

Heidi Sillanpää

RAUMALAISTEN 8. JA 9. LUOKKALAISTEN KOULULAISTEN
PELIKÄYTTÄYTYMINEN
– ELEKTRONISET PELIT JA RAHAPELIT

Hoitotyön koulutusohjelma
Hoitotyön suuntautumisvaihtoehto

2009



RAUMALAISTEN 8. JA 9. LUOKKALAISTEN KOULULAISTEN PELIKÄYTTÄYTYMINEN – ELEKTRONISET PELIT JA RAHAPELIT

Sillanpää, Heidi
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Hoitotyön koulutusohjelma
Marraskuu 2009
Pirilä, Ritva
YKL: 79.81
Sivumäärä: 34

Asiasanat: digitaaliset pelit, rahapelit

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää Raumalla erään yläasteen 8. ja 9. luokkalaisten pelaamiseen liittyvää käyttäytymistä. Tutkimuksessa kartoitettiin elektronisten pelien, kuten tietokone- ja Playstationpelit, pelaamista sekä rahapelien pelaamista. Tutkimuksen tavoitteena oli tuottaa tietoa, jota voidaan käyttää peliriippuvuutta ennaltaehkäistäessä. Tutkimus oli luonteeltaan määrällinen eli kvantitatiivinen. Tutkimusaineisto kerättiin erään Rauman yläasteen 8. ja 9. luokkalaisilta oppilailta (n=252) kyselylomakkeiden avulla toukokuussa 2009.

Tutkimustulosten mukaan 93 % koululaisista oli pelannut elektronisia pelejä ainakin joskus. Pojat pelasivat selvästi tyttöjä enemmän. Pojista 56 % vastasi pelanneensa 5-6 kertaa viikossa tai päivittäin, tytöistä 11 %. Ne koululaiset, jotka pelasivat 1-2 kertaa viikossa tai useammin, pelasivat useimmiten 1-2 tuntia kerrallaan. Kaksi kertaa kuussa tai harvemmin pelaavat koululaiset pelasivat useimmiten alle tunnin kerrallaan. Tytöistä 90 % ja pojista 75 % oli sitä mieltä, että he eivät pelanneet liikaa. Enimmäkseen koululaiset vastasivat pelanneensa elektronisia pelejä ajankuluksi (91 %) ja viihteen vuoksi (76 %).

Tutkimukseen osallistuneista koululaisista 13 % ei ollut pelannut mitään rahapeliä viimeisen vuoden kuluessa. Eniten rahapeleistä oli pelattu raha-automaattipelejä. Vastajista 70 % oli pelannut raha-automaattipelejä ainakin joskus. Suurin osa (71 %) vastajista pelasi harvemmin kuin viikoittain rahapelejä. Koululaiset pelasivat rahapelejä viihteen vuoksi (48 %), ajankuluksi (47 %) ja rahan takia (44 %).

Arpajaislakiin on todennäköisesti tulossa vuoden 2012 alusta muutos, jonka seurauksena kaikkien rahapelien ikäraja nousee 18 -vuoteen. Jatkossa olisi hyödyllistä tutkia uudelleen, minkä verran nuoret pelaavat rahapelejä ja siten selvittää, onko ikärajojen nostamisella vaikutusta pelaamisen määrään ja, onko alaikäisiä saatu suojeltua pelihaitoilta.

BEHAVIOUR RELATED TO ELECTRONIC GAME PLAY AMONG 8TH AND 9TH GRADE PUPILS IN RAUMA – ELECTRONIC GAMES AND GAMBLING

Sillanpää, Heidi

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Nursing

November 2009

Pirilä, Ritva

PLC: 79.81

Number of pages: 34

Key words: digital games, gambling

The purpose of this thesis was to study the behaviour related to playing games among the 8th and 9th graders in one of the secondary schools in Rauma. The aim of this study was to determine the prevalence of electronic game play, such as PC and Playstation games, and gambling among these pupils. Furthermore, the aim was to produce information that can be used to prevent game addiction among adolescents. The research was quantitative. The research material was collected in a form of a questionnaire from 8th and 9th graders studying at a secondary school in Rauma in May 2009.

