena ja terveyspalvelujen käyttönä sekä niistä aiheutuvina kustannuksina. (Latvala, Lintonen & Konu, 2019; Selkee & Lintonen, 2021)

Rahapelaamiseen liittyvät haitat ovatkin keskeinen syy säännellä rahapelimarkkinoita. Veikkaus Oy:llä (jäljempänä Veikkaus) on Suomessa arpajaislain (1047/2001) takaama yksinoikeus rahapelien toimeenpanemiseen. Arpajaislain ja Veikkauksen yksinoikeuden tavoitteena on vähentää arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja.¹ Käytännössä pelihaittoja ehkäistään erilaisilla pelaamisen hallinnan välineillä, kuten pakollisella tunnistautumisella, pelikohtaisilla tappiorajoilla ja rahansiirtorajoituksilla. Lisäksi Veikkaus esimerkiksi rahoittaa peliongelmissa auttavaa Peluuria ja pelihaittatutkimusta.

Säätelyllä voidaan suhteellisen helposti vaikuttaa fyysisten rahapelien tarjontaan ja pelaamiseen. On esimerkiksi helppo rajoittaa sitä, mitkä rahapeliyhtiöt saavat tarjota rahapelejä ruokakaupoissa ja pelisaleissa. Tällaisissa pelityypeissä on siis mahdollista ylläpitää jonkin peliyhtiön yksinoikeutta, jos sellainen katsotaan tarpeelliseksi. Internetissä pelattavien rahapelien tarjontaa on sen sijaan vaikeampi rajoittaa. Pelien tarjonta internetissä ei noudata maiden rajoja, eikä muissa maissa toimivilta yhtiöitä voida kieltää rahapelisivustojen perustamista. Yksinoikeuden ylläpito internetissä tapahtuvassa rahapelaamisessa on siis huomattavasti vaikeampaa. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolista pelaamista voidaan pyrkiä hillitsemään lähinnä rajoittamalla järjestelmän ulkopuolisten peliyhtiöiden markkinointia sekä asettamalla maksuestoja maksutapahtumille ja verkkoliikenne-estoja järjestelmän ulkopuolisille sivustoille.

Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen ja rahapelien tarjonnan voidaan katsoa vaikuttavan myös siihen, kuinka rahapelimarkkinoita voidaan Suomessa säännellä. Jos esimerkiksi jonkin ongelmapelaamista aiheuttavan pelityypin tarjoaminen kielletään tai sen pelaamista merkittävästi rajoitetaan, voi sen pelaaminen siirtyä järjestelmän ulkopuolelle. Tällöin pelaaminen saattaa siirtyä myös enemmän pelihaittoja aiheuttaviin peleihin, sillä järjestelmän ulkopuolisten pelien tarjontaan ei välttämättä kohdistu vastaavaa pelihaittojen ehkäisyyn pyrkivää säätelyä. Säätely voi siten pahimmillaan lisätä joillekin pelaajille aiheutuvia pelihaittoja. Järjestelmän ulkopuolella tapahtuvasta pelaamisesta ei myöskään pystytä keräämään vastaavalla tavalla tuloja valtiolle kuin järjestelmän sisällä tapahtuvasta pelaamisesta. Nykyjärjestelmän toimivuutta arvioitaessa on siis keskeistä tietää, missä määrin pelaaminen tapahtuu järjestelmän sisällä ja missä määrin sen ulkopuolella.

Suomalaisten yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaamasta rahamäärästä on esitetty useita, toisistaan merkittävästi poikkeavia arvioita. Veikkaus kertoi loppukesästä 2022 osavuositarkastuksessaan, että sen markkinaosuus Suomen digitaalisesta rahapelaamisesta on laskenut lähelle 50 prosentin rajaa. (Veikkaus, 2022a) Kansainvälisen konsulttiyhtiö H2 Gambling Capitalin (jäljempänä H2GC) arvion mukaan suomalaiset pelasivat muiden kuin Veikkauksen tarjoamia rahapelejä noin 470 miljoonalla eurolla vuonna 2022 (Veikkaus,

¹ Arpajaislain 1, 11 ja 12 §.

2023). Suomessa rahapelitoimintaa valvova Poliisihallituksen arpajaishallinto on puolestaan arvioinut, että muihin kuin Veikkauksen peleihin hävitty rahamäärä jäisi selvästi alle 300 miljoonan euroon vuodessa. (Poliisi, 2022) Sisäministeriön asettama työryhmä puolestaan arvioi keväällä 2023, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle hävitty rahamäärä on noin 500–550 miljoonaa euroa vuodessa, eli noin puolet kaikesta verkossa tapahtuvasta rahapelaamisesta Suomessa. (Sailas ym., 2023)

Tämän raportin keskeisenä tavoitteena on tuottaa aiempaa parempi kuva yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen rahapelaamisen määrästä. Käytännössä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen määrästä ei ole saatavilla suoraa yksiselitteistä tietoa, joten raportin tarkastelu perustuu useiden eri lähteiden yhdistelyyn. Raportissa käytettyjä lähteitä kuvataan tarkemmin seuraavassa luvussa. Järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen määrän lisäksi raportissa tarkastellaan, ketkä pelaavat järjestelmän ulkopuolisia pelejä. Lopuksi tarkastellaan vielä erikseen rahapeliongelmista kärsivien pelaamista ja sitä, millainen rooli yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisilla peleillä on heidän pelaamisessaan. Peliongelmista kärsivien pelaamistottumuksia on olennaista ymmärtää, kun arvioidaan nykyjärjestelmän kykyä vähentää rahapelaamisesta syntyviä haittoja.

2 AINEISTO

Tätä selvitystä varten hankittiin Suomen rahapelimarkkinoita koskevaa aineistoa kilpailulain (948/2011) 33 §:n mukaisella tietopyynnöllä² Veikkaukselta ja velkajärjestelyihin erikoistuneelta Solidate Oy:ltä (jäljempänä Solidate). Veikkauksen ulkopuolelle suuntautuvan pelaamisen määrästä saatiin tietoa myös Rahapeliala ry:ltä (jäljempänä Rahapeliala) ja Ålands Penningautomatföreningiltä (jäljempänä PAF). Selvitystä varten saatiin myös rahapeliongelmissa kärsiville apua tarjoavalta Peluurilta aineistoa heihin yhteyttä ottaneiden henkilöiden taustoista ja pelaamistottumuksista. Selvityksessä on hyödynnetty myös Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen (jäljempänä THL) Suomalaisten rahapelaaminen -kyselytutkimuksia sekä Tampereen yliopiston, Turun yliopiston ja Jyväskylän yliopiston Pelaajabarometri-tutkimuksia.

Seuraavassa kuvataan tarkemmin tässä selvityksessä käytettyä aineistoa.

1. Veikkaukselta selvityspyynnöllä hankittu aineisto

1.1. *Tieto pelikatteen ja liikevaihdon kehityksestä eri pelikanavissa ja pelityypeissä.* Tietoja on ollut osin saatavilla vuodesta 2013 alkaen ja kaikkien pelityyppien osalta vuosilta 2016–2022. Tiedot on saatu seuraaviin pelityyppeihin jaoteltuna: Eurojackpot, Viking Lotto, Keno, Lotto, peliautomaatit, urheiluviedonlyönti, Toto-pelit, digitaaliset pöytäpelit, digitaaliset automaattipelit, raaputusarvat, eArvat, sivupelit, pöytäpelit, muut digitaaliset pelit ja muut päiväarvontapelit. Tiedot on lisäksi jaoteltu pelityyppi-kohtaisesti myyntipaikan mukaan fyysisiin myyntipaikkoihin ja digitaalisiin kanaviin.

1.2. *Veikkauksen tekemät tai teettämät kyselyt.* Veikkaus toteuttaa asiakaskyselyitä online-haastatteluina omassa asiakaskannassaan ja lisäksi erilaisia väestötason kyselyitä. Veikkausta pyydettiin toimittamaan sellaisten kyselyjen tulokset, vastaajakohtaiset aineistot ja menetelmäkuvaukset, joissa on kysytty ulkomaille pelaamisesta. Kyselyt pyydettiin toimittamaan vuosilta 2017–2022 sekä vuosilta 2012–2016 siltä osin, kuin niitä oli kohtuullisella vaivalla saatavissa. Veikkaus toimitti aineiston seuraavista kyselyistä: CSAT-asiakastyytyväisyyskysely (vuodet 2021–2022, asiakaskysely), segmenttien kvartaalikysely (vuodet 2019–2022, asiakaskysely), Bränditutkimus (vuosi 2021, asiakaskysely), Pelihaittakysely (asiakaskysely vuodelta 2022, väestökysely vuosilta 2017–2022), Kantar TNS Mind (vuodet 2012–2022, väestötason online-haastattelu), Brand Tracking (vuodet 2017–2022, väestötason online-haastattelu), Tunnistautuva pelaaminen TPOH-kysely (vuodet 2020–2022, väestötason online-haastattelu) ja Rahapelaaminen ulkomaille (vuosi 2019, väestötason online-haastattelu ja Veikkauksen kantakysely). Tässä selvityksessä on hyödynnetty edellä mainituista kyselyistä sellaisia väestötason kyselyitä, joista on olemassa useamman vuoden aikasarja, eli Kantar TNS Oy:n (jäljempänä Kantar) The Mindia ja Taloustutkimus Oy:n (jäljempänä Taloustutkimus) Pelihaittakyselyä.

1.2.1. Kantarin The Mind on vuosittain tehtävä verkkokysely, joka sisältää erilaisia aihealueita, ja johon palvelun asiakkaat voivat saada omia kysymyksiään. Veikkauksella on kyselyssä oma osionsa. Kysely lähetetään n. 15 000 henkeä sisältävälle vastaajapoolille. Kohderyhmänä on 15–74-vuotias suomen- ja ruotsinkielinen väestö (pl. Ahvenanmaa). Tuoreimmassa kyselyssä

² Kilpailu- ja kuluttajavirastolla (jäljempänä KKV) on kilpailulain 33 §:n nojalla oikeus saada elinkeinonharjoittajilta kilpailuolosuhteiden selvittämisen kannalta tarpeelliset tiedot ja asiakirjat salassapitosäynnösten estämättä.

(2022) vastauksia saatiin 5 972, josta muodostettiin 3 733 henkilön edustava perusjoukko. Veikkauksen ulkopuolista pelaamista on kysytty vuodesta 2012 alkaen, mutta ulkomaille kohdistuvan rahapelaamisen osalta vertailukelpoista tietoa vasta vuodesta 2017 alkaen.

- 1.2.2. Taloustutkimuksen Pelihaittakysely on Veikkauksen toimeksiannosta puolivuositain tehtävä puhelinhaastattelu. Kyselyn tarkoitus on selvittää mm. rahapelaamisen ja ongelmapelaamisen yleisyyttä sekä mielipiteitä rahapeliongelmien aiheuttajista. Tutkimuksen kohderyhmänä on 15–74-vuotiaat mannersuomalaiset. Tutkimuksen otos rakennetaan valtakunnallisesti edustavaksi sukupuolen, iän ja asuinpaikan mukaan. Tutkimuksen lopullinen otoskoko on noin 5 000 vastaajaa per tutkimuskierron. Kyselyä on tehty vuodesta 2017 alkaen.
 - 1.3. *Kansainvälisen konsulttiyhtiön H2 Gambling Capitalin tuottamat arviot suomalaisten pelaamisesta.* Veikkaus toimitti H2GC:n 9.2.2023 julkaisemasta tietopakettista Suomea koskevan datan vuodesta 2003 alkaen. Data sisältää myös vuoteen 2027 asti ulottuvan ennusteen. Data sisältää pelikatearviot jaoteltuna myyntipaikoittain (landbased ja interactive) ja pelityypeittäin (horserace, sports, casino, gaming machines, bingo, lotteries). Nettirahapelaaminen (interactive) on lisäksi jaoteltu yksinoikeusjärjestelmän sisäiseen (onshore) ja ulkopuoliseen (offshore) pelaamiseen. Veikkaus toimitti myös sen itsensä tekemän katsauksen H2GC:n Suomen offshore-estimaattien muutoksista aikaväliltä 16.11.2017–9.2.2023. Ennustehistoria pitää sisällään yhteensä 63 erillistä ennustetta. H2GC ei avaa käyttämänsä dataa tai arviointimalliaan tarkalla tasolla. Yhtiö on kertonut arvioidensa perustuvan ns. bottom-up-lähestymistapaan ja että arvioinnissa hyödynnetään muun muassa peliyhtiöiden julkaisemia tietoja (esim. tilinpäätökset), peliyhtiöiltä saatuja luottamuksellisia tietoja, peliyhtiöiden nettisivujen tarkkailua ja asiakkailta saatua palautetta.
 - 1.4. *Veikkauksen sisäiset arviot ulkomaille kohdistuvasta rahapelaamisesta.* Veikkauksen toimittama aineisto sisältää Veikkauksen hallintoneuvostolle esitettyjä ja Veikkaukseen sisäiseen käyttöön tarkoitettuja materiaaleja rahapelimarkkinan markkinaosuuksista vuosilta 2017–2022.
2. Solidatelta selvityspyynnöllä hankittu aineisto velkajärjestelyyn hakeutuvien tilitiedoista
 - 2.1. Solidate kerää velkajärjestelyyn hakeutuvilta henkilöiltä tilitietoja vuoden ajanjaksolta. Tilitapahtumat luokitellaan eri kategorioihin, joita yritys käyttää lainajärjestelyn mahdollisuuksien arviointiin. Toimituksessa aineistossa on aggregoituja tilitietoja 12 154 anonymisoidulta henkilöltä vuosilta 2018–2023, havaintojen kuitenkin painottuessa vuosiin 2019–2021. Aineistossa on yleisluontoisia taustatietoja asiakkaista sekä lähtevät ja menevät aggregoidut tilisiirrot ja velat vuoden ajalta kategorioittain. Kategorioihin sisältyy esimerkiksi säännöllisiä menoja ja tuloja, velkoja, ja rahapelaamista.
 - 2.2. Lisäksi Solidate toimitti aineiston, jossa on jokainen yksittäinen rahapelaamiseen liittyvä transaktio velkajärjestelyyn hakeutuvilta henkilöiltä vuoden tarkastelujaksoilta. Transaktioista selviää päivä ja euromäärä sekä se, onko tilisiirron toinen osapuoli Veikkaus vai jokin muu rahapelialan toimija.
 3. Peluurin keräämä aineisto apua hakevien henkilöiden rahapelaamisesta
 - 3.1. *Peli poikki -ohjelmaan vuosina 2019–2022 hakeutuneiden henkilöiden hakuvaiheessa täyttämän kyselylomakkeen vastaukset.* Kysely sisältää yli 150 kysymystä muun muassa vastaajan rahapelaami-

sesta ja terveydentilasta. Aineisto sisältää yhteensä 2 485 henkilön vastaukset. Ohjelmaan on pystynyt hakeutumaan 18 vuotta täyttäneet henkilöt.

3.2. *Peluurin auttavaan puhelimeen tai chattiin tulleet yhteydenotot.* Peluuri kerää tietoja heihin yhteydessä olleiden henkilöiden pelaamisesta ja tilastoi niitä. Toimitettu aineisto sisältää tietoja vuosilta 2005–2022. Kaikkia tietoja ei ole saatu kaikilta vastaajilta, joten aineisto on osin puutteellista.

4. Rahapelialalta saatu tieto sen jäsenyritysten Suomesta saamasta pelikatteesta vuodelta 2021

5. PAF:lta saatu tieto Suomen markkinalta saadusta pelikatteesta vuosilta 2017–2022

6. Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimus (THL)

6.1. Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimus (jäljempänä THL:n rahapelitutkimus) on THL:n ja Tilastokeskuksen toteuttama ja sosiaali- ja terveysministeriön rahoittama tutkimus, jossa selvitetään 15–74-vuotiaiden Manner-Suomen alueella asuvan kotitalousväestön rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä, rahapelaamista ja rahapeliongelmia sekä niihin liittyviä taustatekijöitä. Tutkimusta on tehty vuodesta 2003 alkaen neljän vuoden välein. Kysely toteutetaan puhelinhaastatteluina ja haastatteluilla kerättyä tietoa täydennetään valtakunnallisista rekistereistä saatavilla tiedoilla. Tutkimuksen tutkimusotos poimitaan Väestötietojärjestelmään perustuvasta Tilastokeskuksen Suomen väestöä koskevasta tietokannasta. Vuonna 2019 otoksen koko oli 7 800 henkilöä. (THL, 2020) Kyselyissä on 145–230 muuttujaa ja 3 994–4 515 havaintoa vuodesta riippuen. Vuosien 2011–2019 tutkimuksen vastausprosentit ovat olleet 28–62 (52 vuonna 2019). Vastausosuus on jäänyt nuorimmissa ikäryhmissä matalammaksi kuin vanhimmissa ikäryhmissä. Vastauskadon aiheuttamaa harhaa on pyritty pienentämään painottamalla vastauksia siten, että ne vastaavat valittujen muuttujien osalta perusjoukon jakaumia. (Salonen & Hagfors, 2020)

6.2. Tutkimusten aineistot ovat ladattavissa Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston Aila-palvelusta³. Tässä selvityksessä hyödynnetään vuosien 2011, 2015 ja 2019 tutkimusten tuloksia. Useat analyysit perustuvat erityisesti vuoden 2019 kyselyyn, joka sisältää kysymykset euromääräisestä rahapelaamisesta Veikkaukselle ja muille toimijoille. Selvityksessä on hyödynnetty Aila-palvelusta ladattuja vastaajakohtaisia aineistoja. Tämän raportin analyysissa on hyödynnetty THL:n aineistosta löytyviä painokertoimia.

7. Pelaajabarometri (Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopisto)

7.1. Pelaajabarometri on Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen vuosina 2009, 2010, 2011, 2013, 2015, 2018, 2020 ja 2022 toteuttama tutkimus, jossa tutkimuskohteena on suomalaisten pelaamistottumukset. Tutkimuksessa tarkastellaan rahapelaamisen ohella myös muuta pelaamista. Tutkimusotos on ollut eri vuosina Väestörekisterikeskuksen toimittama 4 000–6 000 henkilön edustava otos 10–75-vuotiaista mannersuomalaisista. Kysely on toteutettu postissa toimitetuilla paperisilla kyselylomakkeilla,

³ Ks. THL (2016), THL (2018) ja THL (2022).

mutta siihen on voinut vastata vuodesta 2015 alkaen myös verkkolomakkeella. Kyselyjen vastausprosentit ovat olleet 15–29 % vuosina 2009–2022. Vastausprosentit ovat jääneet viime vuosina toteutetuissa kyselyissä selvästi aiempia vuosia pienemmiksi. Iäkkäämmät ikäryhmät ovat olleet aineistoissa yliedustettuina. Aineiston edustavuutta on korjattu iän ja sukupuolen mukaan lasketuilla painokertoimilla. (Karvinen & Mäyrä, 2009; Karvinen & Mäyrä, 2011; Mäyrä & Ermi, 2014; Mäyrä, Karvinen & Ermi, 2016; Kinnunen, Lilja & Mäyrä, 2018; Kinnunen, Taskinen & Mäyrä, 2020; Kinnunen, Tuomela & Mäyrä, 2022)

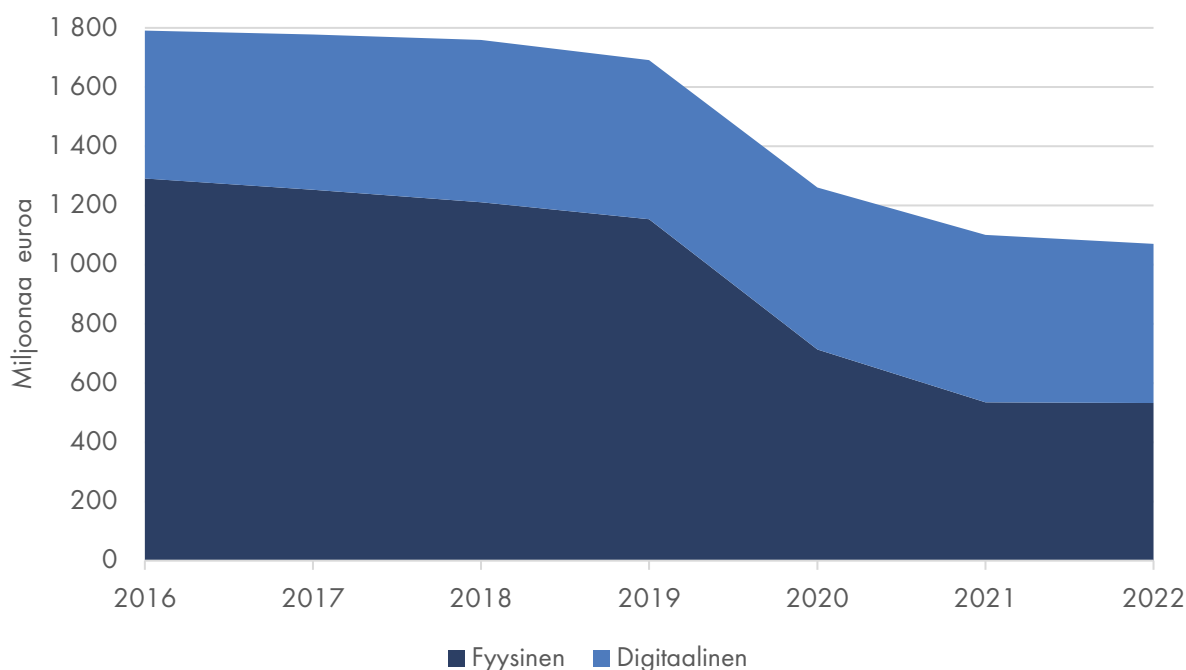
7.2. Tätä selvitystä laadittaessa ei ollut käytössä kyseisten tutkimusten vastaajakohtaisia aineistoja. Tässä selvityksessä raportoidut Pelaajabarometrin luvut on poimittu julkaistuista tuloksetraporteista.

3 MARKKINA- JA VÄESTÖTASON TARKASTELUT

3.1 Veikkauksen pelikatteen kehitys ja nykytila

Tässä aluvuossa kuvataan suomalaisten pelaamisen kehitystä Veikkauksen lukujen valossa. Veikkauksen lukujen pohjalta voidaan arvioida, millaista suomalaisten pelaaminen on yksinoikeusjärjestelmän sisällä ja millaisia muutoksia siinä on viime vuosina tapahtunut. Pelaamista tarkastellaan Veikkaukselle pelaamisesta kertyneen pelikatteen kautta. Pelikate on rahapelialalla yleisesti käytetty tunnusluku, joka muodostuu vähentämällä pelaajille maksetut voitot pelaajien maksamista panoksista (pelimyynti – voitot = pelikate). Käytännössä luku kertoo sen, kuinka paljon suomalaiset hävisivät Veikkauksen tarjoamiin rahapeleihin kyseisenä vuonna.

Veikkauksen pelikatteen kehitys vuosina 2016–2022 on esitetty kuviossa 1. Kuviossa pelikate on jaettu fyysisistä ja digitaalisista myyntikanavista saatuun pelikatteeseen. Kuvioista havaitaan, että pelikate supistui merkittävästi vuonna 2020 ja on jäänyt sen jälkeen matalammalle tasolle. Vuonna 2019 pelikate oli noin 1 690 miljoonaa euroa, kun vastaava luku vuonna 2022 oli enää 1 070 miljoonaa euroa. Pelikate laski siis noin 37 prosenttia vuodesta 2019 vuoteen 2022. Pelikate laski erityisesti fyysisissä myyntikanavissa. Digitaalisista rahapeleistä saatu pelikate on pysynyt hyvin vakaana vuosina 2016–2022. Fyysisten rahapelien pelikatteen supistumisen myötä digitaalisten rahapelien osuus Veikkauksen pelikatteesta on nyt noin 50 prosenttia.



Kuvio 1. Veikkauksen pelikatteen kehitys myyntikanavittain vuosina 2016–2022.

Lähde: Veikkauksen pelikateaineisto.