According to the results 93% of pupils had tried electronic games at least once. Boys were playing clearly more than girls. 56% of boys said they have played 5-6 days a week or daily, among girls the percentage was 11%. The pupils who played once or twice a week or more often usually played 1-2 hours at a time. Pupils who played twice a month or less usually played less than an hour at a time. 90% of girls and 75% of the boys thought that they were not playing too much. The most popular reason reported for playing electronic games was alleviating boredom (91%) and playing for enjoyment (76%).

The results of the study concerning the prevalence of gambling among these pupils show that 13% of pupils who took part in the research had not gambled during the previous year. The most common form of gambling was slot machines. The results also indicate that 70% of respondents had tried slot machines at least once. The majority (71%) of pupils gambled less frequently than once a week. The most common reported reasons for gambling were gambling for fun (48%), to pass time (47%) and to win money (44%).

The Lotteries Act will most probably be changed in the beginning of 2012 so that the age limit for all gambling will be 18. Thus, the future studies on the topic could focus on whether the raise in the age limit has had any impact on the amount of gambling among adolescents and whether this new act has proven to be successful in protecting the adolescents from the harmful effects of gambling.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 PELAAMINEN	6
2.1 Elektronisten pelien pelaaminen	6
2.2 Rahapelien pelaaminen	8
3 RIIPPUVUUS	10
4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS, TAVOITTEET JA TUTKIMUSONGELMAT	11
5 TUTKIMUKSEN EMPIIRINEN TOTEUTUS	12
5.1 Kyselylomakkeen laatiminen	13
5.2 Tutkimusaineiston keruu	14
5.3 Tutkimusaineiston analysointi	14
6 TUTKIMUSTULOKSET	15
6.1 Elektronisten pelien pelaaminen	15
6.2 Rahapelien pelaaminen	20
6.3 Pelaamisen aiheuttamat haitat	24
6.3.1 Elektroniset pelit	24
6.3.2 Rahapelit	24
7 TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELU JA POHDINTA	25
7.1 Keskeiset tulokset ja pohdinta	25
7.2 Tutkimuksen luotettavuus	30
7.3 Tutkimuksen eettiset näkökulmat	31
7.4 Jatkotutkimushaasteet	32
LÄHTEET	33
LIITTEET	
Liite 1 Tutkimuslupa-anomus	
Liite 2 Koululaisten elektronisten pelien ja rahapelien pelaamiseen liittyvä kyselylomake	

1 JOHDANTO

Tietokonepelit ovat vallanneet alaa lasten ja nuorten vapaa-ajasta kirjojen sekä perinteisen median (televisio, elokuvat ja videot) kustannuksella – elektroniset pelit ovat nykyään lähes kaikkien lasten ja nuorten saatavilla. Suomessa yli 90 % koululaisista pelaa pelejä ainakin satunnaisesti. Pojat pelaavat enemmän ja pidempiä aikoja kuin tytöt. Lasten ja nuorten pelien väkivaltaisia sisältöjä ja aikuisille tarkoitettujen sisältöjen leviämistä lasten ja nuorten pariin on pidetty huolestuttavana kehityssuuntana. Lisäksi pelien vetovoimaisuus ja siitä johtuva pelien runsas pelaaminen sekä mahdollinen peliriippuvuus ovat joidenkin lasten ongelmia. (Salokoski 2005, 9-10.)

Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimusten mukaan rahapelejä pelaa vuosittain kolme neljästä yli 15-vuotiaasta suomalaisesta ja rahapelikulutus on kaksinkertaistunut 1990-luvun alusta. Kansalaisetkin ovat sitä mieltä, että ongelmapelaaminen on vakava ongelma. Vuonna 2003 puolet suomalaisista koki pelaamisen vakavaksi ongelmaksi ja vuonna 2007 jo kaksi kolmasosaa oli sitä mieltä. (Tammi 2008, 176.)