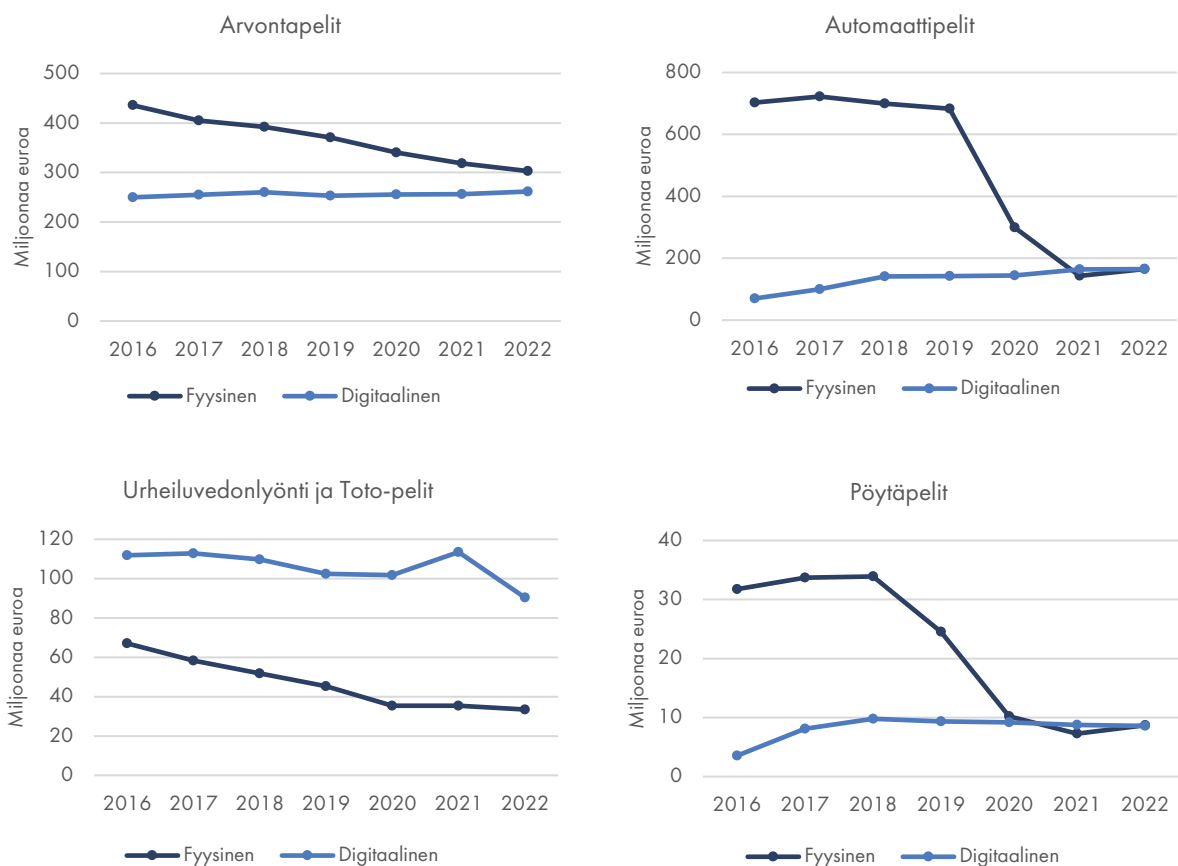
Veikkauksen mukaan pelikatteen voimakas lasku selittyy muun muassa koronapandemialla ja yhtiön toteuttamilla vastuullisuustoimenpiteillä (Veikkaus, 2021; Veikkaus, 2022b; Veikkaus, 2023). Rahapeliautomaatit, pelisalit ja kasinot olivat koronatilanteen vuoksi pitkään suljettuna vuosina 2020 ja 2021, mikä selittää myynnin laskua fyysisissä kanavissa. Kyseisinä vuosina otettiin käyttöön myös muun muassa pakollinen tunnistautuminen peliautomaateille ja kuponkipeleihin, tunnistautunutta pelaamista koskeva vuositappioraja sekä vähennettiin rahapeliautomaattien määrää. Myös nämä muutokset voivat selittää pelaamisen vähenemistä.

Vastuullisuustoimenpiteet voivat selittää sitä, miksi pelaaminen on jäänyt selvästi vuoden 2019 tasoa alemmaksi, vaikkei koronasta johtuvia rajoituksia ollut enää käytössä.

Kuviossa 2 on puolestaan kuvattu Veikkauksen pelikatteen kehitystä pelityypeittäin ja myyntikanavittain jaoteltuna. Kuviossa nähdään, että fyysisistä kanavista saatu pelikate on laskenut erityisesti arvontapeleissä (esim. Lotto, Keno ja arvat), automaattipeleissä (esim. Kulta-Jaska ja Emma) ja pöytäpeleissä (pokeri, ruletti ja blackjack). Arvontapeleissä fyysisten kanavien pelikatteen lasku on ollut vuosina 2016–2022 varsin tasaista, keskimäärin noin kuusi prosenttia vuodessa. Sen sijaan automaattipeleissä ja pöytäpeleissä pelikatteen lasku ajoittuu selkeämmin vuoteen 2020, jolloin niihin kohdistui koronasta johtuvia rajoitustoimenpiteitä. Urheiluviedonlyönnissä ja Toto-peleissä pelikate laski tasaisesti vuodesta 2016 vuoteen 2020 ja on pysynyt sen jälkeen suunnilleen samalla tasolla.

Veikkauksen digitaalisista kanavista saama pelikate on hiljalleen kasvanut automaattipeleissä. Digitaalisista automaattipeleistä saatu pelikate kasvoi vuosina 2016–2022 noin 70 miljoonasta eurosta noin 170 miljoonaan euroon (+136 %). Myös digitaalisista pöytäpeleistä saatu pelikate on kasvanut vuodesta 2016–2022 (+144 %), mutta kasvua ei ole ollut enää vuoden 2018 jälkeen. Digitaalisista arvontapeleistä saatu pelikate on pysynyt viime vuosina varsin tasaisena. Se oli vuonna 2016 noin 250 miljoonaa euroa ja vuonna 2022 noin 260 miljoonaa euroa (+5 %). Sen sijaan digitaalisesta urheiluviedonlyönnistä ja Toto-peleistä saatu pelikate on laskenut vuosina 2016–2022 noin 19 prosenttia.

Pelityyppikohtaisen tarkastelun perusteella ei voida tehdä suoraan päätelmiä siitä, ovatko ihmiset siirtyneet fyysisistä peleistä digitaalisiin rahapeleihin tai pelaamaan järjestelmän ulkopuolisia pelejä. Se voidaan kuitenkin todeta, ettei Veikkauksen digitaalisesta pelaamisesta saama pelikate ole laskenut erityisesti kilpailulle altteimissa kategorioissa, eli automaatti- ja pöytäpeleissä sekä urheiluviedonlyönnissä. Digitaalisista peleistä saatu pelikate on viime vuosina kasvanut automaattipeleissä, laskenut urheiluviedonlyönnissä ja pysynyt jokseenkin ennallaan pöytäpeleissä. Muutokset voivat kuitenkin kieliä muutoksista ihmisten pelaamistottumuksissa, eikä välttämättä kuvasta sitä, ovatko he siirtyneet pelaamaan kyseisiä pelejä ulkomaisilla rahapelisivustoilla.



Kuvio 2. Veikkauksen pelikatteen kehitys pelityypeittäin vuosina 2016–2022.

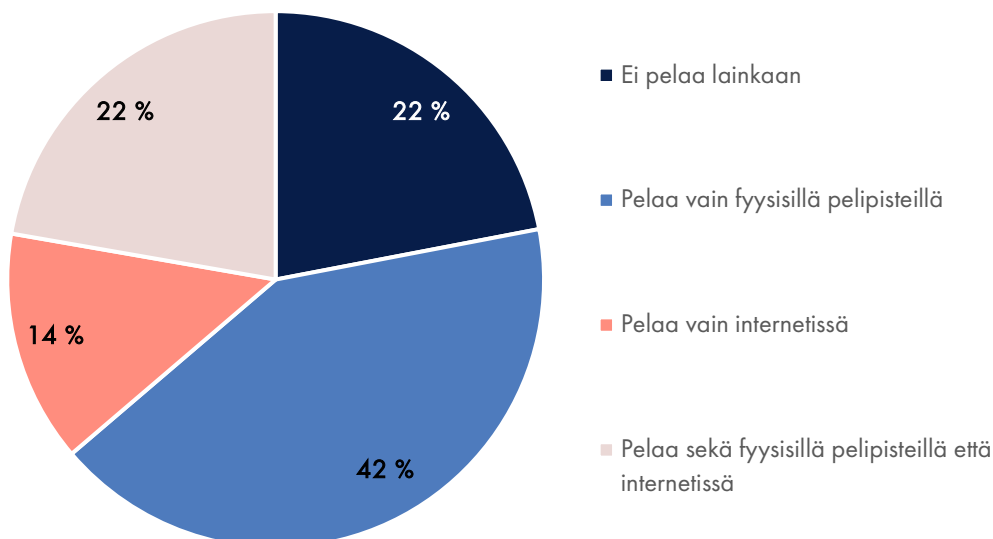
Lähde: Veikkauksen pelikateaineisto.

Huomiot: Arvontapeleihin sisältyy muun muassa Lotto, Keno, Eurojackpot, Viking Lotto, muut viikko- ja päiväravontapelit sekä raaputusarvat (esim. Casino ja Ässä) ja eArvat (esim. Nokkapokka, Ässä). Automaattipeleihin sisältyy fyysiset peliautomaatit ja digitaaliset automaattipelit (esim. Emma, Kulta-Jaska ja Pikapokeri). Urheiluvedonlyöntiin ja Toto-peleihin sisältyy sekä kiinteäkertoimiset (Pitkäveto, Live-veto) että muuttuvakertoimiset pelit (esim. Moniveto, Tuloveto, Toto75 ja Toto64). Pöytäpeleihin sisältyy pokeripelit, blackjack ja ruletti.

3.2 Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan pelaamisen yleisyys

Tässä alaluvussa tarkastellaan, kuinka yleistä on rahapelien pelaaminen internetissä ja nykyisen yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella. Internetissä tapahtuvalla rahapelaamisella tarkoitetaan tässä yhteydessä kaikkea tietokoneella, älypuhelimella tai vastaavalla laitteella tehtävää uhkapelaamista. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvalla pelaamisella tarkoitetaan puolestaan muiden kuin Veikkauksen tarjoamien uhkapelien pelaamista. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaamista, ahvenanmaalaisen PAF:n Ruotsin ja Viron laivoilla sekä internetissä tarjoamien rahapelien pelaamista taikka yksityishenkilöiden välistä vedonlyöntiä rahapanoksina. Osassa jäljempänä käsiteltävissä kyselytutkimuksissa PAF:n tarjoamat pelit erotellaan ulkomaisten toimijoiden peleistä, mutta osassa ulkomaisten toimijoiden peleillä tarkoitetaan myös PAF:n pelejä.

Ensin tarkastellaan pelaamisen jakautumista eri pelikanaviin THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen vastausten pohjalta. Kuviossa 3 on esitetty suomalaisten pelaamista sen mukaan, pelaako rahapelejä fyysisillä pelipisteillä vai internetissä. Sen mukaan noin 78 prosenttia väestöstä oli pelannut jotain rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana. Valtaosa (54 %) pelaajista on sellaisia, jotka pelaavat vain fyysisillä pelipisteillä. Väestöstä 22 prosenttia pelaa sekä internetissä että fyysisillä pelipisteillä. Tällaisten henkilöiden osuus pelaajista oli noin 29 prosenttia. Noin 14 prosenttia väestöstä pelasi vain internetissä. Pelaajista tällaisten henkilöiden osuus oli 18 prosenttia.



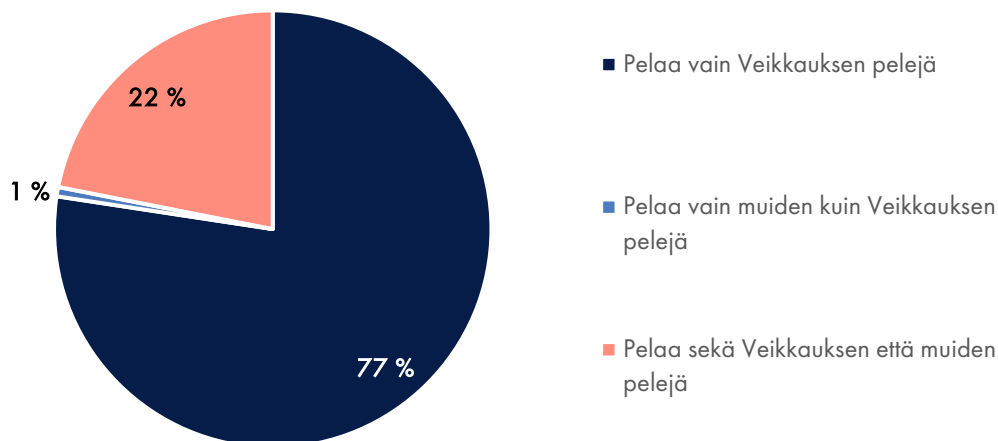
Kuvio 3. Suomalaisten rahapelaaminen viimeisen 12 kuukauden aikana myyntikanavittain jaoteltuna.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineiston kysymyksen B20A vastauksista laskettuihin painotettuihin jakaumiin.

Kuviossa 4 on esitetty, miten rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden pelaaminen jakautuu Veikkauksen peleihin ja muiden kuin Veikkauksen peleihin. Kuvioista havaitaan, että 77 prosenttia rahapelejä pelanneista on pelannut vain Veikkauksen pelejä. Veikkauksen pelien ohella muita pelejä pelanneita on puolestaan 22 prosenttia. Vain muita kuin Veikkauksen pelejä pelanneita on ainoastaan prosentti. Muiksi kuin Veikkauksen peleiksi lasketaan tässä tapauksessa yksityinen vedonlyönti, PAF:n pelit laivoilla ja internetissä sekä ulkomaisten toimijoiden pelit internetissä ja fyysisillä pelipisteillä.

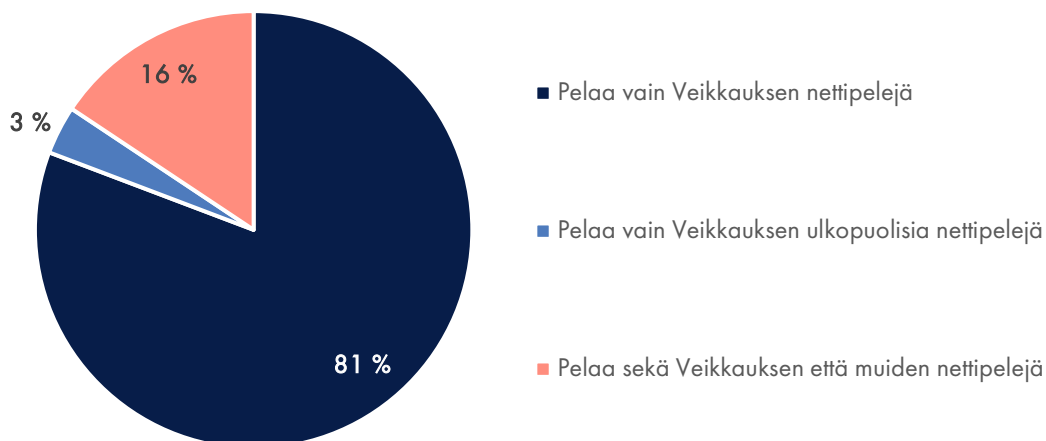
Kuviossa 5 on puolestaan tarkasteltu vain sellaisten pelaajien pelaamista, jotka ovat viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneet rahapelejä internetissä. Siitä voidaan havaita, että valtaosa (81 %) internetissä rahapelejä pelanneista on pelannut vain Veikkauksen tarjoamia pelejä. Internetpelaajista 16 prosenttia on pelannut sekä Veikkauksen että PAF:n tai ulkomaisten toimijoiden pelejä. Vain kolme prosenttia internetissä rahapelejä pelanneista ei ole pelannut lainkaan Veikkauksen pelejä.



Kuvio 4. Rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden pelaaminen Veikkauksen ja muiden toimijoiden kanavissa.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Veikkauksen pelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B1, B2, B3, B4B, B4A, B6, B5, B7, B8B, B8C, B8A, B9 tai B10. Muiden kuin Veikkauksen pelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B13 (yksityishenkilöiden välinen vedonlyönti), B14 (PAF:n pelit laivoilla), B16 (PAF:n pelit internetissä), B18 (ulkomaisten yhtiöiden pelit internetissä) tai B18YY (ulkomaisten yhtiöiden pelit pelipisteillä ja -saleissa). Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

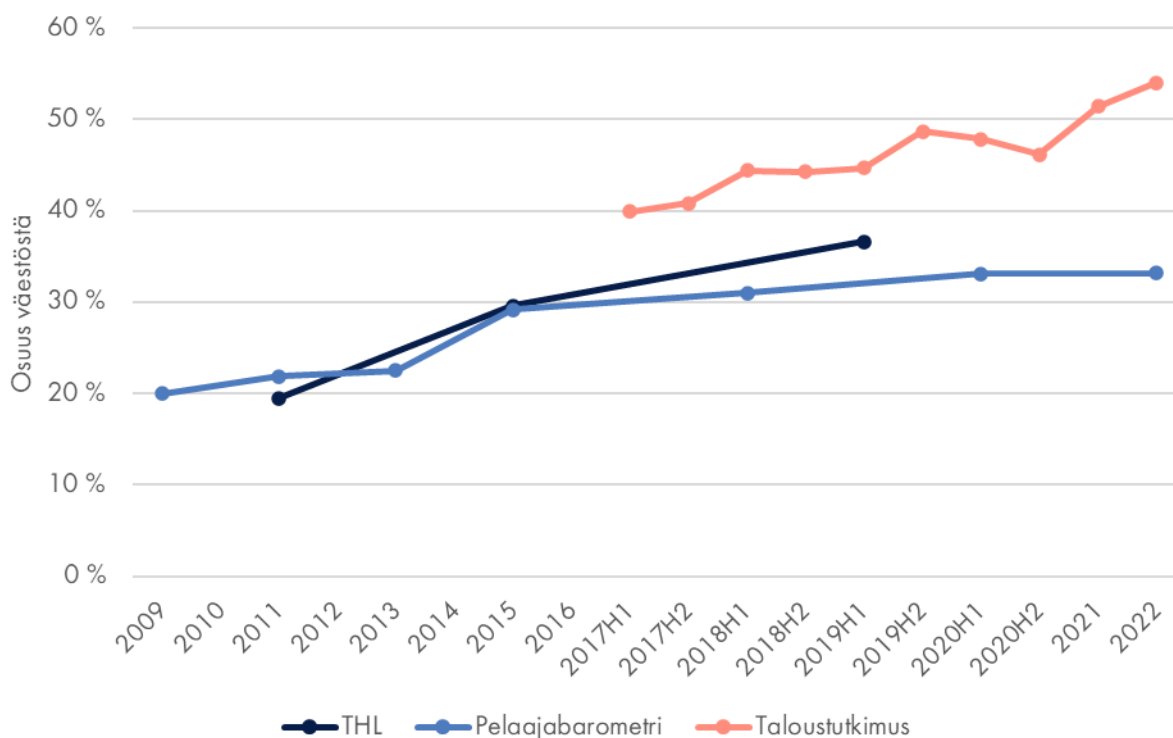


Kuvio 5. Rahapelejä internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden pelaaminen Veikkauksen ja muiden toimijoiden kanavissa.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Veikkauksen internetpelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B2, B4A, B8A, B10 tai B18Ca. Muiden kuin Veikkauksen internetpelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B16 (PAF:n pelit internetissä) tai B18 (ulkomaisten yhtiöiden pelit internetissä). Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan, miten internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan pelaamisen yleisyys on viime vuosina muuttunut. Tarkastelussa hyödynnetään THL:n rahapelitutkimusten ohella myös Pelaajabarometrissa, Kantarin The Mind -kyselystä ja Taloustutkimuksen Pelihaittakyselystä saatuja tietoja. Kuviossa 6 on esitetty internetissä rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden osuus väestöstä eri vuosina THL:n rahapelitutkimuksessa, Pelaajabarometrissa ja Taloustutkimuksen Pelihaittakyselyssä. Eri kyselyt antavat hieman toisistaan poikkeavan kuvan siitä, kuinka suuri osa väestöstä on pelannut rahapelejä internetissä. THL:n rahapelitutkimuksen mukaan internetissä rahapelejä pelanneiden osuus vuonna 2019 oli noin 37 prosenttia ja Pelaajabarometrissa vastaava osuus vuonna 2020 oli 33 prosenttia, mutta Taloustutkimuksen Pelihaittakyselyssä internetissä pelanneiden osuus vuosina 2019–2020 oli 45–49 prosenttia. Erityisen huomattava ero on vuoden 2022 Pelaajabarometrissa ja saman vuoden Taloustutkimuksen Pelihaittatutkimuksen tiedoissa. Pelaajabarometri mukaan internetissä rahapelejä pelanneiden osuus oli kyseisenä vuonna 33 prosenttia väestöstä, kun taas Pelihaittakyselyn mukaan kyseinen osuus olisi ollut peräti 54 prosenttia. THL:n rahapelitutkimuksen ja Pelaajabarometrissa lukujen valossa internetissä rahapelanneiden osuus on ollut 2010-luvun alkupuolella kasvussa, mutta etenkin Pelaajabarometrissa perusteella kasvu näyttää taittuneen. Taloustutkimuksen Pelihaittakyselyn perusteella internetissä pelanneiden osuus sen sijaan näyttää jatkaneen kasvuaan myös aivan viime vuosina.

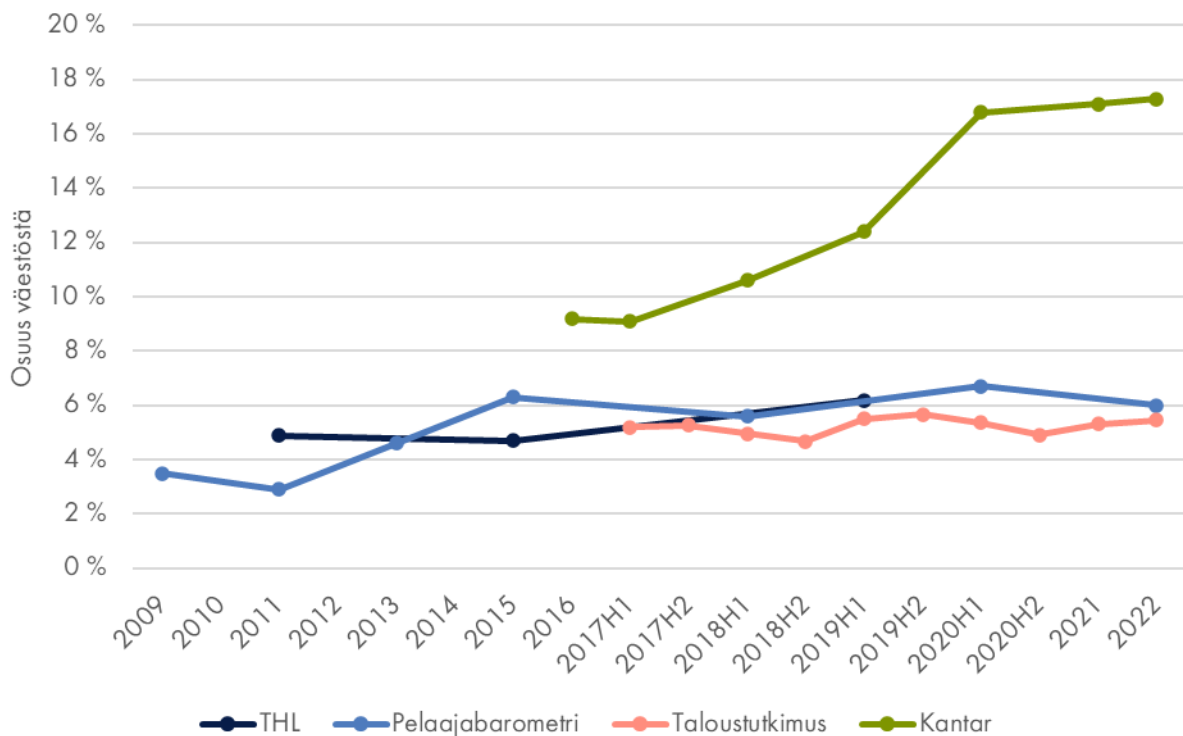


Kuvio 6. Rahapelejä internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden osuus väestöstä eri kyselytutkimuksissa.

Lähteet: THL (2016), THL (2018), THL (2022), Karvinen & Mäyrä (2009), Karvinen & Mäyrä (2011), Mäyrä & Ermi (2014), Mäyrä, Karvinen & Ermi (2016), Kinnunen, Lilja & Mäyrä (2018), Kinnunen, Taskinen & Mäyrä (2020), Kinnunen, Tuomela & Mäyrä (2022) sekä Veikkauksen toimittama Taloustutkimuksen aineisto.

Kuviossa 7 tarkastellaan puolestaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten rahapelien pelaamisen yleisyyttä eri kyselytutkimusten valossa. Kuviossa esitetään THL:n rahapelitutkimuksen, Pelaajabarometrissa, Taloustutkimuksen Pelihaittakyselyn ja Kantarin The Mind -kyselyn tulokset eri vuosilta. Kyselyistä kolme näyttää varsin yhtenäisesti,

että noin 5–6 prosenttia väestöstä pelaa yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä ja että tämä osuus on pysynyt melko vakaana käytännössä koko 2010-luvun. Kaikissa kolmessa kyselyssä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle pelaaminen vaikuttaa kuitenkin hieman yleistyneen tarkasteluajanjaksolla. Kantarin kyselyn perusteella yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä olisi viime vuosina pelannut noin 17 prosenttia väestöstä ja että tämä osuus olisi kasvanut voimakkaasti etenkin 2010-luvun loppupuolella.



Kuvio 7. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden osuus väestöstä eri kyselytutkimuksissa.

Lähteet: THL (2016), THL (2018), THL (2022), Karvinen & Mäyrä (2009), Karvinen & Mäyrä (2011), Mäyrä & Ermi (2014), Mäyrä, Karvinen & Ermi (2016), Kinnunen, Lilja & Mäyrä (2018), Kinnunen, Taskinen & Mäyrä (2020), Kinnunen, Tuomela & Mäyrä (2022) sekä Veikkauksen toimittama Taloustutkimuksen ja Kantarin aineisto.

Huomiot: Järjestelmän ulkopuolisten pelien määritelmä vaihtelee hiukan eri kyselyissä. THL:n rahapelitutkimuksessa kysytään erikseen PAF:n pelien ja ulkomaisten toimijoiden pelien pelaamisesta. Pelaajabarometrissa sekä Taloustutkimuksen ja Kantarin kyselyissä kysytään, kuinka usein vastaaja pelaa ulkomaisten rahapeliyhtiöiden sivuilla, mutta esimerkkinä ulkomaisista toimijoista mainitaan myös PAF. THL:n kyselyssä kysytään erikseen yksityishenkilöiden välisestä vedonlyönnistä, PAF:n pelien pelaamista laivoilla ja internetissä sekä ulkomaisten toimijoiden pelien pelaamista internetissä taikka fyysisillä pelipisteillä tai pelisaleissa. Kuviossa yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseksi pelaamiseksi on laskettu kaikki edellä mainittu, muu kuin Veikkauksen pelitarjontaan kohdistuva pelaaminen. Pelaajabarometrissa ja Kantarin kyselyssä kysytään pelaamista ulkomaisten rahapeliyhtiöiden sivuilla (ei esimerkiksi laivoilla tai pelisaleissa). Taloustutkimuksen kyselyssä ei erotella, onko kyse ulkomaisten toimijoiden pelien pelaamisesta internetissä vai esimerkiksi pelisaleissa, mutta kysymys kysytään vain henkilöiltä, jotka ovat kertoneet pelanneensa rahapelejä internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana.

Edellä kuvatut erot eri kyselytutkimuksissa saattavat selittyä esimerkiksi tutkimuksen toteutustavalla, vastaajakadolla ja otannalla. Osa kyselyistä on toteutettu puhelinhaastatteluna ja osa internetissä täytettävillä tai paperisilla kyselylomakkeilla. Erilaiset toteutustavat saattavat houkuttaa erilaisia ihmisiä vastaamaan, jolloin vastauksissa saattaa painottua esimerkiksi tietyn ikäisten tai tietyn teknologian käyttöön tottuneiden ihmisten näkemykset, jotka eivät edusta myöskään rahapelitottumuksiltaan koko väestöä. Vaikka vastauksia pyritään painottamaan siten, että ne edustaisivat esimerkiksi iän ja sukupuolen näkökulmasta koko väestöä, ei tällä välttämättä pystytä

korjaamaan mahdollista toteutustavasta johtuvaa valikoitumista. Lisäksi on syytä huomata, että osassa kyselytutkimuksista otos on muodostettu satunnaisotannalla koko väestöstä, kun taas Kantarin kyselyssä vastaajat poimitaan erityisestä vastaajapoolista. Vastaajapooliin saattaa valikoitua tietynlaisia ihmisiä, eivätkä he välttämättä edusta koko väestöä, vaikka vastauksia pyritäänkin painottamaan siten, että ne edustaisivat tiettyjen taustamuuttujien osalta koko väestöä. Kun arvioidaan esimerkiksi internetrahapelaamisen kaltaisen ilmiön yleisyyttä, olisi erityisen tärkeää, ettei vastaajiksi valikoidu esimerkiksi sellaisia henkilöitä, jotka ovat keskimääräistä tottuneempia internetin käyttäjiä.

3.3 Arviot yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan rahapelaamisen määrästä ja Veikkauksen markkinaosuudesta

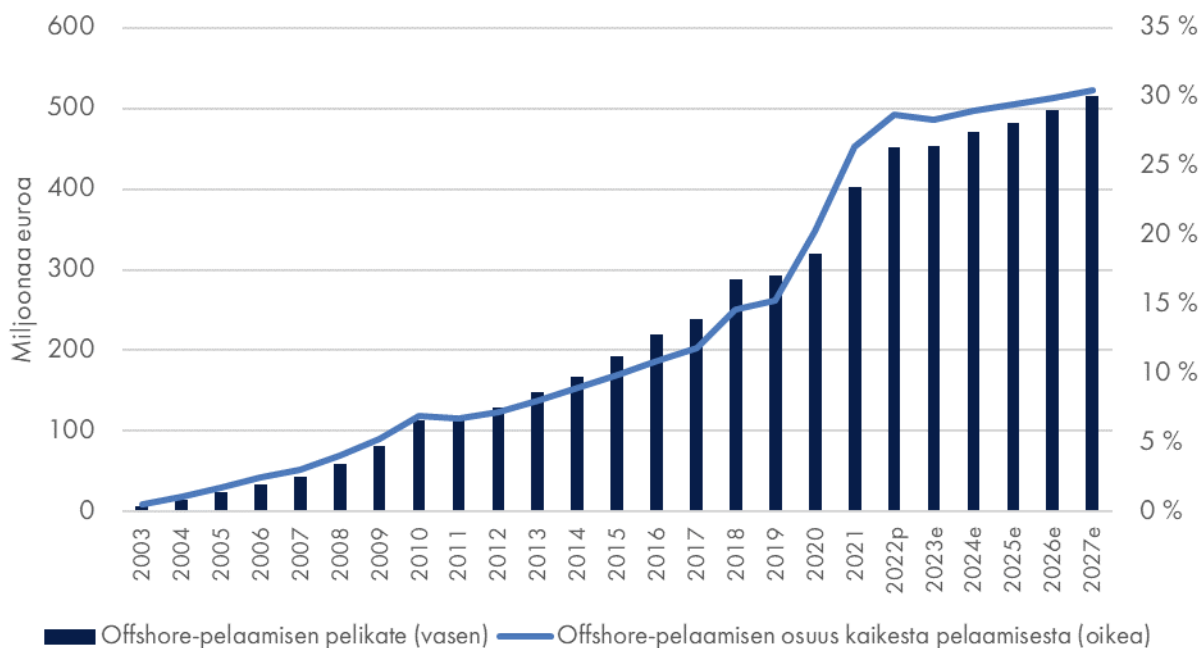
Tässä alaluvussa tarkastellaan, miten suomalaisten rahapelaaminen jakautuu euromääräisesti yksinoikeusjärjestelmän sisäiseen ja ulkopuoliseen pelaamiseen. Yksinoikeusjärjestelmän sisäisen pelaamisen osuus rahapelaamisesta voidaan käsitellä myös järjestelmän kanavointiasteeksi tai Veikkauksen markkinaosuudeksi. Taulukossa 1 on esitetty kootusti eri lähteisiin perustuvat arviot Veikkauksen markkinaosuudesta kaikessa rahapelaamisessa ja internetissä tapahtuvassa rahapelaamisessa. Jäljempänä kuvataan tarkemmin näiden arvioiden muodostamista sekä täydentäviä arvioita yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan pelaamisen määrän nykytilasta ja kehityksestä.

Taulukko 1. Yhteenveto Veikkauksen markkinaosuutta koskevista arvioista.

| | H2GC (2022) | THL (2019) | Pelikatetietoihin perustuva arvio (2021) |
|--------------------------------|-------------|------------|--|
| Koko rahapelimarkkina | 71 % | 62 % | 65–68 % |
| Internet-rahapelaaminen | 57 % | 52 % | 49–52 % |

3.3.1 H2GC:n arviot

Kuviossa 8 on esitetty H2GC:n 9.2.2023 julkaisema arvio siitä, kuinka paljon suomalaiset pelaavat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä ja kuinka suuren osan tämä ns. offshore-pelaaminen muodostaa kaikesta suomalaisten rahapelaamisesta. Arvio kattaa vuodet 2003–2022 ja lisäksi H2GC on laatinut ennusteen vuosille 2023–2027. H2GC:n arvion mukaan offshore-rahapelaamisesta saatu pelikate ja osuus rahapelaamisesta ovat olleet 2010-luvulla nopeassa kasvussa. H2GC:n arvion mukaan suomalaiset pelasivat vuonna 2010 offshore-pelejä noin 110 miljoonalla eurolla ja että tämä muodosti noin seitsemän prosenttia suomalaisten rahapelaamisesta. Vuonna 2022 offshore-pelaamisen on arvioitu kasvaneen 450 miljoonaan euroon ja osuuden suomalaisten rahapelaamisesta noin 29 prosenttiin. H2GC arvioi, että offshore-pelaamisen kasvu hidastuu selvästi tulevina vuosina. Offshore-pelaamisen määrän arvioidaan kasvavan vuoteen 2027 mennessä 520 miljoonaan euroon ja osuuden rahapelaamisesta noin 30 prosenttiin.



Kuvio 8. H2GC:n arvio offshore-pelaamisen pelikatteesta ja offshore-pelaamisen osuuden kehityksestä.

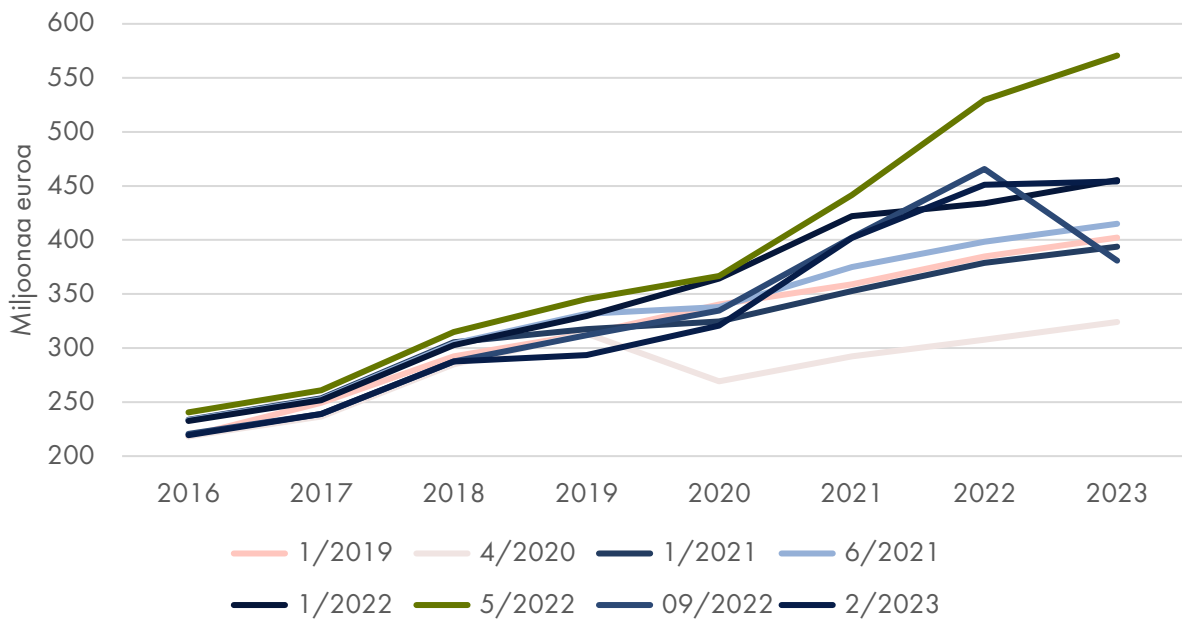
Lähteet: Veikkauksen toimittama H2GC:n aineisto.

Huomiot: Kuvion luvut perustuvat H2GC:n 9.2.2023 julkaiseman tietopaketin materiaaliin, jonka Veikkaus toimitti KKV:lle.

Veikkaus on myös koostanut katsauksen H2GC:n eri aikoina tekemistä offshore-markkinan kokoa koskevista arvioista ja ennusteista. Ennustehistoria sisältää 63 eri ennustetta aikaväliltä 16.11.2017–9.2.2023. Osa näistä ennusteista on esitetty kuviossa 9. Ennustehistoriasta nähdään, että etenkin tulevaisuuden ennusteissa on ollut suurta vaihtelua. Esimerkiksi toukokuussa 2022 H2GC:n arvio offshore-markkinan koosta vuodelle 2023 oli noin 570 miljoonaa euroa, kun se oli syyskuussa 2022 enää 381 miljoonaa. Myös menneisyyteen katsovissa luvuissa on vaihtelua, mutta selvästi vähemmän kuin tulevaisuuden ennusteissa.

Kuviossa 10 on puolestaan kuvattu yksinoikeusjärjestelmän sisäisen pelaamisen (ns. onshore-pelaaminen) osuutta suomalaisten rahapelaamisesta eri pelikategorioiden osuutta. Kuviossa on esitetty erikseen osuus kaikesta rahapelaamisesta, kaikesta internetissä tapahtuvasta rahapelaamisesta sekä internetissä tapahtuvasta urheiluedonlyönnistä, kasinopeleistä ja arvontapeleistä. Kuviossa nähdään, että H2GC:n arvion mukaan onshore-pelaamisen osuus on ollut viime vuosina laskussa. Osuus kaikesta rahapelaamisesta on laskenut vuoden 2003 lähes sadasta prosentista hiljalleen noin 71 prosenttiin vuonna 2022. Osuus internet-rahapelaamisesta on ollut jatkuvasti hivenen alemmalla tasolla ja oli vuonna 2022 noin 57 prosenttia. H2GC arvioi Veikkauksen markkinaosuuden kaikista alhaisimmaksi internetissä tapahtuvassa urheiluedonlyönnissä ja hevospeleissä, jossa sen arvioitiin olevan vuonna 2022 enää noin 32 prosenttia. Sen sijaan internetissä pelattavissa arvontapeleissä Veikkauksen markkinaosuuden on arvioitu pysyneen hyvin lähellä sataa prosenttia koko tarkastelujakson ajan. Internetissä pelatuissa kasinopeleissä Veikkauksen markkinaosuuden on arvioitu olleen viime vuosina noin 50 prosenttia.

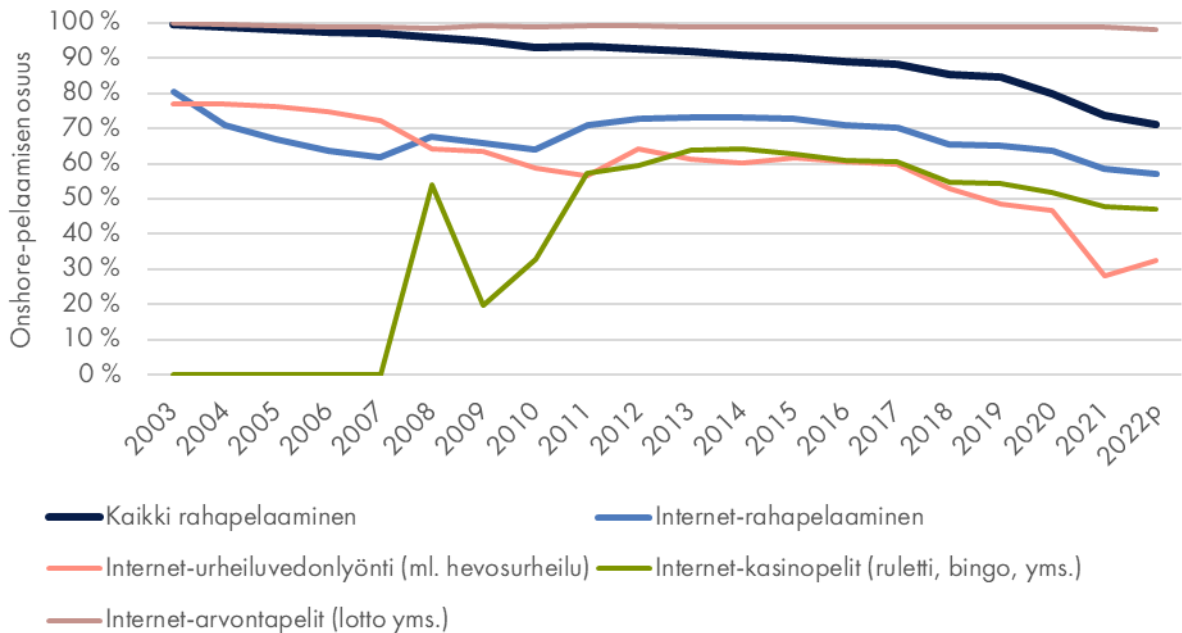
Tässä raportissa ei ole pystytty arvioimaan H2GC:n tekemien arvioiden luotettavuutta, sillä yhtiö ei kerro tarkasti, mihin dataan arviot perustuvat tai millä menetelmällä arviot muodostetaan. Etenkin tulevaisuuden ennusteiden suuri vaihtelu viitanee siihen, että näihin arvioihin liittyy huomattavaa epävarmuutta.



Kuvio 9. H2GC:n arvio offshore-markkinan pelikatteesta eri ajankohtina.

Lähteet: Veikkauksen toimittama aineisto H2GC:n ennustehistoriasta.

Huomiot: Kuvion luvut perustuvat Veikkauksen KKV:lle toimittamaan katsaukseen H2GC:n Suomen offshore-estimaattien muutoksista aikaväliltä 16.11.2017–9.2.2023. Ennustehistoria pitää sisällään yhteensä 63 erillistä ennustetta. Näistä on kuviossa esitetty vain osa, jotta kuvio pysyisi luettavana.



Kuvio 10. H2GC:n arvio onshore-pelaamisen osuuden kehityksestä eri pelikategorioissa.

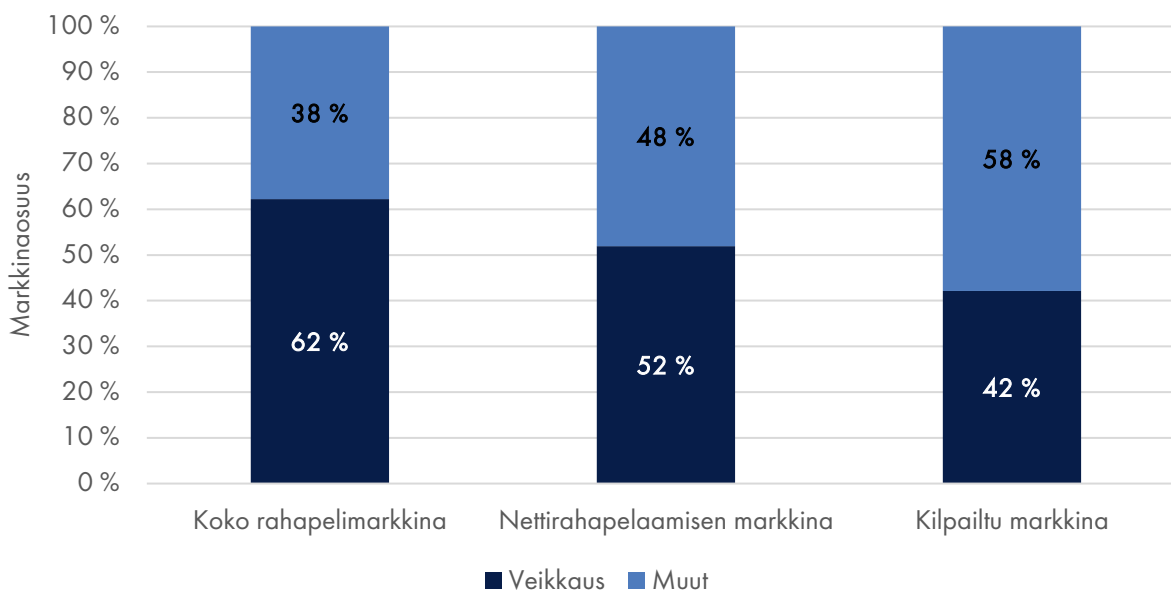
Lähteet: Veikkauksen toimittama H2GC:n aineisto.

Huomiot: Kuvion luvut perustuvat H2GC:n 9.2.2023 julkaiseman tietopaketin materiaaliin, jonka Veikkaus toimitti KKV:lle. Kaikki rahapelaaminen kattaa sekä landbased- että interactive-kategoriat. Internet-rahapelaaminen kattaa kaiken interactive-kategorian pelaamisen. Internet-urheiluvedonlyönti kattaa interactive-kategorian sports- ja horserace-segmentit. Internet-kasinopelit kattavat interactive-kategorian casino-, poker- ja bingo-segmentit. Internet-arvontapelit kattaa interactive-kategorian lotteries-segmentin.

3.3.2 THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimukseen perustuvat arviot

Tähän raporttiin pyrittiin tuottamaan arvio Veikkauksen markkinaosuudesta THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistolla. Kyseinen kyselytutkimus on tiettävästi ainoa julkisesti saatavilla oleva aineisto, jossa kysytään rahapelaamista euromääräisesti siten, että siinä voidaan erottaa Veikkaukselle ja muille toimijoille kohdistuva pelaaminen.

Määritimme markkinaosuuden koko rahapelimarkkinalle, internetissä pelaaville henkilöille sekä niin sanotulle kilpailulle markkinalle. Aineiston perusteella Veikkauksen markkinaosuus koko Suomen rahapelimarkkinalla olisi ollut vuonna 2019 noin 62 prosenttia. Tarkasteltaessa vain internetissä pelejä pelanneita, Veikkauksen markkinaosuus putoaa noin 52 prosentin tasolle. Molemmat ovat selvästi matalampia kuin edellä esitellyt H2GC:n arviot samalle vuodelle (85 % koko markkinalla ja 65 % nettirahapelaamisen markkinalla). Tarkastelimme laskennallisesti myös markkinaa, joka kattaa vain automaattipelit, vedonlyönti ja kasinopelit. Käyttämällä Veikkauksen pelaamisaineistoa vuodelle 2019, voidaan laskea ikäryhmä-sukupuoli-sijainti-tason keskimääräisiä pelaamisen osuuksia näille peleille. Painotimme THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen pelaamisosuuksia näiden perusteella ja saimme näin arvioksi Veikkauksen markkinaosuudesta kyseisellä markkinalla noin 42 prosenttia vuonna 2019. Tämän arvion luotettavuutta heikentää kuitenkin se, että pelien osuudet on laskettu Veikkauksen pelien pelaamisesta, ei kaikesta pelaamisesta. Eri markkinoiden markkinaosuusarviot on esitetty kuviossa 11.

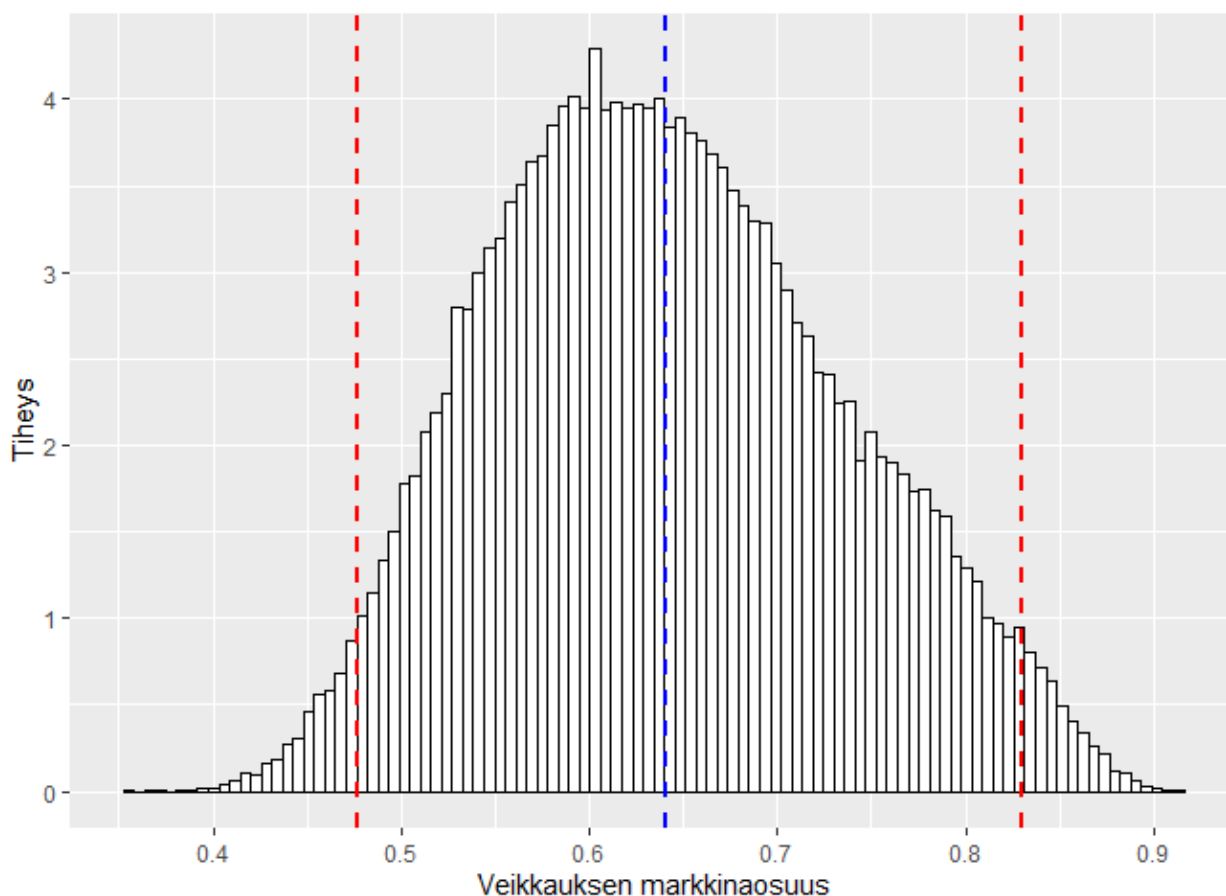


Kuvio 11. Arvio Veikkauksen markkinaosuudesta eri markkinamäärittelyillä.