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää raumalaisten koululaisten pelaamiseen liittyvää käyttäytymistä. Tutkimukseen osallistuvat erään Rauman peruskoulun 8. ja 9. luokkalaiset oppilaat, joita on noin 300 (Rauman kaupunki 2008). Pelaamisella tarkoitetaan elektronisten eli digitaalisten pelien pelaamista sekä rahapelien pelaamista. Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa tietoa, jota voidaan käyttää peliriippuvuutta ennaltaehkäistäessä.

Aihevalinta on mielestäni ajankohtainen ja hyödyllinen. Tällä hetkellä on käyty paljon keskustelua julkisuudessa rahapelien pelaamisesta ja siihen liittyvistä ongelmista. Itseäni kiinnostaa rahapelien pelaamisen lisäksi myös se, minkä verran nuoret pelaavat elektronisia pelejä. Yleisesti ajatellaan, että kaikki nuoret pelaavat paljon tietokonepelejä. Tutkittua tietoa ei asiasta paljon löydy.

2 PELAAMINEN

Tietokone- ja rahapelien monipuolistuminen on tuonut uudenlaisia pelimuotoja saataville. Rahapelejä ei enää tarvitse pelata raha-automaatilla, vaan se onnistuu yhtäläillä Internetin välityksellä kotona. Suurimmalle osalle pelaajista pelaaminen ei aiheuta haittoja, jolloin puhutaan kohtuupelaamisesta. Ongelmapelaajalla pelien pelaaminen on liiallista ja se vaikuttaa negatiivisesti henkilön kaikkiin elämänalueisiin: terveyteen, suoriutumiseen koulussa tai työssä, talouteen ja ihmissuhteisiin. (Stakes 2007, 5-9.)

2.1 Elektronisten pelien pelaaminen

Pelit ja pelaaminen ovat merkittävässä asemassa osana ihmisten ajankäyttöä eri ikävaiheissa. Tämän myötä peliteollisuus on kehittynyt huomattavaksi teollisuuden alaksi ja sen vuotuinen liikevaihto ylittää elokuvateollisuuden liikevaihdon. Pelit ovat etenkin lapsilla ja nuorilla viihdykkeitä sekä ajanvieron välineitä. Kysyntää peliympäristöjen hyödyntämiseen myös opetuksessa ja oppimisen välineenä olisi, mutta tekijöitä ja osaamista ei vielä ole siihen tarpeeksi. (Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen 2004, 3.)

Ermi, Heliö ja Mäyrä (2004, 32-55) tutkivat mitä pelejä ja miten lapset ja nuoret pelasivat. Aineisto kerättiin kyselylomakkeilla ja haastatteluilla. Tutkimuksen kohdejoukkona olivat 10-12 -vuotiaat koululaiset Tampereella ja tutkimukseen osallistui 284 koululaista. Tutkimukseen osallistuneista nuorista 98 % pelasi digitaalisia pelejä ainakin joskus ja 75 % ainakin kerran viikossa. Kyselyyn vastasi vain muutama sellainen nuori, joka ei pelannut lainkaan digitaalisia pelejä. Päivittäin pelaavista suurin osa oli poikia. Tytöt pelasivat poikia harvemmin. Tyypillisin vastaajien pelikone oli kotona oleva pc-tietokone. Tutkimukseen osallistuneista 88 %:lla oli tietokone kotonaan. Myös Playstation pelikonsolit olivat melko yleisiä. Tulosten mukaan vastanneiden suosikkeja olivat toiminta- ja seikkailupelit. Tutkimukseen osallistuneet pelasivat yksin tai kaverin kanssa.

Salokosken (2005, 28, 45-49) tekemä tutkimus tietokonepeleistä ja niiden pelaamisesta osoittaa, että väkivalta on hyvin hallitseva elementti elektronisissa peleissä pelityyppistä riippumatta. Salokoski tutki väkivallan esiintymistä, hallitsevuutta ja raakuutta 71:ssä elektronisessa pelissä. Tutkimus toteutettiin sisällönanalyysin avulla. Tutkimuksessa mukana olleista peleistä 73 % sisälsi väkivaltaa. Vaikka pelaaja ei tulisikaan itse väkivaltaisemmaksi kuin aikaisemmin, niin väkivaltaisten pelien pelaamisen myötä on mahdollista, että väkivaltainen toiminta saattaa tuntua luonnolliselta ja arkipäiväistä, jolloin siihen suhtautuminen saattaa muuttua.