Lähteet: THL:n (2022) aineisto, Veikkauksen aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Pelaamisen määrää kysytään kysymyksissä B21a–c (kokonaisrahapelaaminen) ja B21x (pelaaminen Veikkaukselle). Vastaja on voinut ilmoittaa pelaamisensa joko viikko-, kuukausi- tai vuositasolla. Osuuksia laskettaessa kaikkien pelaajien pelaaminen on muutettu vuositason pelaamiseksi kertomalla viikkotasoon pelaaminen 52:lla ja kuukausitasoon pelaaminen 12:lla. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan pelaamisen määrä on saatu vähentämällä Veikkaukselle kohdistuva pelaaminen kokonaispelaamisesta. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia. Nettirahapelaamisen markkinaosuudet on laskettu sellaisten pelaajien pelaamisesta, jotka ovat ilmoittaneet pelanneensa rahapelejä internetissä (vastannut kysymykseen B20A joko ”vain internetissä” tai ”sekä internetissä että fyysisillä pelipisteillä”). Kilpailun markkinan markkinaosuusarviot perustuvat Veikkauksen pelaamisaineistosta muodostettuihin ikäryhmä-sukupuoli-sijainti-tason keskimääräisiin pelaamisosuuksiin sekä THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineiston painottamiseen näillä pelaamisosuuksilla.

THL:n aineistolla laskettuihin markkinaosuusarvioihin liittyy kuitenkin merkittävää epävarmuutta. THL:n tutkimuksen kaltainen liki 4 000 havainnon kyselytutkimus tuottaisi tavallisesti riittävän tarkkoja estimaatteja johtopäätöksiin, mutta rahapelimarkkinoiden erityispiirteiden vuoksi epävarmuudet ovat tavallista suurempia. Suurin osa pelaajista pelaa pieniä summia, mutta pieni vähemmistö pelaa todella huomattavia summia, jopa kymmeniä tuhansia euroja vuodessa. Simuloimme koko Suomen rahapelimarkkinaa koskevan Veikkauksen markkinaosuusestimaatin (62 %) jakaumaa bootstrap-menetelmällä, jonka perusteella 95 prosentin luottamusväli estimaatille on 48–83 prosenttia. Kyseistä jakaumaa on havainnollistettu kuviossa 12. Tämänkaltaisen numeerisesti arvioitavan epävarmuuden lisäksi vaikeammin arvioitavaa epävarmuutta tuottaa kyselytutkimukseen sisältyvät epävarmuudet: Rahapelaaminen on arkaluontoinen aihe, jota saatetaan vähätellä. Lisäksi kysymykset menneestä pelaamisesta ja sen jakaumasta voivat olla vaikeita vastata tarkasti.



Kuvio 12. Veikkauksen markkinaosuusestimaatin jakauma bootstrap-menetelmällä arvioituna.

Lähteet: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuvaan on tuotettu Bootstrap-menetelmällä 100 000 vaihtoehtoista arviota Veikkauksen markkinaosuudesta. Jokaista vaihtoehtoista arviota varten alkuperäisestä 3 994 havainnon aineistosta on valittu 3 994 havaintoa niin, että jokainen alkuperäisen aineiston havainto voi esiintyä vaihtoehtoisen havainnon aineistossa joko kerran, monta kertaa tai ei lainkaan.

THL:n aineiston perusteella ei ole mielekää arvioida yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan rahapelaamisen määrää euromääräisesti, sillä euromääräisiin arvioihin liittyy useita mahdollisia harhan lähteitä. Luvut ovat ihmisten tekemiä arvioita, jotka voivat olla epätarkkoja, sillä todellista pelattua summaa voi olla vaikea muistaa tai sitä ei välttämättä haluta kertoa. Kyseisen aineiston perusteella Veikkauksen pelejä pelattiin vuonna 2019 noin 1,1 miljardilla eurolla ja Veikkauksen ulkopuolisia pelejä noin 650 miljoonalla eurolla. Veikkauksen

vuoden 2019 vuosiraportin mukaan yhtiön pelikate kyseisenä vuonna oli noin 1,7 miljardia euroa, eli Veikkauksen pelikate THL:n rahapelitutkimuksessa on varmuudella todellista pienempi. Tämä voi johtua siitä, että kyselyyn vastanneet ovat aliarvioineet pelaamistaan tai kyselyyn vastaajiksi valikoituneet ovat pelanneet koko väestöä vähemmän Veikkauksen rahapelejä. Jos harha on samansuuruinen Veikkauksen peleissä kuin ulkomaille kohdistuvassa pelaamisessa, harha ei vääristä edellä esitettyä arviota Veikkauksen markkinaosuudesta.

3.3.3 Pelikatetietoihin perustuvat arviot

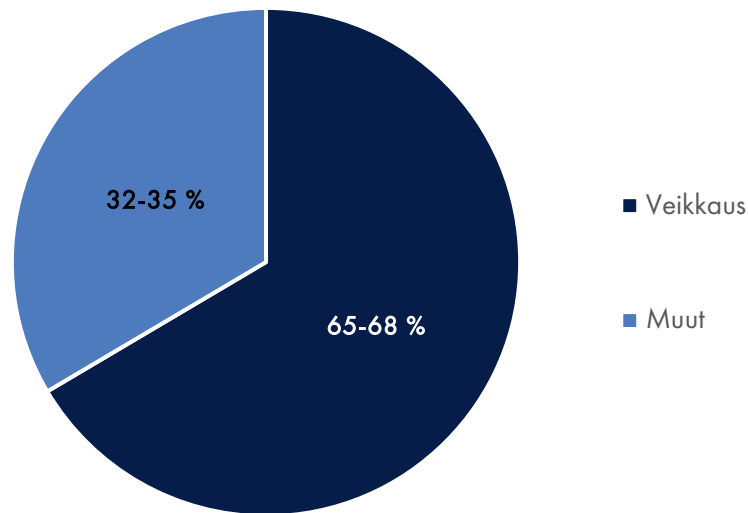
Pyrimme muodostamaan arvion Veikkauksen markkinaosuudesta yhdistelemällä eri lähteistä saatua tietoa eri peliyhtiöiden pelikatteista ja arvioita yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten toimijoiden markkinaosuuksista.

Taloustutkimuksen Pelihaittakyselyssä kysytään, mitä ulkomaisen palveluntarjoajan pelejä vastaaja on pelannut. Näistä vastauksista laskettiin painotetut maininnat⁴, joiden pohjalta yhtiöille laskettiin markkinaosuudet. Lisäksi tätä selvitystä laadittaessa käytössä oli Veikkauksen kilpailijaseurannan aineistot, joissa on myös esitetty arvioita yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten toimijoiden markkinaosuuksista. Näiden perusteella voitiin arvioida, että Rahapeliala ry:n jäsenyritysten ja PAF:n markkinaosuus yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisesta pelaamisesta on noin 70–80 prosenttia.

Rahapeliala ry:ltä saadun tiedon mukaan sen jäsenyritysten Suomesta syntynyt pelikate vuonna 2021 oli noin 330 miljoonaa euroa. PAF:n mukaan sen Suomesta syntynyt pelikate vuonna 2021 oli puolestaan noin 85 miljoonaa euroa. Yhdistämällä nämä pelikateluvut edellä kuvattuun arvioon kyseisten toimijoiden markkinaosuuksista, järjestelmän ulkopuolelle kohdistuvan pelaamisen arvoksi vuonna 2021 saadaan noin 520–590 miljoonaa euroa. Veikkauksen internetpeleistä saama pelikate oli samana vuonna noin 565 miljoonaa euroa ja kaikesta rahapelaamisesta noin 1 100 miljoonaa euroa. Tämän perusteella Veikkauksen markkinaosuus internetissä tapahtuvassa rahapelaamisessa olisi siis noin 49–52 prosenttia ja Suomen koko rahapelimarkkinalla 65–68 prosenttia. Arvio eri toimijoiden markkinaosuuksista Suomen koko rahapelimarkkinalla on esitetty kuviossa 13.

Eri lähteistä saatuihin pelikatetietoihin perustuvat arviot Veikkauksen markkinaosuuksista ovat näkemyksemme mukaan tarkimmat kirjoitushetkellä saatavilla olevat. Arvioiden epävarmuus tulee Rahapeliala ry:n ja PAF:n markkinaosuuksista järjestelmän ulkopuolisesta pelaamisesta. Tämä epävarmuus on kuitenkin rajallista, sillä eri lähteistä saadut arviot kyseisistä markkinaosuuksista ovat olleet hyvin samansuuntaisia.

⁴ Kyselyssä vastaaja on voinut valita useamman peliyhtiön tai pelisivuston. Vastauksia on painotettu siten, että kullakin vastaajalla on vain yksi ääni. Jos vastaaja on maininnut useamman peliyhtiön, annetaan kullekin peliyhtiölle yhtä suuri osuus äänestä. Jos vastaaja on maininnut esimerkiksi kaksi peliyhtiötä, annetaan kummallekin peliyhtiölle 0,5 mainintaa.



Kuvio 13. Pelikatetietoihin ja eri tahojen markkinaosuusarvioihin perustuva arvio eri toimijoiden markkinaosuuksista Suomen rahapelimarkkinalla.

Lähteet: PAF:n aineisto, Rahapeliala ry:n aineisto, Veikkauksen aineisto.

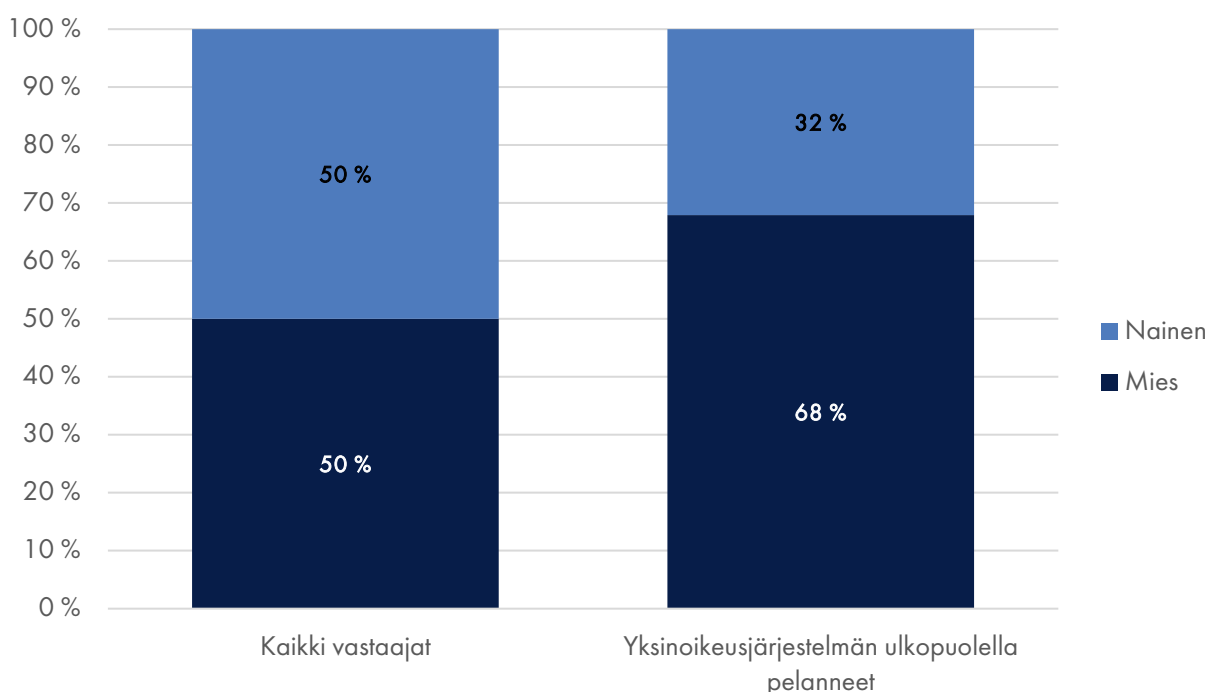
Huomiot: Kuvio on laadittu käyttäen arvioidun vaihteluvälin keskiarvoja (Veikkaus 66,5 ja muut 33,5 prosenttia).

4 PELAAJATASON TARKASTELUT

4.1 Kuvaus yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavista ja heidän pelaamisestaan

Seuraavaksi tarkastellaan, millaiset henkilöt pelaavat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä ja millaista heidän pelaamisensa on. Tämän alaluvun tarkastelut perustuvat pääasiassa THL:n rahapelitutkimuksen aineistoihin.

Kuviossa 14 on kuvattu THL:n kyselyyn vastanneiden sukupuolijakaumaa. Kyselyyn vastanneiden sukupuoli-jakauma on (painotuksen jälkeen) tasainen, mutta yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneissa miehiä on selvästi enemmän kuin naisia. Yli kaksi kolmasosaa (68 %) yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneista oli miehiä.

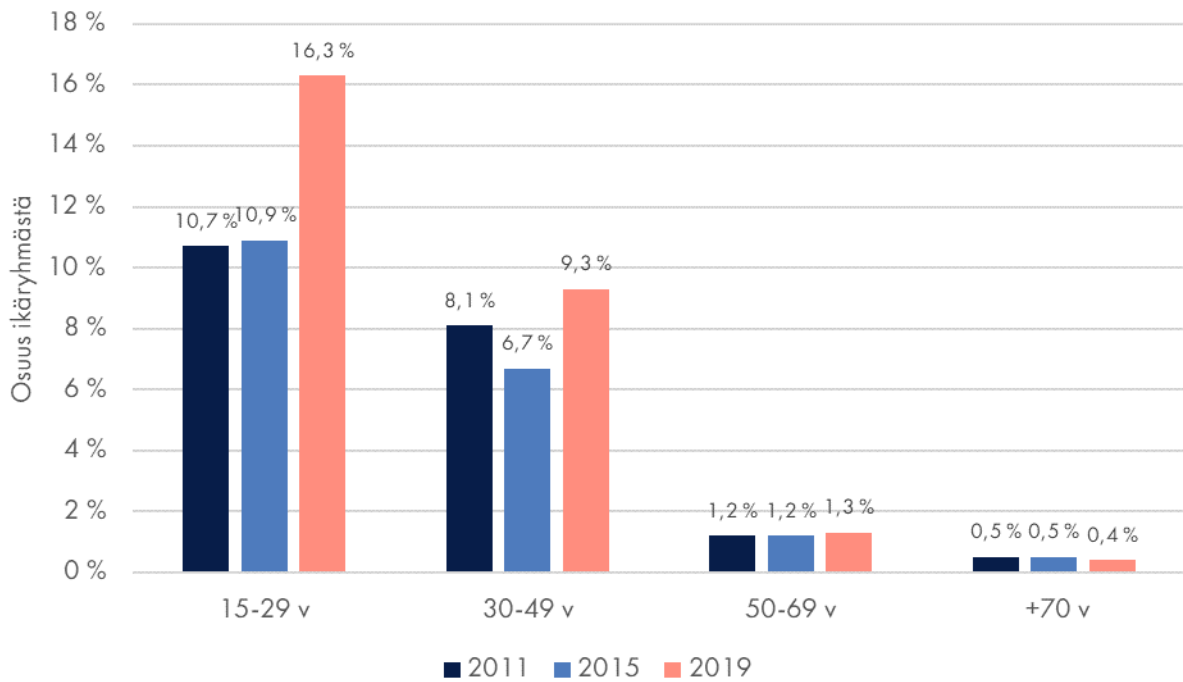


Kuvio 14. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella rahapelaavien sukupuolijakauma.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B13 (yksityishenkilöiden välinen vedonlyönti), B14 (PAF:n pelit laivoilla), B16 (PAF:n pelit internetissä), B18 (ulkomaisten yhtiöiden pelit internetissä) tai B18YY (ulkomaisten yhtiöiden pelit pelipisteillä ja -saleissa). Sukupuolta on kysytty kysymyksessä F1a. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Kuviossa 15 on puolestaan esitetty yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden ikäjakaumaa eri vuosien tutkimuksissa. Kuviosta havaitaan, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaaminen on selvästi yleisempää nuorten kuin vanhempien henkilöiden keskuudessa. Vuoden 2019 tutkimuksessa peräti 16 prosenttia 15–29-vuotiaista oli pelannut yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana. Vastaavasti 30–49-vuotiaissa kyseinen osuus oli noin yhdeksän prosenttia, 50–69-vuotiailla vain noin prosentti ja vähintään 70-vuotiailla vain 0,4 prosenttia. Kuviosta voidaan myös havaita, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaaminen on yleistynyt viime vuosina alle 50-vuotiaiden keskuudessa.

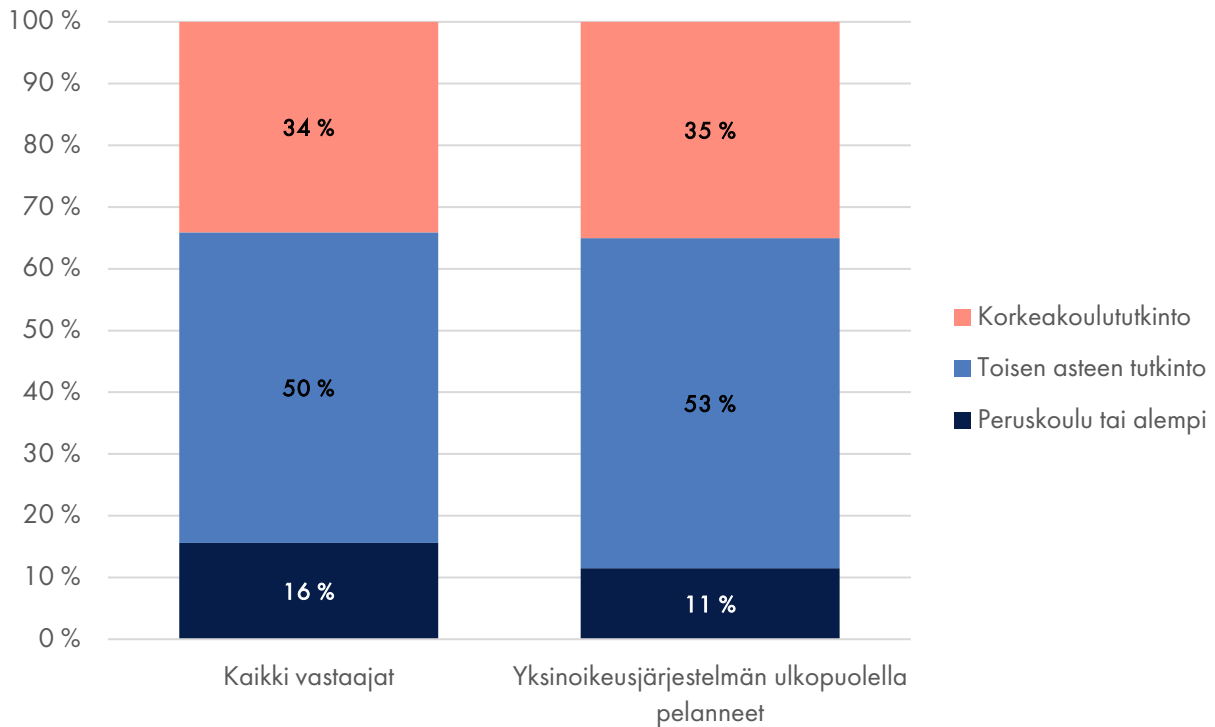


Kuvio 15. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella rahapelaavien osuus väestöstä eri ikäryhmissä.

Lähteet: THL (2016), THL (2018), THL (2022).

Huomioit: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuosien 2011, 2015 ja 2019 rahapelitutkimusten aineistoon. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B13 (yksityishenkilöiden välinen vedonlyönti), B14 (PAF:n pelit laivoilla), B16 (PAF:n pelit internetissä), B18 (ulkomaisten yhtiöiden pelit internetissä) tai B18YY (ulkomaisten yhtiöiden pelit pelipisteillä ja -saleissa). Ikä on laskettu kysymyksessä F1b ilmoitetun syntymävuoden perusteella. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Kuviossa 16 on puolestaan verrattu yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneiden koulutusastetta kaikkien vastaajien koulutusasteeseen. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneista 35 prosentilla oli korkeakoulututkinto, 53 prosentilla toisen asteen tutkinto ja 11 prosenttia oli suorittanut vain peruskoulun tai ei ollut valmistunut mistään koulusta. Kaikkien vastaajien kohdalla vastaavat luvut olivat 34, 50 ja 16 prosenttia. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavat ovat siis keskimäärin aavistuksen koulutetumpia kuin vastaajat yleisesti, mutta merkittävää eroa ryhmien välillä ei ole.

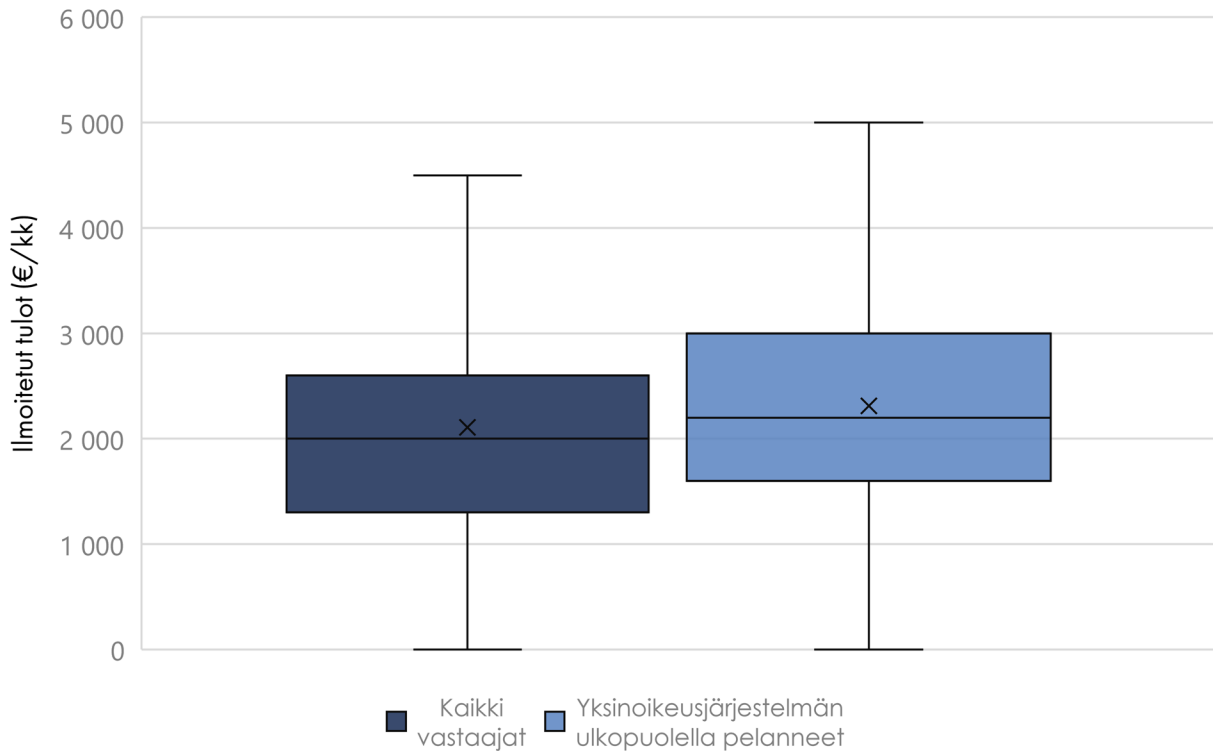


Kuvio 16. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella rahapelaavien koulutusaste.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B13 (yksityishenkilöiden välinen vedonlyönti), B14 (PAF:n pelit laivoilla), B16 (PAF:n pelit internetissä), B18 (ulkomaisten yhtiöiden pelit internetissä) tai B18YY (ulkomaisten yhtiöiden pelit pelipisteillä ja -saleissa). Koulutusastetta kysytään kysymyksessä F1e. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

THL:n rahapelitutkimuksessa tiedustellaan myös vastaajan keskimääräisiä nettotuloja. Kuviossa 17 verrataan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneiden tuloja kaikkien vastaajien tuloihin. Kaikkien vastaajien medianettotulo oli vuoden 2019 kyselyssä 2 000 euroa kuukaudessa ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneilla se oli 2 200 euroa kuukaudessa. Kaikkien vastaajien hyvätuloisin neljännes tienasi nettona vähintään 2 600 euroa kuukaudessa ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneiden hyvätuloisin neljännes vähintään 3 000 euroa kuukaudessa. Pienituloisimman neljänneksen nettotulot olivat kaikilla vastaajilla alle 1 300 euroa kuussa ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneilla 1 600 euroa kuussa. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavien tulot olivat siis keskimäärin hiukan kaikkien vastaajien tuloja korkeammat.

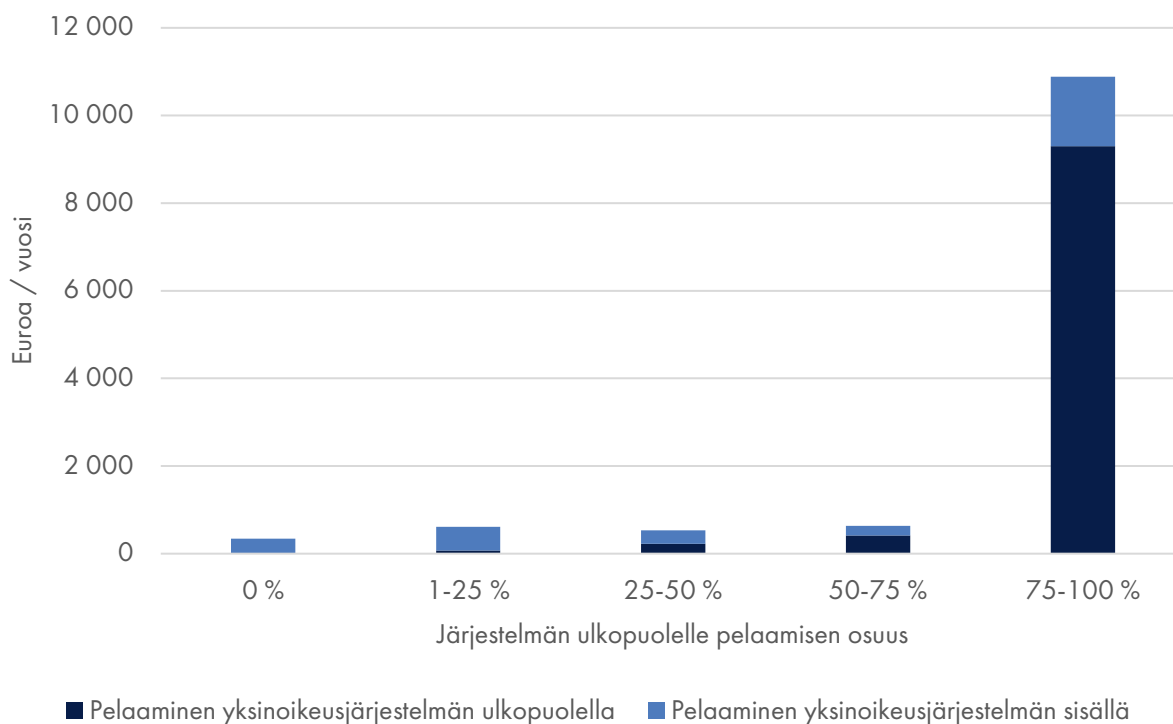


Kuvio 17. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella rahapelaavien nettotulot.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B13 (yksityishenkilöiden välinen vedonlyönti), B14 (PAF:n pelit laivoilla), B16 (PAF:n pelit internetissä), B18 (ulkomaisten yhtiöiden pelit internetissä) tai B18YY (ulkomaisten yhtiöiden pelit pelipisteillä ja -saleissa). Keskimääräisiä kuukausittaisia nettotuloja kysytään kysymyksessä F2. Tuloina pyydetään huomioimaan kaikki säännölliset tulot verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustulot, eläkkeet ja muut sosiaaliturvaetudet. Hajonnan kuvaamiseksi kuviossa on esitetty laatikkona ala- ja yläkvartiilin välinen alue. Alakvartiilia pienempiä arvoja on aineistossa 25 prosenttia ja yläkvartiilia suurempia arvoja myös 25 prosenttia. Janojen päät puolestaan vastaavat aineiston pienintä ja suurinta arvoa, pois lukien poikkeavat arvot. Poikkeavaksi arvoksi lasketaan arvo, joka on yli 1,5 laatikon korkeuden päässä laatikon reunasta. Ruksi kuvaa tulojen keskiarvoa ja laatikon sisäinen poikkiviiva mediaania.

Seuraavaksi tarkastellaan pelaamisen määrää yksinoikeusjärjestelmän sisä- ja ulkopuolella. Kuviossa 18 on esitetty keskimääräistä vuotuista pelaamista sen mukaan jaoteltuna, kuinka suuri osa pelaamisesta kohdistuu yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle. Kuviossa vastaajat on jaettu viiteen ryhmään sen mukaan, kuinka suuri osa pelaamisesta kohdistuu järjestelmän ulkopuolelle. Kuvioista havaitaan, että sellaiset henkilöt, jotka pelaavat 75–100 prosenttia pelaamisestaan muuta kuin Veikkauksen pelejä, pelaavat keskimäärin huomattavasti suurempia summia kuin sellaiset, joiden Veikkauksen ulkopuolisten pelien osuus jää pienemmäksi. Kyseisessä ryhmässä keskimääräinen vuotuinen pelaaminen on liki 11 000 euroa vuodessa, kun muissa ryhmissä keskimääräinen vuotuinen pelaaminen jää alle tuhanteen euroon. Sellaiset henkiöt, jotka pelaavat vain Veikkauksen pelejä, pelaavat keskimäärin vain noin 340 eurolla vuodessa.



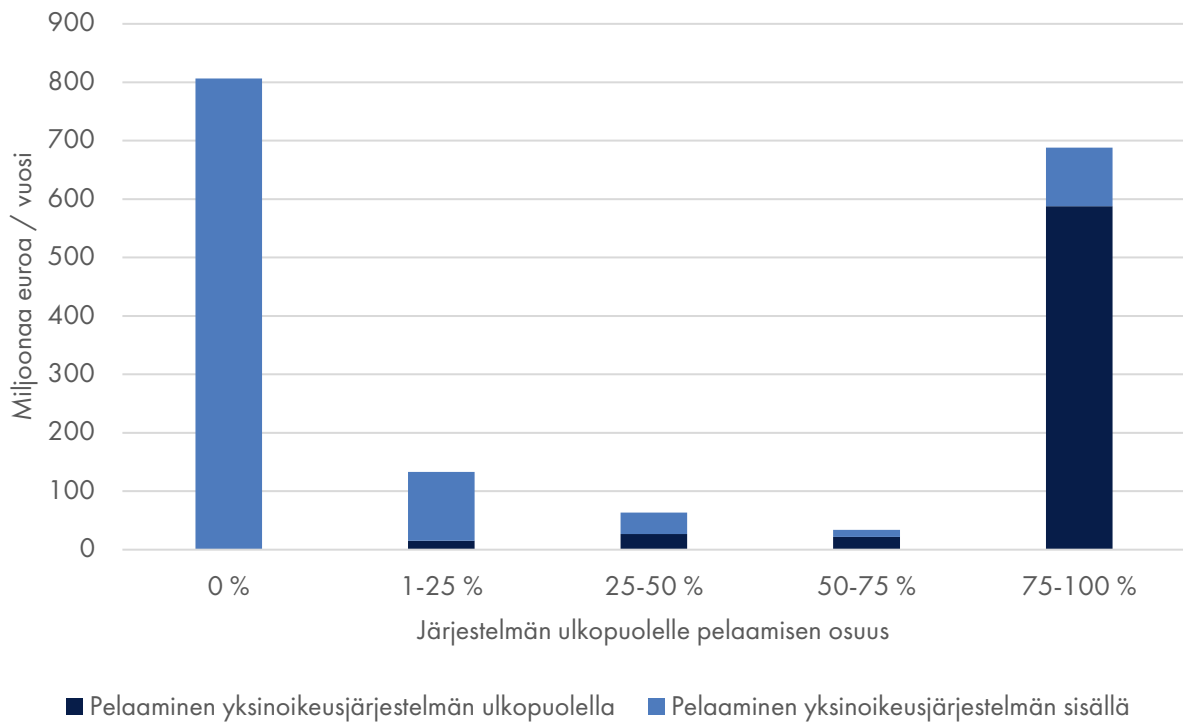
Kuvio 18. Keskimääräisen vuotuisen rahapelaamisen jakautuminen yksinoikeusjärjestelmän sisäiseen ja ulkopuoliseen pelaamiseen järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen osuuden mukaan jaoteltuna.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Pelaamisen määrää kysytään kysymyksissä B21a–c (kokonaisrahapelaaminen) ja B21x (pelaaminen Veikkaukselle). Vastaja on voinut ilmoittaa pelaamisensa joko viikko-, kuukausi- tai vuositasolla. Osuuksia laskettaessa kaikkien pelaajien pelaaminen on muutettu vuositason pelaamiseksi kertomalla viikkotason pelaaminen 52:lla ja kuukausitason pelaaminen 12:lla. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan pelaamisen määrä on saatu vähentämällä Veikkaukselle kohdistuva pelaaminen kokonaispelaamisesta. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia. Kuviossa on esitetty kunkin ryhmän vuotuisen pelaamisen keskiarvo.

Kuviossa 19 hyödynnetään vastaavaa jaottelua kuin edeltävässä kuvassa, mutta siinä esitetään ryhmän keskimääräisen vuosipelaamisen sijaan ryhmän kokonaispelaaminen. Sellaisten henkilöt, joilla pelaaminen kohdistuu 75–100-prosenttisesti yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle, pelaavat THL:n rahapelitutkimuksen aineiston perusteella yhteensä lähes 700 miljoonalla eurolla vuodessa. Vain Veikkauksen pelejä pelaavat käyttävät puolestaan pelaamiseen noin 800 miljoonaa euroa vuodessa. Veikkauksen pelaamista koskevat luvut ovat kuitenkin varmuudella alaspäin harhaisia⁵.

⁵ THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineiston perusteella Veikkauksen pelejä pelattiin kyseisenä vuonna noin 1,1 miljardilla eurolla. Veikkauksen vuoden 2019 vuosiraportin mukaan yhtiön pelikate kyseisenä vuonna oli noin 1,7 miljardia euroa. Siten THL:n aineistolla lasketut pelaamisen määrää koskevat luvut vaikuttaisivat olevan todellista pienempiä. Tämä voi selittyä esimerkiksi sillä, että luvut ovat ihmisten tekemiä arvioita. Todellista summaa voi olla vaikea muistaa tai sitä ei välttämättä haluta kertoa.

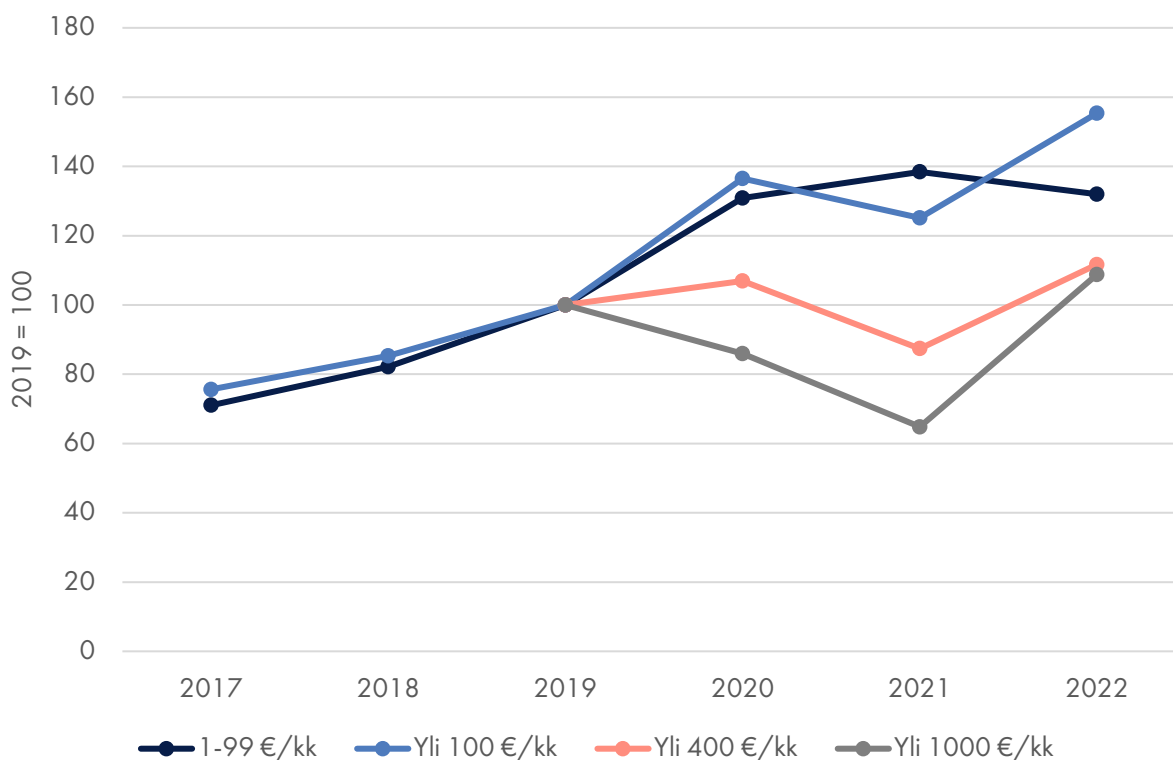


Kuvio 19. Rahapelikulutuksen jakautuminen yksinoikeusjärjestelmän sisäiseen ja ulkopuoliseen pelaamiseen järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen osuuden mukaan jaoteltuna.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Pelaamisen määrää kysytään kysymyksissä B21a–c (kokonaisrahapelaaminen) ja B21x (pelaaminen Veikkaukselle). Vastaja on voinut ilmoittaa pelaamisensa joko viikko-, kuukausi- tai vuositasolla. Osuuksia laskettaessa kaikkien pelaajien pelaaminen on muutettu vuositason pelaamiseksi kertomalla viikkotasoon pelaaminen 52:lla ja kuukausitasoon pelaaminen 12:lla. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan pelaamisen määrä on saatu vähentämällä Veikkaukselle kohdistuva pelaaminen kokonaispelaamisesta. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia. Kuviossa on esitetty vuotuisen pelaamisen kokonaismäärä kussakin ryhmässä. Kokonaismäärä on laskettu summaamalla ryhmään kuuluvien pelaaminen ja painottamalla nämä luvut väestötasolle.

THL:n rahapelitutkimuksen aineistosta on mahdollista laskea yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen määrä ainoastaan vuodelle 2019. Siten siitä perusteella ei voi päätellä, miten yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen määrä on viime vuosina muuttunut. Tästä saadaan kuitenkin viitteitä Kantarin The Mind -kyselystä, jossa on kysytty ulkomaisiin rahapeleihin viimeisen kuukauden aikana käytettyä rahamäärää erilaisilla rahamääräluokilla. Kuviossa 20 on havainnollistettu, miten eri pelimääräryhmien osuus väestöstä on muuttunut vuosina 2017–2022. Yli 100 euroa ja 1–99 euroa kuussa ulkomaisiin rahapeleihin käyttävien osuus väestöstä on suunnilleen tuplaantunut vuoden 2017 jälkeen. Sen sijaan yli 400 euroa kuussa ja yli 1 000 euroa kuussa pelaavien osuus väestöstä ei vaikuta juurikaan kasvaneen vuoden 2019 jälkeen.

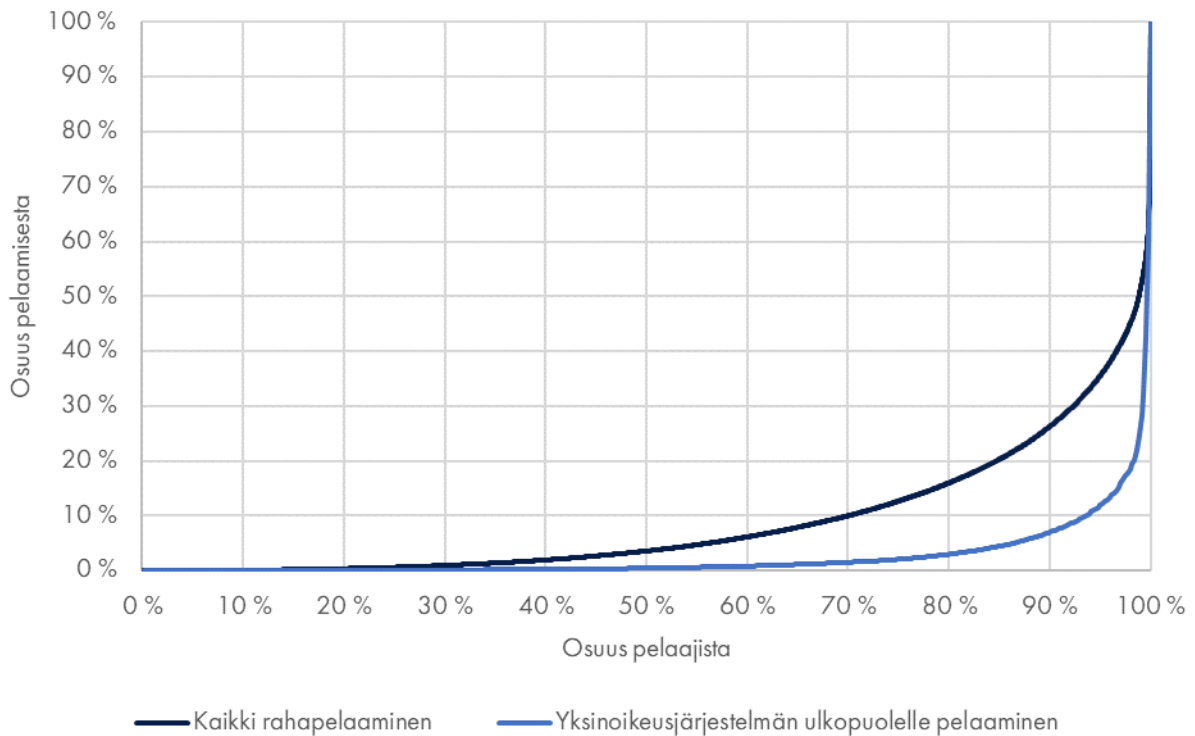


Kuvio 20. Kuukausittain ulkomaisiin rahapeleihin käytetty rahamäärä, pelimääriryhmien väestöosuuden muutos, 2019=100.

Lähde: Kantarin aineisto.

Huomiot: Kuviossa tiedot on indeksoitu siten, että ryhmän väestöosuus vuonna 2019 vastaa lukua 100. Väestöosuus on laskettu jakamalla painotettujen vastausten määrä perusjoukon koolla. Kantarin kyselyssä pelimääräluokat vaihtelevat eri vuosina. Tässä luokkia on yhdistelty siten, että eri vuosia on mahdollista vertailla. Vuosina 2017 ja 2018 korkein luokka on yli 100 euroa kuukaudessa pelaavat, joten yli 400 €/kk ja yli 1 000 €/kk pelaavien osuutta ei ollut mahdollista määrittää kyseisiltä vuosilta.

Kuviossa 21 on vielä havainnollistettu sitä, kuinka suuri osa pelaajista tuottaa minkäkin suuruisen osuuden kaikesta suomalaisten pelaamisesta. THL:n aineiston perusteella eniten pelaava 31 prosenttia pelaajista käytti 90 prosenttia ja eniten pelaava 16 prosenttia puolestaan 80 prosenttia kaikesta pelaamiseen käytetystä rahasta. Puolet kaikesta pelaamisen käytetystä rahasta tuli noin 1,2 prosentilta pelaajista. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen pelaaminen keskittyy vielä enemmän pienelle joukolle pelaajia. Järjestelmän ulkopuolisiin peleihin käytetystä rahasta 90 prosenttia tulee noin kuudelta prosentilta yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä pelanneista.

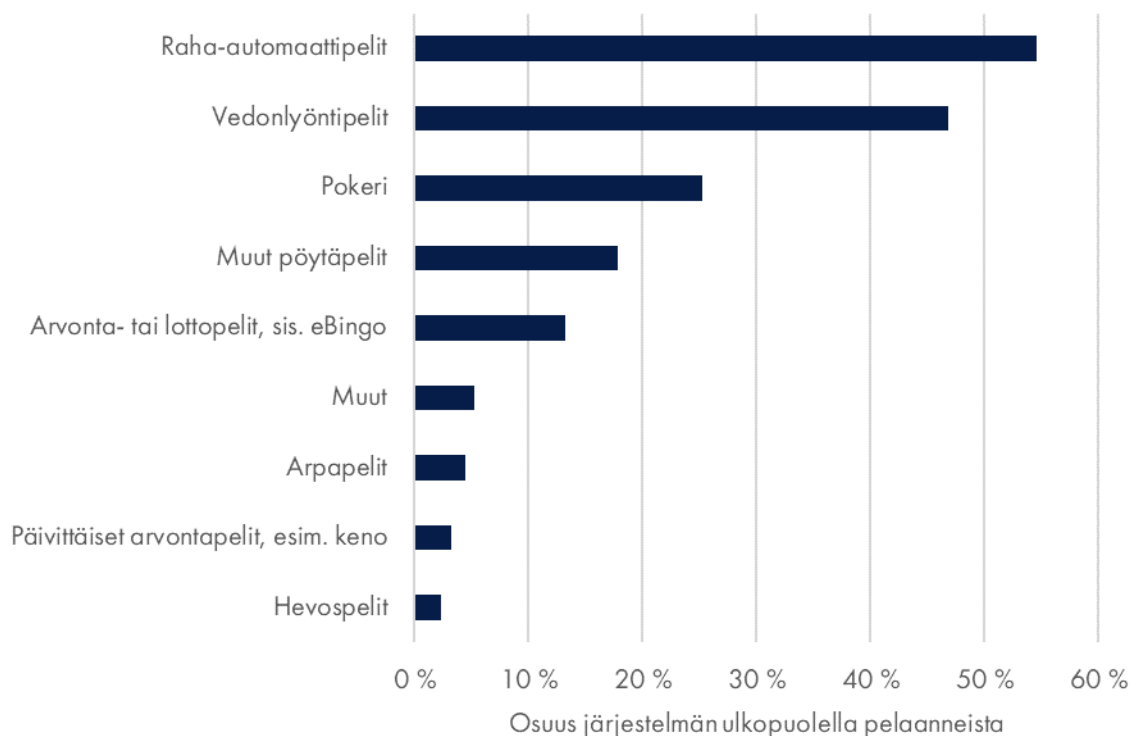


Kuvio 21. Rahapelikulutuksen kumuloituminen.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Pelaamisen määrää kysytään kysymyksissä B21a–c (kokonaisrahapelaaminen) ja B21x (pelaaminen Veikkaukselle). Vastaja on voinut ilmoittaa pelaamisensa joko viikko-, kuukausi- tai vuositasolla. Osuuksia laskettaessa kaikkien pelaajien pelaaminen on muutettu vuositason pelaamiseksi kertomalla viikkotasoon pelaaminen 52:lla ja kuukausitasoon pelaaminen 12:lla. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle suuntautuvan pelaamisen määrä on saatu vähentämällä Veikkaukselle kohdistuva pelaaminen kokonaispelaamisesta. Pelaajaosuuksiin on laskettu vain henkilöt, jotka ovat ilmoittaneet kysymyksissä B21a–c pelanneensa jonkin nollaa suuremman euromäärän. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen pelaajaosuudessa on mukana sellaiset pelaajat, joiden ilmoitettu pelaaminen on nollaa suurempi ja Veikkaukselle pelattu rahasumma on pienempi kuin ilmoitettu kokonaispelaaminen. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Kuviossa 22 on puolestaan kuvattu, mitä pelityyppejä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella internetrahapelejä pelaavat henkilöt pelaavat. THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineiston perusteella yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavien keskuudessa suosituimmat pelit ovat raha-automaattipelit ja vedonlyönti. Kyseisistä pelaajista 55 prosenttia oli pelannut automaattipelejä ja 47 prosenttia vedonlyöntiä. Myös pokeri (25 %) ja muut pöytäpelit (18 %), kuten ruletti ja blackjack, olivat suosituimpien pelien joukossa. Arpapelejä, arvontapelejä (esim. keno) ja hevospeliejä pelasivat vain harvat.