Salokosken (2005, 65) tutkimuksen mukaan 10-16-vuotiaat koululaiset (N=1096) pelasivat keskimäärin neljä tuntia viikossa. Suurkuluttajia (10 %) olivat koululaiset, jotka pelasivat vähintään 14 tuntia viikossa. Koululaisista kuusi prosenttia pelasi yli 20 tuntia yhden viikon aikana. Suurkuluttajista 91 % oli poikia ja loput tyttöjä. Yläasteikäisistä koululaisista (n=582) 32 % pelasi 1-2 kertaa viikossa, 19 % pelasi satunnaisesti, 17 % ei pelannut ollenkaan. Vastaajista 15 % pelasi 3-4 kertaa viikossa, yhdeksän prosenttia 5-6 kertaa viikossa ja kahdeksan prosenttia pelasi joka päivä. Pelaaminen oli koululaisille tutkimuksen mukaan ennen kaikkea yhteistä toimintaa tovereiden kanssa ja toveripiiriin kuulumista. Pelaaminen vastasi myös koululaisten tarpeisiin rentoutua, viihtyä ja kuluttaa vapaa-aikaa. Pojilla esiintyi väkivallasta fantasiointia eli halua tapella, empatian puutetta ja fantasiaa kielletystä yhtä paljon kuin elämysten hakemista ja rentoutumista. Pelaamisen syitä olivat myös pako arjesta, paineiden purkaminen, rutiininomainen pelaaminen ja yksinäisyyden torjunta. (Salokoski 2005, 55, 61, 86.)

Toinen Elämä – hanke selvitti vuoden 2008 aikana pääkaupunkiseudun 10-18-vuotiaiden lasten ja nuorten Internetin käyttöä, tietokone- ja konsolipelaamista. Selvitys toteutettiin verkkokyselynä koulupäivän aikana ja tutkimukseen osallistui 2926 koululaista. Tutkimuksen mukaan yläasteikäiset tytöt pelasivat tietokone- ja konsolipelejä keskimäärin kaksi tuntia viikossa. Pojat pelasivat yli yhdeksän tuntia viikossa. Keskimäärin 10-16 -vuotiaat koululaiset pelasivat viisi tuntia viikossa. (Tossavainen 2008, 3-6, 20.)

Kolo (2002, 10-11, 14-16, 28-30) tutki pro gradu – tutkielmassaan, poikkesivatko ei-pelaavat lapset ja nuoret jollakin tavoin pelaamista harrastavasta valtaenemmistöstä ja voitiinko elektronisten pelien pelaaminen nähdä lapsen tai nuoren kehityksen riski- tai

hyötytekijänä. Tutkimukseen osallistui 4-10-luokkalaisia oppilaita 745. Lisäksi vanhemmille suunnattuun kyselyyn vastasi 712 aikuista. Suurin osa (85 %) kaikista oppilaista ilmoitti pelaavansa pelejä ainakin jonkin verran. Otoksesta valittiin tutkimusaineistoksi 84 (75 poikaa ja yhdeksän tyttöä) aktiivipelaajaa ja 69 (64 tyttöä ja viisi poikaa) ei-pelaajaa. Tutkimustulosten mukaan pelaaminen ei haitannut mainittavasti lasten ja nuorten koulunkäyntiä. Erot jotka koulunkäynnissä havaittiin, johtuivat todennäköisesti enemmän sukupuolesta kuin pelaamisesta. Tutkimus osoitti, että ne koululaiset, jotka pelasivat runsaasti elektronisia pelejä, katsoivat myös televisiota ja videoita muita enemmän. Lisäksi aktiivipelaajat harrastivat vähemmän ulkoilua ei-pelaaviin verrattuna ja liikkuiivat muita vähemmän. Nämä tekijät saattavat olla vaikuttamassa nuorten terveydentilaan nyt ja myöhemmin. Aktiivipelaajien vanhemmat ilmoittivat lastensa kärsivän ei-pelaavia enemmän väsymyksestä, kivuista ja vaivoista. Positiivisena tuloksena nousi esiin, että aktiivipelaajat saivat muita parempia arvosanoja tietotekniikassa ja he käyttivät tietokonetta enemmän ja monipuolisempiin tarkoituksiin kuin ei-pelaavat. Tämänkaltainen tietotekninen osaaminen saattaisi koitua heille hyödyksi tulevaisuuden tietoyhteiskunnassa. Kaiken kaikkiaan aineiston pohjalta näytti siltä, etteivät edes pelaamisen täydelliset ääripäät eronneet toisistaan muuten kuin tiettyjen yksittäisten muuttujien suhteen.