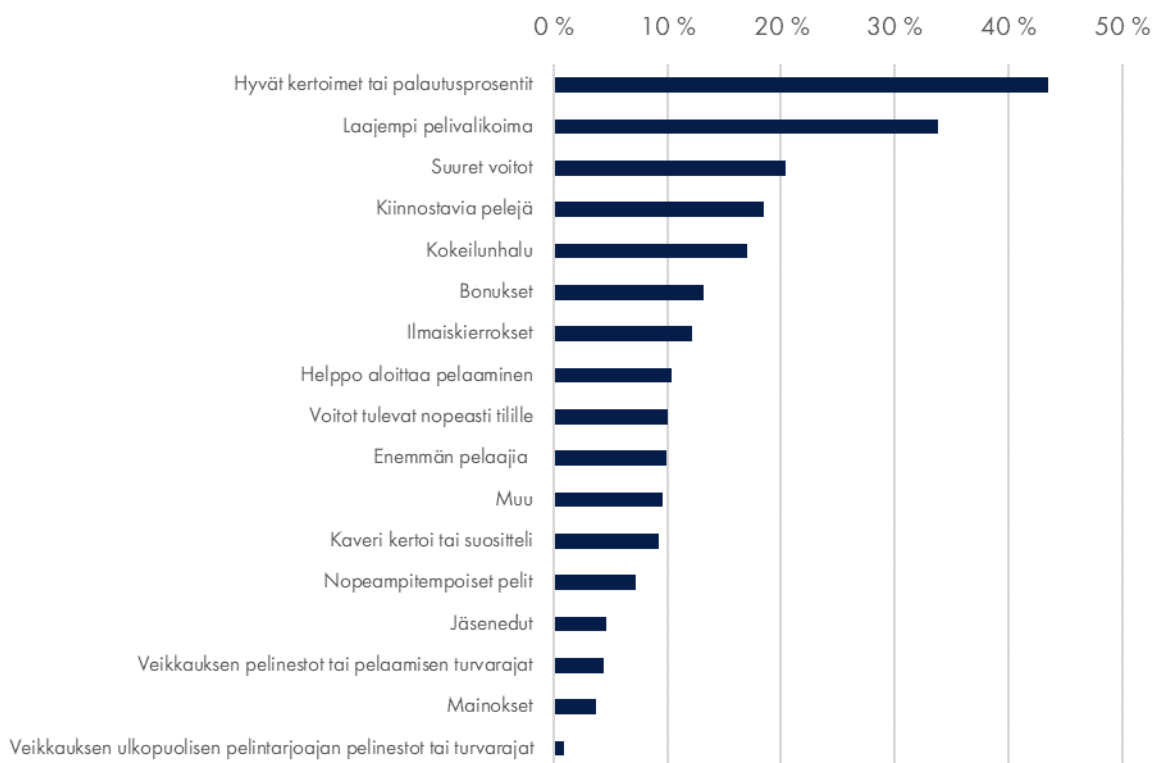


Kuvio 22. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella internetissä pelaavien suosimat pelityypit.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Viimeisen 12 kuukauden aikana tapahtuneen, Veikkauksen ulkopuolisen pelaamisen pelityyppiä kysytään kysymyksessä B18X. Vastaaja on voinut valita useamman pelityypin. Vastauksista on huomioitu vain sellaiset vastaajat, jotka ovat ilmoittaneet pelanneensa joko PAF:n internet-sivuilla (kysymys B16) tai ulkomaisten toimijoiden internet-sivuilla (kysymys B18), mutta eivät ole pelanneet PAF:n pelejä laivoilla (kysymys B13). Jakamien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Alaluvun lopuksi käsitellään vielä syitä pelata muita kuin Veikkauksen tarjoamia rahapelejä. THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen vastausten perustella keskeisiksi syiksi nousevat hyvät kertoimet ja palautusprosentit, suuret voitot sekä laajempi pelivalikoima ja kiinnostavat pelit (ks. kuvio 23). Sen sijaan esimerkiksi mainonta ja Veikkauksen pelinestot ja turvarajat eivät nouse kyselyn perusteella merkittäväksi tekijäksi. On kuitenkin hyvä huomata, että kysely on vuodelta 2019, jonka jälkeen Veikkaus on ottanut käyttöön muun muassa pakollisen tunnistautumisen ja tappiorajat. Voi siten olla, että nämä tekijät nousevat keskeisempään rooliin tulevissa kyselyissä. Ihmiset voivat myös olla huonoja arvioimaan mainonnan vaikutusta omaan pelikäyttäytymiseensä.



Kuvio 23. Syyt pelata yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. Syyt pelata Veikkauksen ulkopuolisia pelejä kysytään kysymyksessä B18XX. Vastaaja on voinut valita useamman vaihtoehdon. Kuviossa on esitetty prosenttiosuudet yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelanneista. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

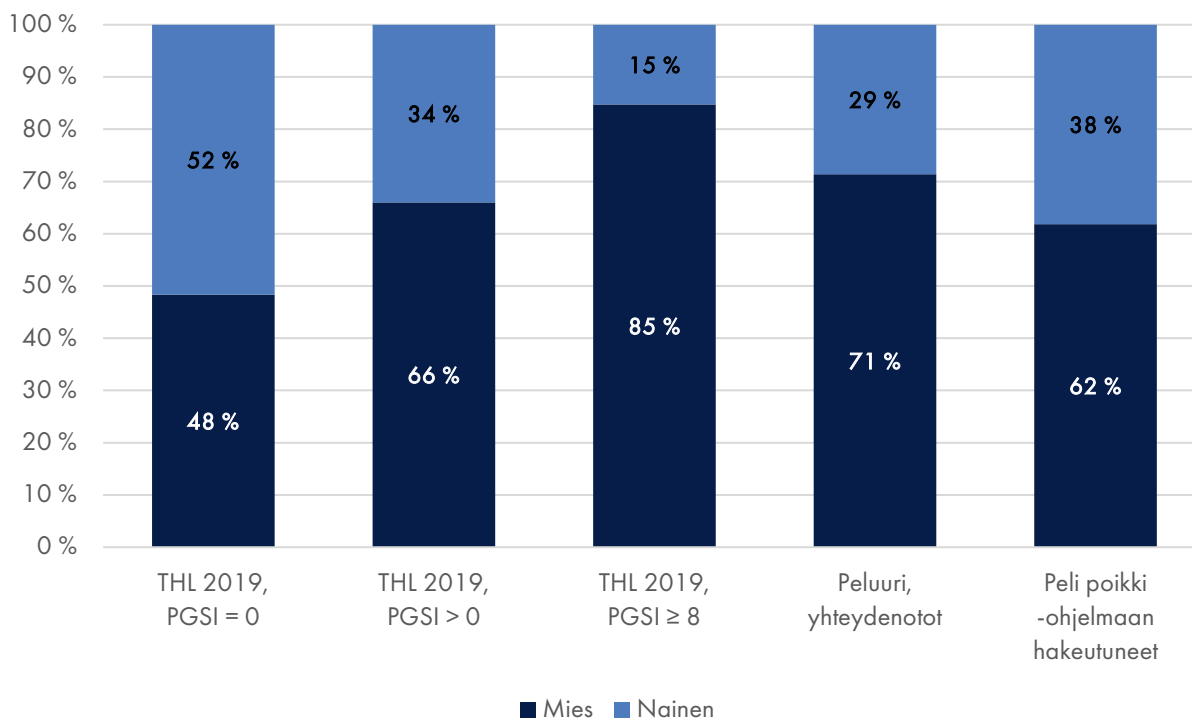
4.2 Kuvaukset peliongelmissa kärsivistä henkilöistä ja heidän pelaamisestaan

Tässä alaluvussa tarkastellaan peliongelmiä yleisyyttä, painottumista eri väestöryhmiin sekä peliongelmissä kärsivien henkilöiden pelaamisen luonnetta. Tarkastelussa hyödynnetään THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoa ja peliongelmissä kärsivien pelaamista on tarkasteltu myös Peluurin ja Solidaten aineiston valossa. Tarkastelussa kiinnitetään erityistä huomiota siihen, miten yleistä internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuva rahapelaaminen on rahapeliongelmissä kärsivien keskuudessa.

Seuraavassa tarkastellaan peliongelmiä yleisyyttä Problem Gambling Severity Index -mittarin (jäljempänä PGSI) avulla. Se mittaa edeltävän vuoden aikaista ongelmallista rahapelaamista ja sen aiheuttamia kielteisiä seurauksia.⁶ THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimus sisältää PGSI-mittarin laskentaan tarvittavat kysymykset. Kyseisen tutkimuksen vastausten perusteella ongelmallisella tasolla pelaavia (PGSI-pisteet ≥ 8) on väestöstä alle prosentti. Kohtalaisen riskin tasolla pelaavia (PGSI-pisteet 5–7) oli myös alle prosentti ja alhaisen riskin tasolla pelaavia (PGSI-pisteet 1–4) noin kahdeksan prosenttia väestöstä. Henkilöitä, joiden pelaaminen ei ollut lainkaan ongelmallista, oli noin 90 prosenttia väestöstä.

⁶ PGSI:stä tarkemmin ks. Currie, Casey & Hodgins (2010). Suomenkieliset kysymykset löytyvät THL:n (2021) julkaisemasta ohjeesta.

Kuviossa 24 tarkastellaan riski- ja ongelmapelaamisen jakautumista ja Peluurin palveluihin hakeutumista eri sukupuolilla. Riskitason pelaaminen ja ongelmapelaaminen vaikuttaa olevan selvästi yleisempää miehillä kuin naisilla. THL:n kyselyssä vähintään alhaisen riskin tasolla pelaavista 66 prosenttia on miehiä ja PGSI-mittarin perusteella ongelmapelaajaksi luokiteltavia on peräti 85 prosenttia. Vastaavasti Peluurin yhteydenotoista 71 prosenttia tuli miehiltä. Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneista miehiä oli 62 prosenttia.

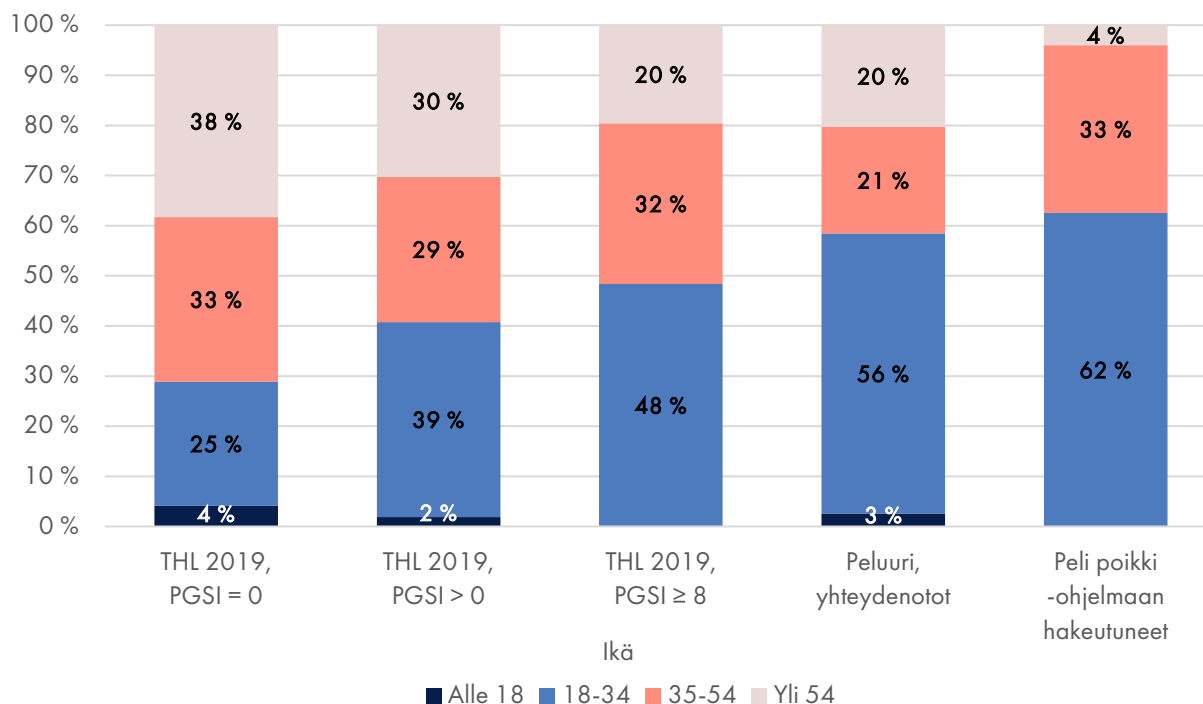


Kuvio 24. Rahapeliongelmien asteet (PGSI) ja Peluurin palveluihin hakeutuminen sukupuolen mukaan jaoteltuna.

Lähteet: THL:n (2022) aineisto, Peluurin aineisto.

Huomioit: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon ja Peluurilta saatuun aineistoon. THL:n aineistosta PGSI-pisteet on laskettu kysymysten C1, C24, C25, C26, C27, C28, C29, C30 ja C31 vastauksista. Ongelmapelaamisen aste on määritetty PGSI-pisteiden mukaan seuraavasti: 0 pistettä = "ei ongelmaa", 1–4 pistettä = "alhainen riski", 5–7 pistettä = "kohtalainen riski" ja ≥8 pistettä = "ongelmapelaaminen". Sukupuolta kysytään kysymyksessä F1a. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Vastaavasti kuviossa 25 on esitetty riski- ja ongelmapelaamisen ja Peluurin palveluihin hakeutumisen jakautumista eri ikäluokissa. Riskitason pelaaminen ja ongelmapelaaminen vaikuttavat painottuvan nuorempiin pelaajiin. THL:n kyselyssä niistä, joiden pelaaminen ei ole ongelmallista (PGSI = 0), 25 prosenttia oli 18–34-vuotiaita. Vähintään alhaisen riskin pelaajista (SOGS > 0) heitä oli 39 prosenttia ja ongelmapelaajista 48 prosenttia. Peluuriin yhteyttä ottaneista kyseiseen ikäluokkaan kuuluvia oli puolestaan 56 prosenttia ja Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneista peräti 62 prosenttia.



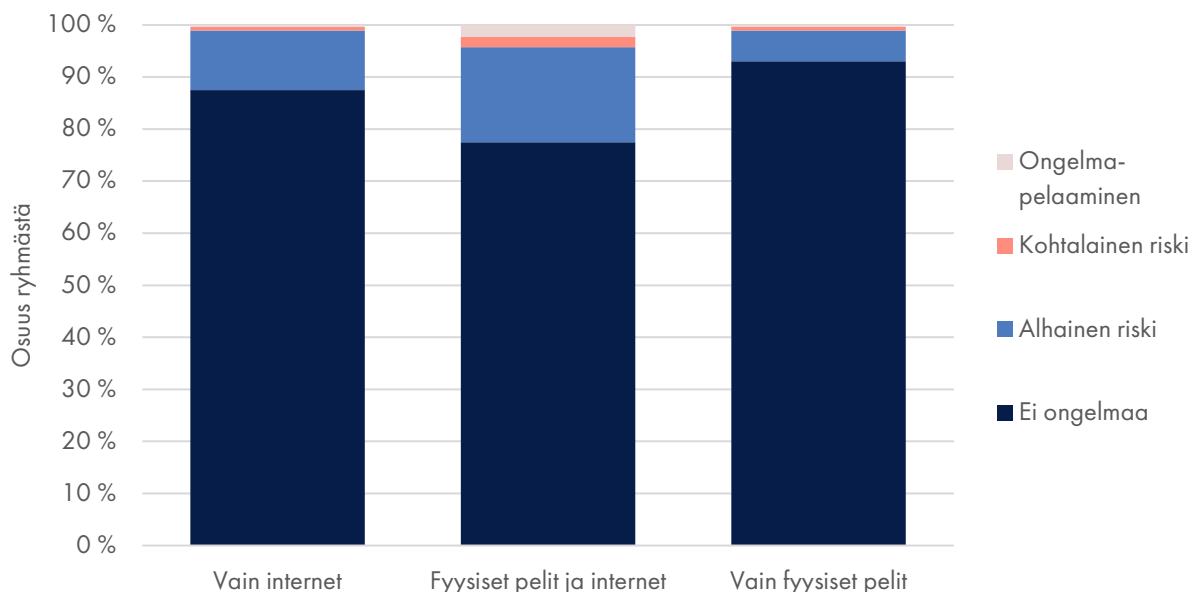
Kuvio 25. Rahapeliongelmien asteet (PGSI) ja Peluurin palveluihin hakeutuminen ikäryhmittäin.

Lähteet: THL:n (2022) aineisto, Peluurin aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon ja Peluurilta saatuun aineistoon. PGSI-pisteiden laskenta on kuvattu kuvion 24 yhteydessä. Vastaajan ikä on laskettu kysymyksessä F1b ilmoitetun syntymävuoden perusteella. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia. Peli poikki -ohjelman ikäraja on 18 vuotta, joten kyseisessä aineistossa ei ole lainkaan alle 18-vuotiaita.

Kuvioissa 26 on esitetty PGSI-mittariin perustuva jaottelu ongelmapelaamisen asteesta eri pelikanavissa pelaavilla henkilöillä. Kuvioista havaitaan, että riskitason pelaamista esiintyy eniten henkilöillä, jotka pelaavat sekä fyysisiä rahapelejä että internetissä pelattavia rahapelejä. Tällaisista henkilöistä peräti 23 prosenttia pelasi vähintään alhaisella riskitasolla. Noin kaksi prosenttia tähän ryhmään kuuluvista voidaan katsoa PGSI-mittarin perusteella ongelmapelaajiksi. Vain internetissä pelaavista 13 prosenttia pelasi vähintään alhaisen riskin tasolla, mutta ongelmapelaajia heistä oli vain 0,4 prosenttia. Vain fyysisiä pelejä pelaavista noin seitsemän prosenttia pelasi vähintään alhaisen riskin tasolla ja 0,3 prosenttia heistä oli PGSI-mittarilla mitattuna ongelmapelaajia.

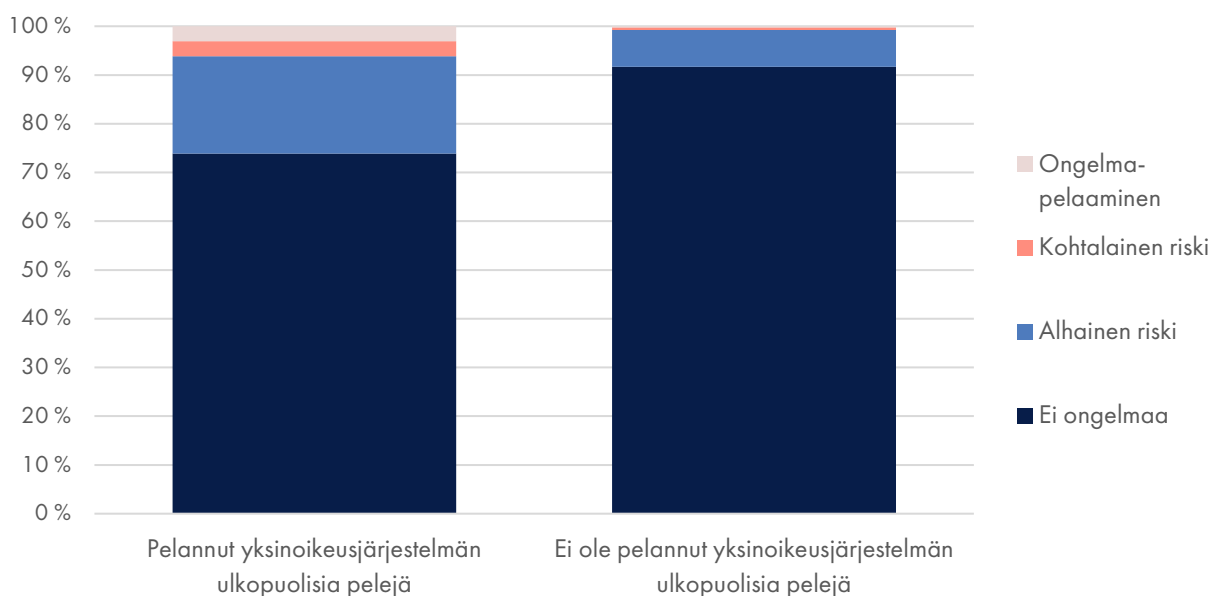
Kuviossa 27 esitetään puolestaan vastaava jaottelu sen mukaan, onko henkilö pelannut yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana. Kuvioista havaitaan, että riskitason pelaaminen on selvästi yleisempää sellaisilla pelaajilla, jotka ovat pelanneet yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä. Tällaisista pelaajista 26 prosenttia pelasi vähintään alhaisen riskin tasolla ja noin kolme prosenttia voitiin katsoa PGSI-mittarin perusteella ongelmapelaajiksi. Pelaajista, jotka ovat pelanneet vain Veikkauksen pelejä, vähintään alhaisen riskitason pelaajia oli kahdeksan prosenttia ja ongelmapelaajiksi luokiteltavia vain 0,2 prosenttia.



Kuvio 26. Rahapeliongelmiä asteen (PGSI) pelikanavan mukaan jaoteltuna.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. PGSI-pisteiden laskenta on kuvattu kuvion 24 yhteydessä. Pelikanava on määritetty kysymyksen B20A vastausten perusteella. Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

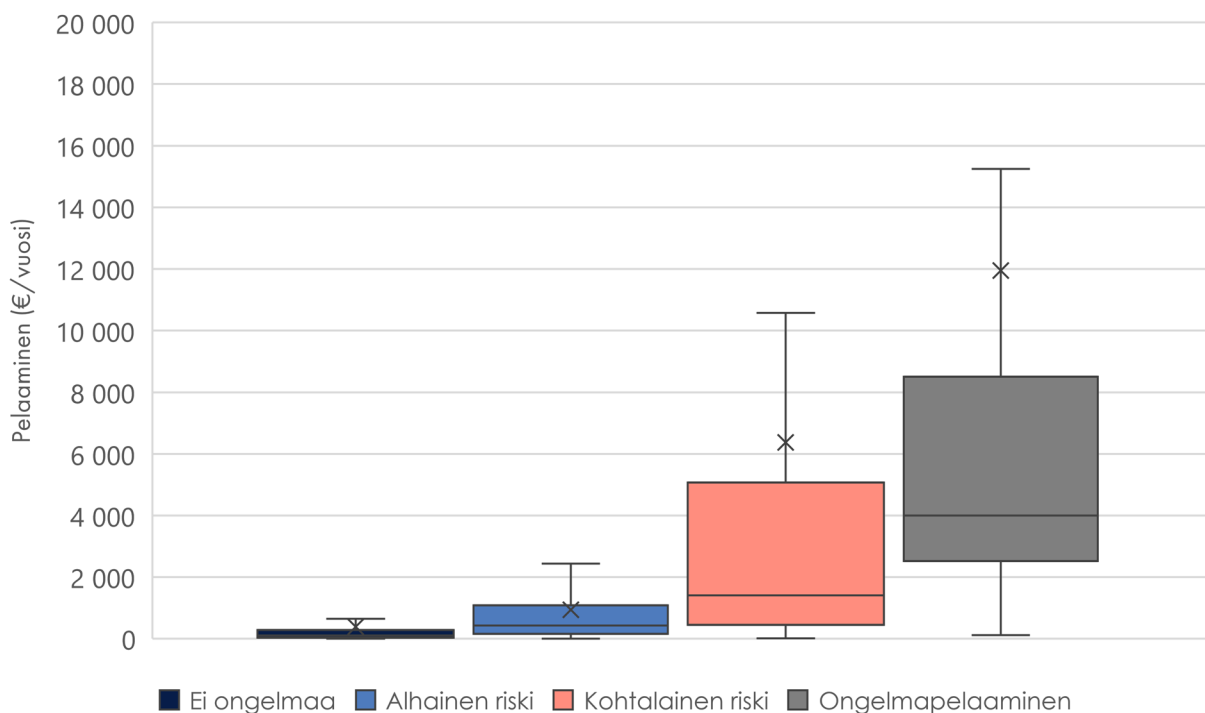


Kuvio 27. Rahapeliongelmiä asteen (PGSI) yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen mukaan jaoteltuna.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. PGSI-pisteiden laskenta on kuvattu kuvion 24 yhteydessä. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä pelanneiksi katsotaan vastaaja, joka on vastannut ”kyllä” vähintään yhteen seuraavista kysymyksistä: B13, B14, B16, B18 tai B18YY. Toiseen ryhmään kuuluvat sellaiset vastaajat, joka ei ole vastannut mihinkään yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolista pelaamista käsittelevään kysymykseen ”kyllä”, mutta on vastannut ”kyllä” johonkin Veikkauksen pelien pelaamista koskevaan kysymykseen (B1–B10). Jakaumien laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Kuviossa 28 on puolestaan esitetty, miten pelaamisen määrä jakautuu eri ongelmapelaamisen asteilla. Kuvioista havaitaan, että pelaaminen on sitä suurempaa, mitä korkeampi on ongelmapelaamisen aste. PGSI-mittarilla ongelmapelaajaksi luokiteltavat pelaavat keskimäärin liki 12 000 eurolla vuodessa, kohtalaisen riskin pelaajat noin 6 400 eurolla vuodessa, alhaisen riskin pelaajat noin 900 eurolla vuodessa ja ei-ongelmapelaajiksi luokiteltavat noin 400 eurolla vuodessa. Ryhmien mediaanit ovat vastaavasti noin 4 000, 1 400, 400 ja 100 euroa vuodessa. Huomionarvoista on, että keskiarvot ovat merkittävästi mediaaneja korkeammat. Tämä selittyy sillä, että ryhmissä on joitain todella merkittäväillä summilla pelaavia vastaajia, jotka nostavat ryhmän keskiarvoa.

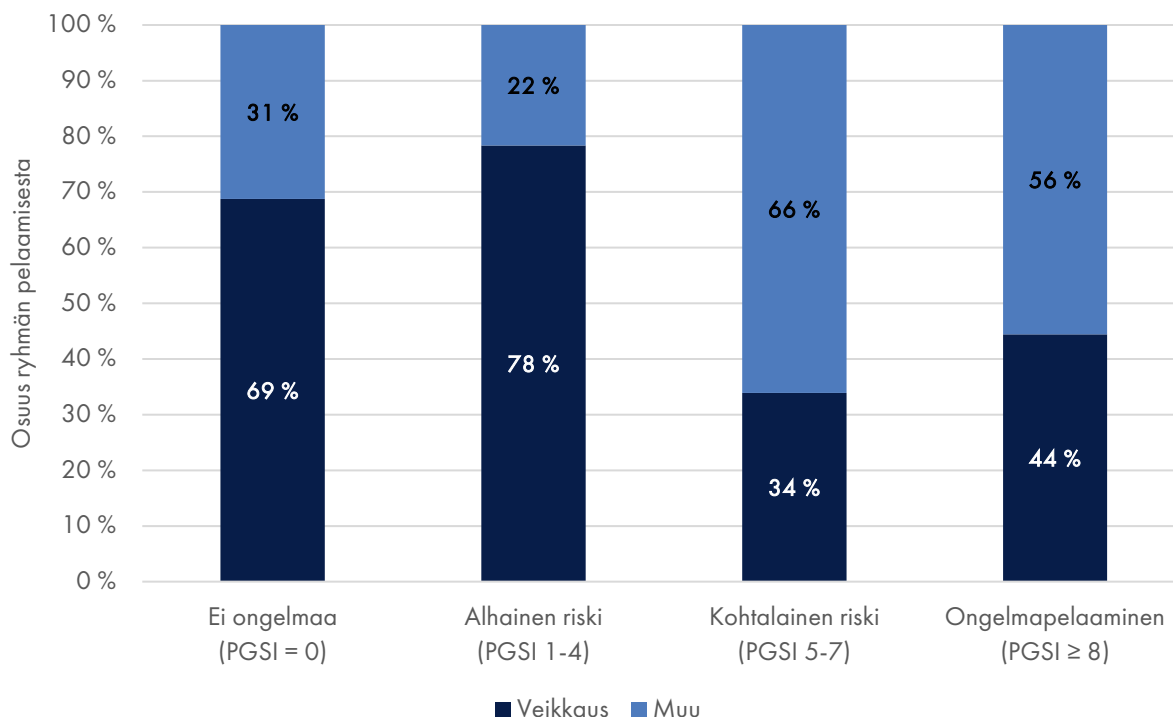


Kuvio 28. Rahapelaamisen määrä ongelmapelaamisen asteen (PGSI) mukaan jaoteltuna.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. PGSI-pisteiden laskenta on kuvattu kuvion 24 yhteydessä ja pelaamisen määrän laskenta THL:n tutkimuksen aineistolla on selostettu kuvion 21 yhteydessä. Pelaamisen määrän laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia. Hajonnan kuvaamiseksi kuviossa on esitetty laatikkona ala- ja yläkvartiilin välinen alue. Alakvartiilia pienempiä arvoja on aineistossa 25 prosenttia ja yläkvartiilia suurempia arvoja samoin 25 prosenttia. Janojen päät puolestaan vastaavat aineiston pienintä ja suurinta arvoa, poislukien poikkeavat arvot. Poikkeavaksi arvoksi lasketaan arvo, joka on yli 1,5 laatikon korkeuden päässä laatikon reunasta. Ruksi kuvaa ryhmän pelaamisen keskiarvoa ja laatikon sisäinen poikkiviiva mediaania.

Kuviossa 29 on vielä esitetty, miten pelaaminen jakautuu THL:n aineiston perusteella Veikkauksen ja muiden toimijoiden peleihin eri ongelmapelaamisen asteilla. Kuvioista havaitaan, että valtaosa sellaisten henkilöiden pelaamisesta, joilla ei ole peliongelmaa tai jotka pelaavat alhaisella riskitasolla, kohdistuu Veikkauksen peleihin. Sen sijaan kohtalaisen riskin pelaajilla ja ongelmapelaajaksi luokiteltavilla pelaaminen kohdistuu pääasiassa yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle.



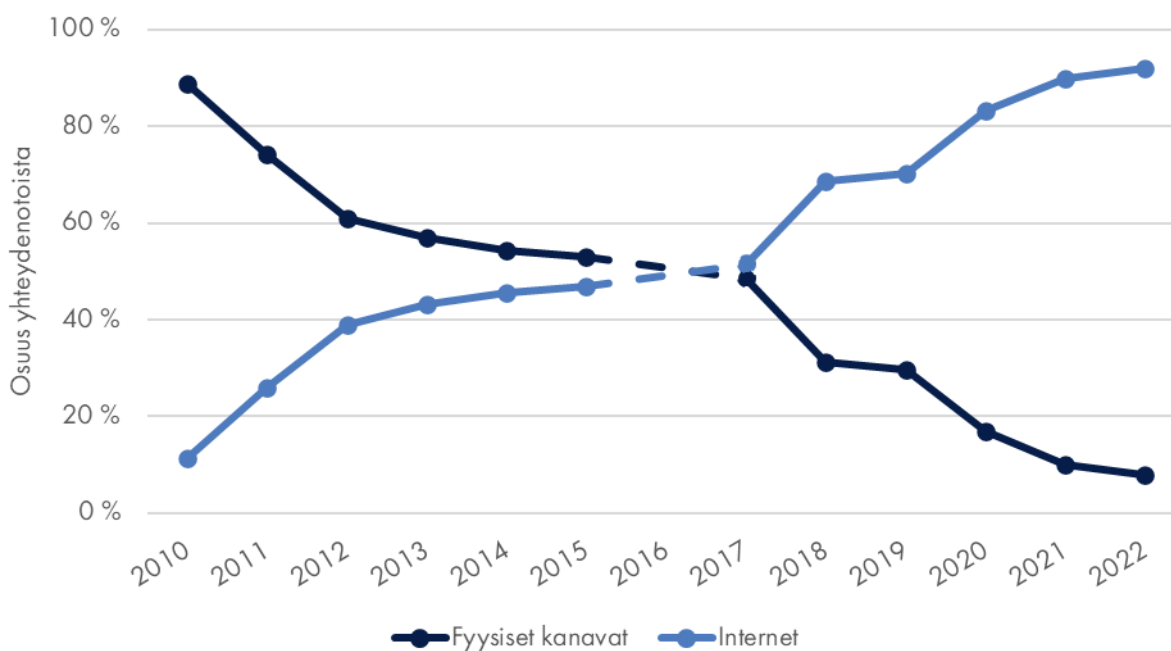
Kuvio 29. Pelaamisen jakautuminen Veikkauksen ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisiin peleihin eri ongelmapelaamisen asteilla.

Lähde: THL:n (2022) aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon. PGSI-pisteiden laskenta on kuvattu kuvion 24 yhteydessä ja pelaamisen määrän laskenta kuvion 21 yhteydessä. Pelaamisen määrän laskennassa on hyödynnetty aineistosta löytyviä painokertoimia.

Seuraavaksi tarkastellaan Peluurin palveluihin hakeutuneiden henkilöiden pelaamista. Kuviossa 30 on esitetty Peluuriin yhteyttä ottaneiden henkilöiden ilmoittaman pääasiallisen pelikanavan jakautuminen fyysisiin rahapeleihin ja internetissä tapahtuvaan rahapelaamiseen vuosina 2010–2022. Kuvioista havaitaan, että ilmoitettujen pääasiallisen pelikanavien jakaumassa nähdään huomattava muutos viimeisen reilun kymmenen vuoden aikana. Vielä vuonna 2010 liki 90 prosenttia yhteyttä ottaneista ilmoitti pääasialliseksi pelikanavakseen fyysiset pelit. Vuonna 2022 osuus oli enää noin kahdeksan prosenttia. Vastaavasti internet-rahapelit pääasialliseksi pelikanavaksi ilmoittaneiden osuus on kasvanut kyseisinä vuosina 11 prosentista 92 prosenttiin.

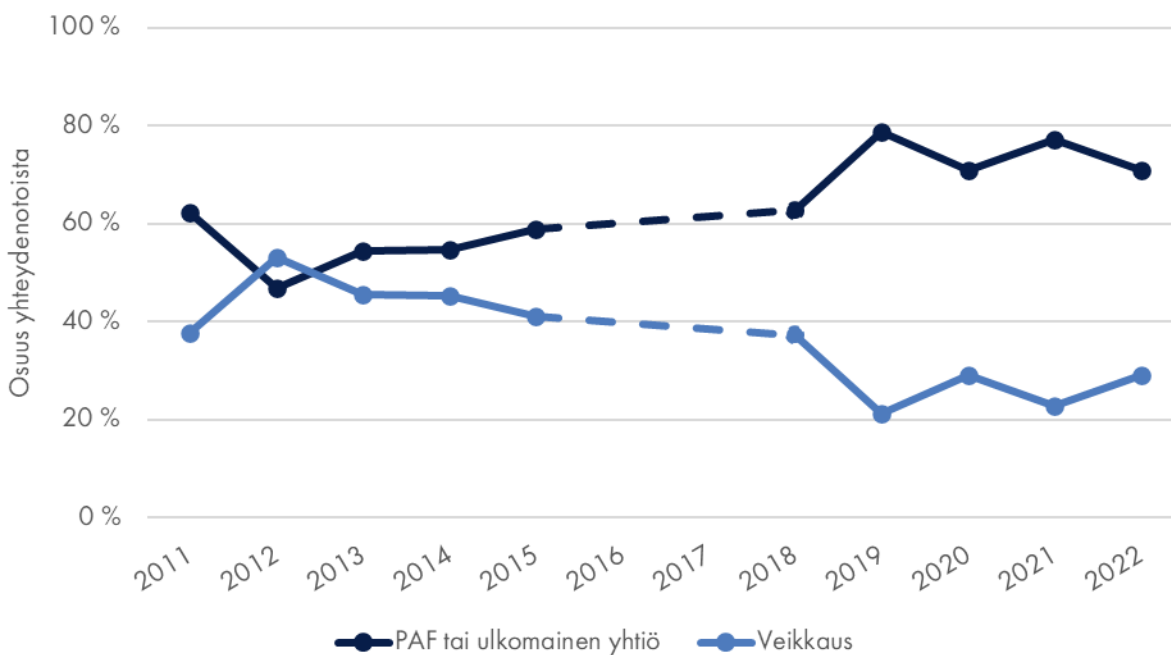
Kuviossa 31 tarkastellaan puolestaan sitä, minkä peliyhtiön pelejä sellainen Peluuriin yhteyttä ottanut henkilö on pelannut, joka on ilmoittanut pääasialliseksi pelikanavakseen internetin. Kuvioista havaitaan, että viime vuosina pääasiallisesti internetissä rahapelaavista valtaosa on ilmoittanut pelaavansa pääasiallisesti PAF:n tai ulkomaisen toimijoiden rahapelejä. Tällaisten henkilöiden osuus on ollut viime vuosina yli 70 prosenttia pääasiassa internetissä pelaavista. Vielä 2010-luvun alkupuolella Veikkauksen pelien ja Veikkauksen ulkopuolisten pelien pelaamisen osuus oli suunnilleen yhtä suuri, mutta 2020-luvulle tultaessa pääasiassa Veikkauksen nettipelejä pelaavien osuus on vähentynyt selvästi.



Kuvio 30. Peluuriin yhteyttä ottaneiden pääasiallinen pelikanava vuosina 2010–2022.

Lähde: Peluurin aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt tiedot perustuvat Peluuriin tullessiin yhteydenottoihin. Kuviossa on esitetty Peluuriin yhteyttä ottaneiden pääasiallisesti käyttämä pelikanava. Aineistosta puuttuu tietoja vuodelta 2016. Kyseisen vuoden tiedot on esitetty kuviossa katkoviivalla.

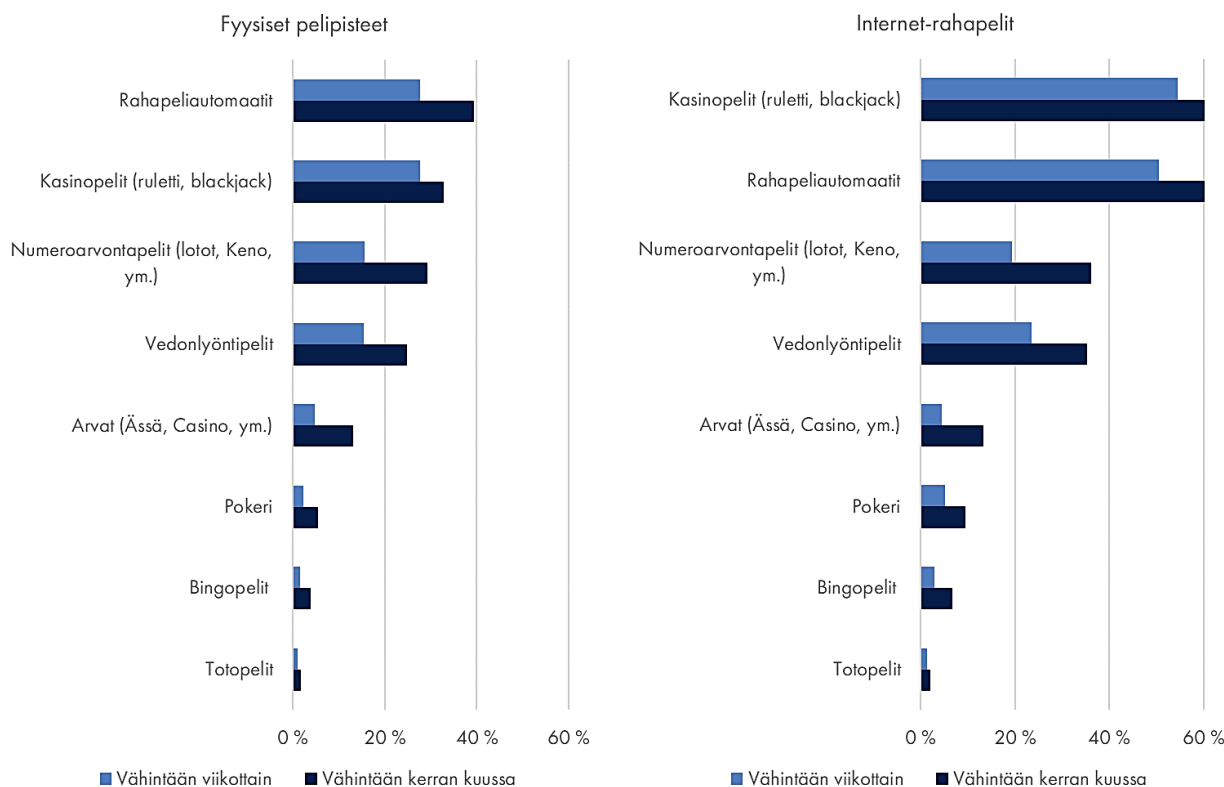


Kuvio 31. Peluuriin yhteyttä ottaneiden nettipelaajien pääasiallisesti käyttämä peliyhtiö vuosina 2011–2022.

Lähde: Peluurin aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt tiedot perustuvat Peluuriin tullessiin yhteydenottoihin. Kuviossa on esitetty niiden Peluuriin yhteyttä ottaneiden pääasiallisesti käyttämä peliyhtiö, jotka ovat ilmoittaneet pääasialliseksi pelikanavakseen internetin. Aineistosta puuttuu tietoja vuosilta 2015–2016. Näiden vuosien tiedot on esitetty kuviossa katkoviivalla.

Kuviossa 32 on esitetty, mitä rahapelejä Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneet henkilöt pelaavat. Kuviossa vasemmalla on esitetty fyysisillä pelipisteillä pelattavat pelit ja oikealla internetissä pelattavat pelit. Kuvioista havaitaan, että selvästi useampi ohjelmaan hakeutunut on pelannut rahapelejä internetissä kuin fyysisillä pelipisteillä. Vähintään kerran kuussa kasinopelejä (ruletti ja blackjack) internetissä pelasi 64 prosenttia ja rahapeliautomaatteja 62 prosenttia ohjelmaan hakeutuneista. Fyysisiä kasinopelejä vähintään kerran kuussa pelanneita oli puolestaan 33 prosenttia ja fyysisiä rahapeliautomaatteja pelanneita 39 prosenttia. Totopelit, bingo-pelit ja pokeri olivat vähiten suosittuja pelityyppejä sekä internetissä että fyysisillä pelipisteillä.

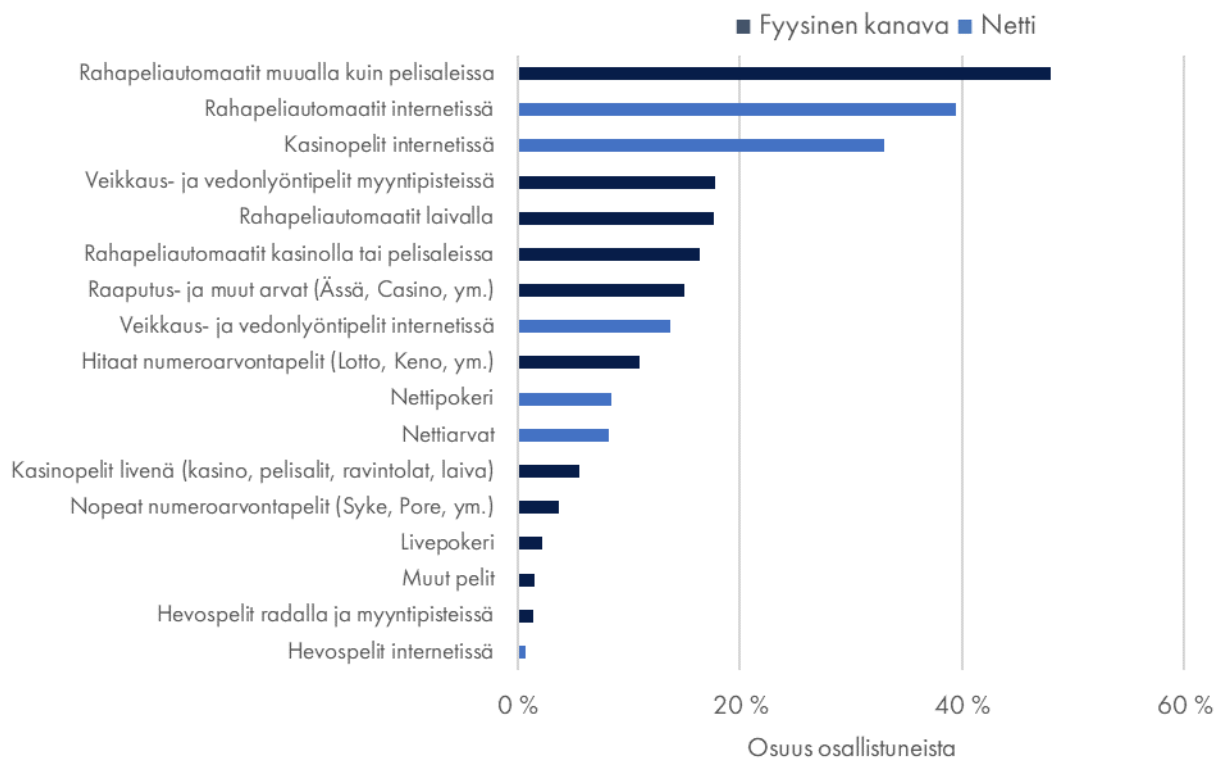


Kuvio 32. Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden pelaamat pelityypit.

Lähde: Peluurin aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden vastauksiin vuosilta 2019–2022. Hakijalta on tiedusteltu, kuinka usein hän pelaa eri pelityyppejä. Vastaaja on voinut valita useamman pelityypin. Jakaumien laskennassa ei ole huomioitu tyhjäksi jätettyjä kenttiä.

Kuviossa 33 on puolestaan esitetty, mitä rahapelejä Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneet ovat ilmoittaneet pelanneensa silloin, kun he aloittivat rahapelaamisen. Kuvioista havaitaan, että selvästi suosituimpia pelejä ovat olleet nopearytmiset pelit, kuten raha-automaattipelit internetissä ja fyysisillä laitteilla sekä kasinopelit internetissä. Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneista noin 48 prosenttia pelasi rahapeliautomaatteja muualla kuin pelisaleissa, 39 prosenttia pelasi pelaamisen aloitettuaan raha-automaattipelejä internetissä ja 33 prosenttia kasinopelejä internetissä. Kuitenkin moni on pelannut myös hidarytmisempiä pelejä, kuten urheiluedonlyöntiä ja arvontapelejä (esim. Lotto).



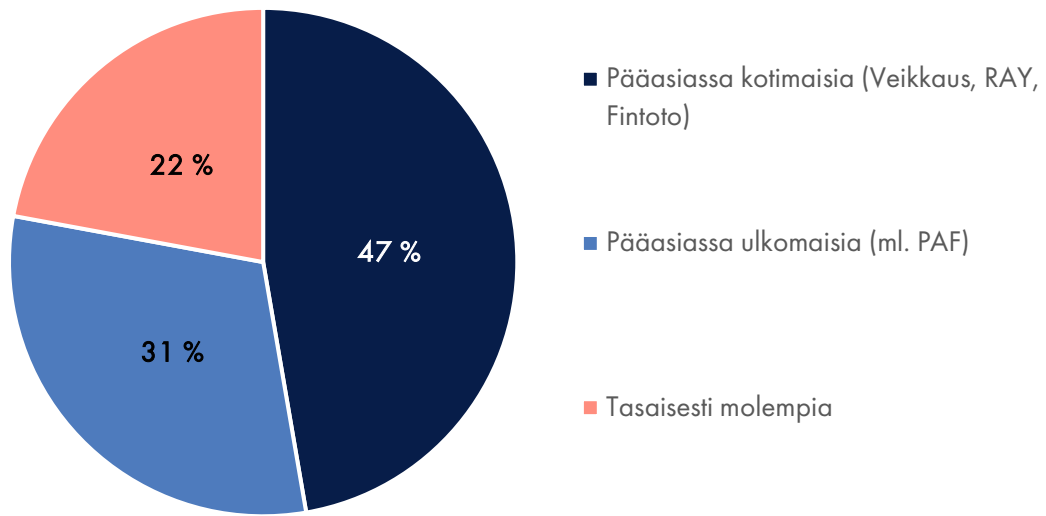
Kuvio 33. Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden pelaamat pelit pelaamisen aloittamishetkellä.

Lähde: Peluurin aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden vastauksiin vuosilta 2019–2022. Hakijalta on tiedusteltu, mitä pelejä hän on pelannut silloin kun hän aloitti rahapelaamisen. Vastaaja on voinut valita useamman pelityypin.

Kuviossa 34 on puolestaan kuvattu, minkä peliyhtiön peliä ohjelmaan hakeutunut pelasi, kun hän aloitti pelaamisen. Lähes puolet (47 %) ohjelmaan hakeutuneista on pelannut aloittamishetkellä pääasiassa kotimaisten yhtiöiden (Veikkaus taikka Veikkaukseen liitetyt RAY tai Fintoto). Pääasiassa ulkomaisten yhtiöiden tai PAF:n pelejä pelasi puolestaan 31 prosenttia ohjelmaan hakeutuneista. Tasaisesti kotimaisten ja ulkomaisten toimijoiden pelejä pelasi 22 prosenttia ohjelmaan hakeutuneista.

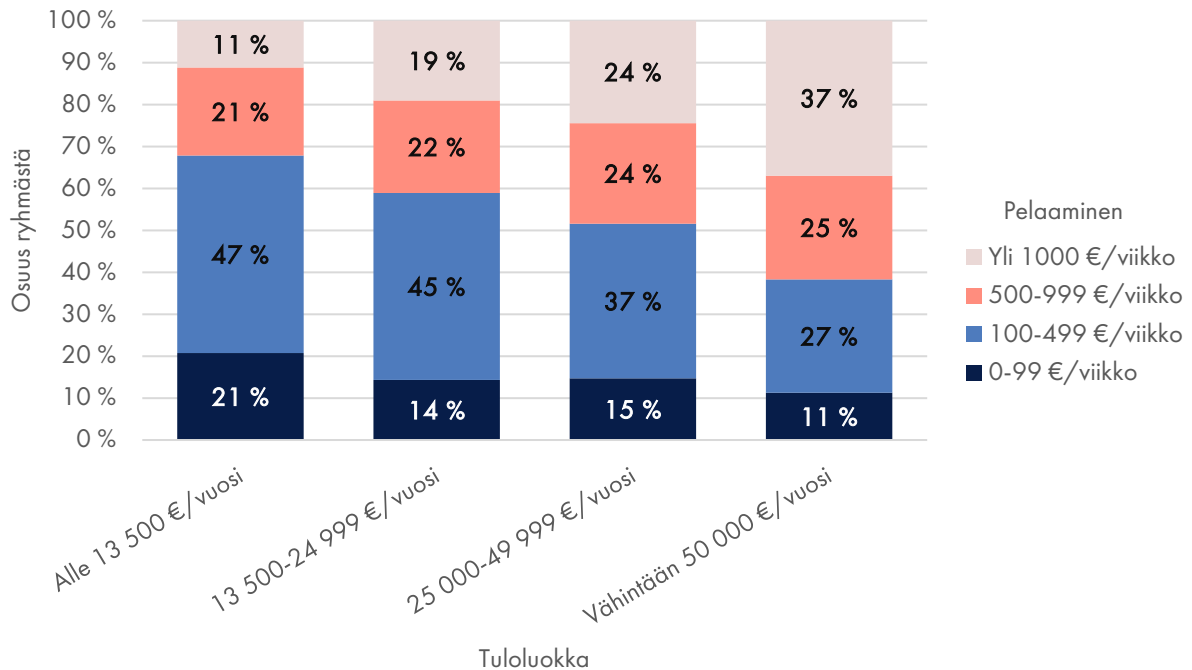
Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneilta tiedustellaan myös heidän edellisen kuukauden aikana keskimäärin viikossa pelaamaansa rahasummaa. Kuviossa 35 on kuvattu ohjelmaan hakeutuneiden ilmoittamaa pelaamisen määrää eri tuloluokissa. Kuvioista voidaan nähdä, että ohjelmaan hakeutuneet pelaavat huomattavia osia tuloistaan kaikissa tuloluokissa. Esimerkiksi alle 13 500 euroa vuodessa tienavista liki 80 prosenttia pelaa vähintään 100 euroa viikossa. Jos oletetaan, että vastaava pelitahti jatkuu koko vuoden, kertyy tästä yli 5 000 euroa vuodessa. Vastaavasti 13 500–24 999 euroa vuodessa tienavista noin 40 prosenttia pelaa vähintään 500 euroa viikossa, eli vuositason summaksi muutettuna yli 25 000 euroa. Vuodessa 25 000–49 999 euroa tienavista liki puolet pelaa vähintään 500 eurolla viikossa. Yli 50 000 euroa vuodessa tienavista 37 prosenttia ilmoitti pelaavansa vähintään tuhannella eurolla viikossa (yli 50 000 eurolla vuodessa).



Kuvio 34. Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden käyttämät peliyhtiöt pelaamisen aloittamishetkellä.

Lähde: Peluurin aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden vastauksiin vuosilta 2019–2022. Hakijalta on tiedusteltu, minkä peliyhtiön pelejä hän on pääasiassa pelannut, kun hän aloitti rahapelaamisen.



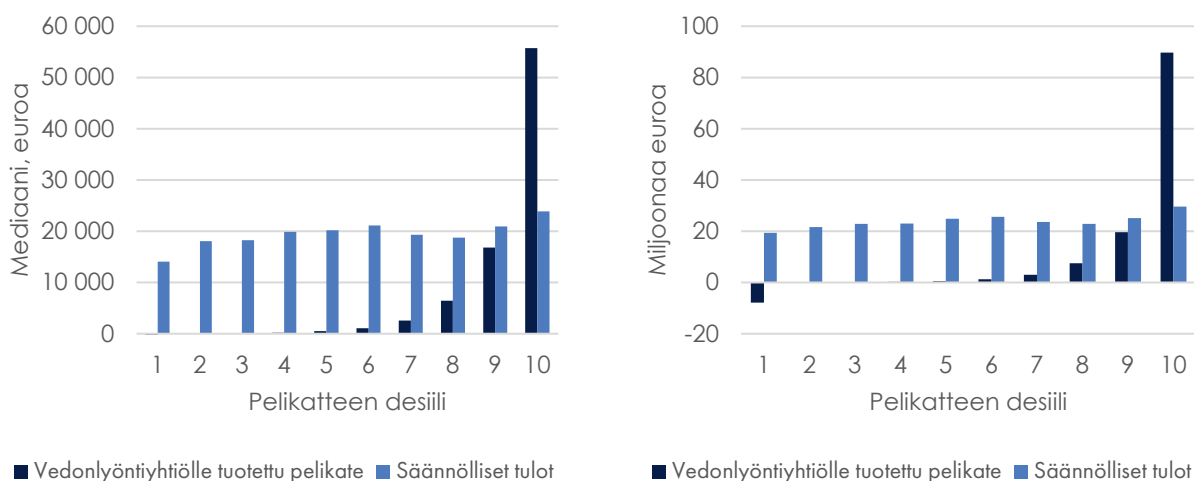
Kuvio 35. Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden tulot ja pelaaminen.

Lähde: Peluurin aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetty jakauma perustuu Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneiden vastauksiin vuosilta 2019–2022. Hakijalta on tiedusteltu vuosituloja ja sitä, kuinka paljon he ovat käyttäneet pelaamiseen viikossa edellisen kuukauden aikana.

Peluurin palvelut ovat tarkoitettu peliongelmissa kärsiville, joten aineisto ei kuvaa väestön pelaamista yleisesti, vaan nimenomaan peliongelmissa kärsiviä ja heidän pelaamistaan. Aineisto ei kuitenkaan välttämättä ole edustava otos peliongelmissa kärsivistä, sillä Peluurin palveluihin saattaa hakeutua jollain tavalla valikoitunut joukko peliongelmaisia. Lisäksi on syytä huomata, että kun tarkastellaan eri vuosina tulleita yhteydenottoja, tiedot kuvastavat todennäköisesti enemmän uusien peliongelmaisten pelaamista kuin kaikkia peliongelmissa kärsiviä. Eli kun esimerkiksi vuonna 2022 Peluuriin yhteyttä ottaneista 92 prosenttia pelasi pääasiallisesti internetissä, on internetissä pelaavien osuus kaikista peliongelmaista todennäköisesti pienempi, sillä aiempina vuosina yhteyttä ottaneista pienempi osa oli pelannut pääasiallisesti internetissä. Tosin osa yhteydenotoista on voinut tulla myös henkilöiltä, jotka ovat ottaneet yhteyttä jo aiempina vuosina. Aineiston perusteella ei voi tarkalla tasolla tietää, missä määrin yhteydenottoja tulee sellaisilta henkilöiltä, jotka ovat ottaneet yhteyttä Peluuriin jo aiempina vuosina.

Tämän alaluvun lopuksi tarkastellaan vielä rahapelaamista Solidaten aineiston valossa. Kuviossa 36 on esitetty Solidaten velkajärjestelyyn hakeneiden henkilöiden pelaamisesta syntynyttä pelikattea. Pelikate on laskettu aineistosta vähentämällä peliyhtiöille kohdistuneet tilisiirrot peliyhtiöiden maksamista tilisiirroista. Positiivinen pelikate kuvastaa siten pelaajien peliyhtiölle vuoden aikana häviämää rahasummaa. Negatiivinen pelikate tarkoittaa, että pelaaja on saanut peliyhtiöltä enemmän voittoja kuin on käyttänyt peleihin rahaa. Kuviossa pelaajien pelaaminen on jaettu desiileihin pelikatteen suuruuden mukaan. Vasemmanpuoleisessa kuvaajassa esitetään kunkin desiilin mediaani, eli se summa, jonka kunkin desiilin keskimäinen henkilö on hävinnyt peliyhtiölle. Oikeanpuoleisessa kuvaajassa esitetään puolestaan kunkin desiilin yhteenlaskettu pelikate. Kuvioista voidaan ensinnäkin havaita, että eniten pelaavassa desiilissä (10) pelaamiseen käytettävät summat ylittävät merkittävästi kyseisten henkilöiden säännölliset tulot. Kyseisessä desiilissä pelikatteen mediaani on noin 56 000 euroa, kun säännölliset tulot olivat vain noin 24 000 euroa. Myös toiseksi ja kolmanneksi eniten pelaavassa desiilissä pelataan huomattavia osia säännöllisistä tuloista.

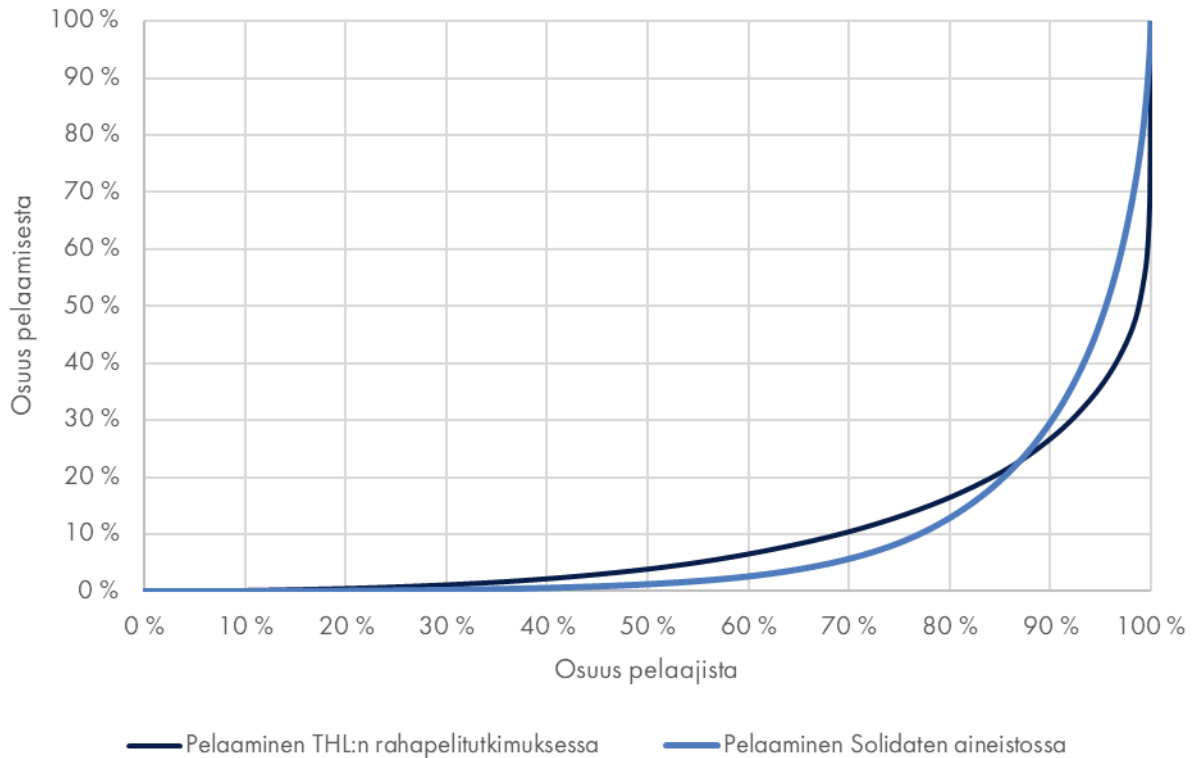


Kuvio 36. Solidaten velkajärjestelyyn hakeneiden rahapelaaminen ja säännölliset tulot.

Lähde: Solidaten aineisto.

Huomiot: esitetty jakauma perustuu Solidatelta saatuun aineistoon yhtiön velkajärjestelyyn hakeutuneiden henkilöiden tilitapahtumista. Tilitapahtumat voidaan luokitella sen perusteella, onko rahaa vastaanottanut tai lähettänyt yhtiö ollut peliyhtiö. Pelikate on laskettu peliyhtiöiltä vastaanotettujen ja peliyhtiöille lähetettyjen rahasummien erotuksena.

Lisäksi kuvista 36 voidaan havaita, että myös Solidaten aineistossa pelaaminen painottuu voimakkaasti pienelle osalle pelaajista. Tätä havainnollistetaan myös kuviossa 37, jossa esitetään kuvion 21 tapaan, miten pelaaminen jakautuu eri pelaajille. Solidaten aineistossa eniten pelaava kymmenen prosenttia pelaa 71 prosenttia ja eniten pelaava 20 prosenttia 88 prosenttia aineistossa näkyvistä pelitappioista. Kuviossa on esitetty havainnollistuksen vuoksi vastaava jakauma pelaamisen keskittymisestä THL:n vuoden 2019 aineistolla.



Kuvio 37. Rahapelikulutuksen kumuloituminen THL:n ja Solidaten aineistossa.

Lähteet: THL:n (2022) aineisto, Solidaten aineisto.

Huomiot: Kuviossa esitetyt jakaumat perustuvat THL:n vuoden 2019 rahapelitutkimuksen aineistoon ja Solidaten KKV:lle toimittamaan aineistoon. Solidaten aineistossa pelaamisen määrä on laskettu velkajärjestelyyn hakeutuneiden henkilöiden tilitapahtumista. Pelaamisen määrä on laskettu peliyhtiöiltä vastaanotettujen ja peliyhtiöille lähetettyjen rahasummien erotuksena. Pelaamisen määrän laskenta THL:n tutkimuksen aineistolla on selostettu kuvion 21 yhteydessä. Pelaajaosuuksiin on laskettu vain henkilöt, jotka ovat pelanneet nollaa suuremman euromäärän.

5 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä raportissa on kuvattu arvioita internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen nykytilasta ja kehityksestä. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen rahapelaamisen nykytilan tarkastelu on olennaista, jotta voidaan arvioida, kuinka hyvin nykyinen yksinoikeusjärjestelmä onnistuu täyttämään sille asetetut tavoitteet, eli vähentämään ja ehkäisemään rahapelaamisesta syntyviä pelihaittoja. Myös internet-rahapelaamisen nykytilan tarkastelu on olennaista, sillä internetissä pelaavat ovat todennäköisesti kaikkein alttiimpia siirtämään pelaamistaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle, vaikka he pelaisivat nyt vain Veikkauksen pelejä. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen määrästä on esitetty useita toisistaan merkittävästi poikkeavia arvioita ja siten kuva pelaamisen nykytilasta on ollut puutteellinen.

Veikkaukselta saatujen tietojen valossa yhtiön fyysisistä peleistä saama pelikate on laskenut huomattavasti muutaman viime vuoden aikana, kun taas digitaalisista kanavista saatu pelikate on pysynyt suunnilleen samana. Kehitys selittyy erityisesti koronapandemiaan liittyvillä rajoitustoimenpiteillä ja uusilla pelaamiseen liittyvillä rajoituksilla, kuten pakollisella tunnistautumisella ja tappiorajoilla. Jää nähtäväksi, palaako pelaaminen fyysisissä kanavissa koronapandemiaa edeltävälle tasolle, vai onko se jäänyt pysyvästi aiempaa vähäisemmäksi. Huomionarvoista kuitenkin on, ettei pelaaminen fyysisissä kanavissa lisääntynyt vuonna 2022 käytännössä lainkaan, vaikkei koronaan liittyviä pelipaikkojen sulkuja ollut enää voimassa.

Kyselytutkimusten perusteella vaikuttaa siltä, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella pelaavien osuus väestöstä on noin 5–6 prosenttia ja osuus on pysynyt suhteellisen tasaisena koko 2010-luvun ja 2020-luvun alkuvuodet. Arviot internetissä rahapelaavien väestöosuudesta vaihtelevat noin 35 ja 55 prosentin välillä. Internetissä pelaavien osuus on jonkin verran kasvanut 2010-luvun alkuvuosiin verrattuna.

Eri lähteistä johdettujen arvioiden mukaan Veikkauksen markkinaosuus Suomen koko rahapelimarkkinasta on viime vuosina ollut noin 60–70 prosenttia ja internet-rahapelaamisesta noin 50–60 prosenttia. Vaikuttaa siis siltä, että huomattava osa suomalaisten rahapelaamisesta kohdistuu tällä hetkellä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle. Tässä selvityksessä tuotetun arvion mukaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle pelattiin vuonna 2021 noin 520–590 miljoonalla eurolla. Arvio on merkittävästi korkeampi kuin esimerkiksi Poliisihallituksen arpajaishallinnon esittämä (selvästi alle 300 miljoonaa euroa) ja samaa suuruusluokkaa kuin konsulttiyhtiö H2GC:n (noin 450 miljoonaa euroa) ja sisäministeriön työryhmän (500–550 miljoonaa euroa) arviot.

Pelaajatason tarkastelujen perusteella vaikuttaa siltä, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä pelaavat käyttävät rahapelaamiseen huomattavasti muuta väestöä enemmän rahaa. Sellaiset henkilöt, joiden pelaamisesta valtaosa kohdistui järjestelmän ulkopuolelle, pelasivat keskimäärin jopa yli 10 000 eurolla vuodessa, kun taas vain Veikkauksen pelejä pelaavilla vastaava summa oli ainoastaan noin 340 euroa vuodessa. On myös huomionarvoista, että valtaosa pelaajista pelaa korkeintaan muutamalla sadalla eurolla vuodessa, kun taas pieni vähemmistö pelaa kymmenillä ja jopa sadoilla tuhansilla euroilla. Euromääräisesti tarkasteltuna valtaosa pelaamisesta on keskittynyt hyvin pienelle osalle pelaajista.

Eri lähteiden perusteella vaikuttaa siltä, että internet-rahapelaamisen ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen merkitys on viime vuosina merkittävästi korostunut peliongelmista kärsivien keskuudessa. Esimerkiksi peliongelmista kärsiville apua tarjoavan Peluurin yhteydenotoista valtaosa tulee pääasiassa yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia nettirahapelejä pelaavilta. Myös valtaosa peliongelmista kärsivien pelaamiseen käyttämästä rahasta vaikuttaa menevän yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle. Monella peliongelmista kärsivillä pelaamiseen käytetyt summat ylittävät selvästi heidän säännölliset tulonsa.

Näyttää siltä, että merkittävä osa suomalaisten pelaamisesta ja erityisesti peliongelmissa kärsivien pelaamisesta on siirtynyt yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle. Siten nykyjärjestelmän kyky täyttää sille asetettuja tavoitteita vaikuttaa olennaisesti heikentyneen. Rahapelimarkkinoiden sääntelyä on siis selvästi tarve kehittää nykyisestä. Tässä esitetyn tarkastelun perusteella ei voida kuitenkaan tehdä johtopäätöksiä siitä, miten järjestelmää tulisi kehittää. Esimerkiksi lisensijärjestelmään siirtyminen voisi tuoda nykyistä suuremman osan internet-rahapelaamisesta kansallisen sääntelyn piiriin, mutta samaan voidaan pyrkiä myös yksinoikeusjärjestelmää vahvistavilla toimilla, kuten vahvemmillä maksuliikenne- ja verkkosivustoestoilla. Näiden erilaisten toimenpiteiden hyötyjen ja haittojen vertailua on syytä jatkaa.

LÄHDELUETTELO

- Currie, S., Casey, D. & Hodgins, D. (2010). Improving the psychometric properties of the Problem Gambling Severity Index. Ottawa, Canada: Canadian Consortium for Gambling Research.
[https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Currie%20et%20al\(2010\)Improving_the_psychometric_properties_of_the_PGSI.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Currie%20et%20al(2010)Improving_the_psychometric_properties_of_the_PGSI.pdf).
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. (2009). Pelaajabarometri 2009 – Pelaaminen Suomessa. Tampereen yliopisto 2009. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7868-0>.
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. (2011). Pelaajabarometri 2011 – Pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto 2011. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>.
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. (2018). Pelaajabarometri 2018 : Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto 2018. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>.
- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. (2020). Pelaajabarometri 2020 : Pelaamista koronan aikaan. Tampereen yliopisto 2020. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>.
- Kinnunen, J., Tuomela, M. & Mäyrä, F. (2022). Pelaajabarometri 2022 : Kohti uutta normaalia. Tampereen yliopisto 2022. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.
- Latvala, T., Lintonen, T. & Konu, A. (2019). Public health effects of gambling - debate on a conceptual model. BMC Public Health 19, 1077. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7391-z>.
- Mäyrä, F. & Ermi, L. (2014). Pelaajabarometri 2013 : Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto 2014. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>.
- Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. (2016). Pelaajabarometri 2015 : Lajityyppien suosio. Tampereen yliopisto 2016. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8>.
- Poliisi (2022). Manner-Suomen rahapelimarkkinoiden kehitys. <https://poliisi.fi/rahapelimarkkinoiden-kehitys>. Sivu on päivitetty 12.4.2022, luettu 27.4.2023.
- Sailas, H., Brax, T., Matilainen, R. & Alkio, M. (2023). Esiselvitys rahapelijärjestelmän vaihtoehtoista. 15.4.2023. <https://intermin.fi/documents/1410869/3723676/esiselvitys-rahapelijarjestelman-vaihtoehtoista.pdf/3d20a474-ee63-706a-042f-fa583629d6e8/esiselvitys-rahapelijarjestelman-vaihtoehtoista.pdf?t=1681714466769>.
- Salonen, A. & Hagfors, H. (2020). Rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet - Suomalaisen rahapelaaminen 2019. THL Tilastoraportti 24/2020. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020061644459>.
- Selkee, M. & Lintonen, T. (2021). Rahapelaamisen yhteiskunnalliset haittakustannukset. Asiantuntijoiden näkemyksiä kustannusten laskemisesta. Yhteiskuntapolitiikka 86(1), s. 83–91. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202102154884>.
- THL (2016). Rahapelitutkimus 2015 [sähköinen tietoaaineisto]. Versio 1.0 (21.7.2016). Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [jakaja]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3115>.

THL (2018). Rahapelitutkimus 2011 [sähköinen tietoaaineisto]. Versio 3.0 (26.7.2018). Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [jakaja]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD2722>.

THL (2020). Suomalaisten rahapelaaminen. Sivu on päivitetty 17.4.2020, luettu 2.5.2023. <https://thl.fi/fi/tutkimus-ja-kehittaminen/tutkimukset-ja-hankkeet/suomalaisten-rahapelaaminen>.

THL (2021). Rahapelaamisen haittojen kartoittaminen (PGSI). https://thl.fi/documents/605763/1574553/PGSI_suomi.pdf/12f8d86c-a33f-443f-22ab-1178baf4f57f?t=1678202996948.

THL (2022). Rahapelitutkimus 2019 [sähköinen tietoaaineisto]. Versio 2.0 (24.11.2022). Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [jakaja]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3522>.

Veikkaus (2021). Vuosi- ja vastuullisuusraportti 2020. Julkaistu 1.3.2023. https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2020/vuosi_-ja-vastuullisuusraportti_2020.pdf.

Veikkaus (2022a). Osavuosikatsaus tammi-kesäkuu 2022. https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2022/veikkaus_osa_vuosikatsaus_tammi_kesakuu_2022.pdf.

Veikkaus (2022b). Vuosi- ja vastuullisuusraportti 2021. Julkaistu 3.3.2023. https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2021/vuosi_vastuullisuusraportti-2021.pdf.

Veikkaus (2023). Vuosi- ja vastuullisuusraportti 2022. Julkaistu 8.3.2023. https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2022/veikkaus_vuosi_ja-vastuullisuusraportti_2022_lowres.pdf.

Sähköisten linkkien toimivuus tarkistettu 29.5.2023.

Kilpailu- ja kuluttajaviraston Tutkimusraportteja 3/2023

Kilpailu- ja kuluttajavirasto

PL 5, 00531 Helsinki

Puhelin 029 505 3000 (pvm/mpm)

kirjaamo@kkv.fi • www.kkv.fi