2.2 Rahapeliin pelaaminen

Suomessa on kolme rahapeliyhteisöä, joilla on rahapelilupa. Luvat ovat voimassa vuoden 2011 loppuun asti. Suomessa rahapelejä tuottavat Veikkaus Oy, Raha-automaattiyhdistys (RAY) ja Finntoto Oy. RAY:n raha-automaattipeleillä on arpajaislaissa säädetty yleinen 15 vuoden ikäraja. Arpajaislain mukaan nuoremmat kuin 15-vuotiaat saavat pelata raha-automaattipelejä vain samaan perheeseen kuuluvan täysi-ikäisen seurassa ja tämän suostumuksella. Veikkauksen ja Finntoton peleille ei arpajaislaissa ole säädetty ikärajaa, mutta molemmat rahapeliyhteisöt ovat ottaneet vuonna 2005 käyttöön yleisen 15 vuoden ikärajan pelaamiselle. (Varvio 2007, 14-15.) Veikkauksen pelien ikäraja nousi 18 vuoteen 1. kesäkuuta 2009. Rahapeliin ikärajan tarkoituksena on suojella erityisesti nuoria kuluttajia. Ikärajan nostamisella halutaan ennakoida ja minimoida pelaamisesta mahdollisesti aiheutuvia haittoja. (Veikkaus 2009b.) Jatkossa muidenkin rahapeliyhteisöjen ikärajat nousevat, kun uusi arpajaislaki säädetään. Arpajais-

lain muutosten keskeinen sisältö on muun muassa yleinen 18 vuoden ikäraja kaikkiin rahapeleihin ja pelaamisen haittojen ehkäisyn ja hoidon tukemisen huomioiminen laissa. (Jaakkola 2009.)

Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskuksen teettämän puhelinhaastattelututkimuksen (Nuorten rahapelaaminen 2006) mukaan yli puolet 12 - 17 vuotiaista tutkimukseen osallistuneista nuorista (N=5000) oli pelannut jotakin rahapeliä vuoden aikana. Eniten rahapeleistä oli pelattu raha-automaattipelejä (90 % vastaajista), seuraavaksi eniten raaputusarpoja (33 %) ja Lottoa/Viking Lottoa/Jokeria (28 %). Viidesosa vastanneista ilmoitti pelanneensa viimeisen vuoden aikana ainakin yhtä rahapeliä useita kertoja viikossa. Useita kertoja viikossa rahapelejä pelasi 19 % vastanneista nuorista, kerran viikossa pelasi 18 % ja harvemmin kuin kerran viikossa rahapelejä pelasi yli puolet vastanneista (64 %). Nuorista neljännes (24 %) oli sitä mieltä että omassa kaveripiirissä oli ongelmallisen paljon pelaavia. Kolme neljäsosaa (74 %) vastasi, että kaveripiirissä ei ollut ongelmallisen paljon pelaavia. Kaksi prosenttia vastaajista ei osannut sanoa, oliko kaveripiirissä ongelmallisen paljon pelaavia. (Ilkas & Aho 2006, 3, 11,14, 23.)

Rahapelit ovat helposti saatavilla ja niistä on tullut osa arkipäivää. Suomessa on yli 17 000 kolikkoautomaattia kaupoissa, baareissa, kioskeilla ja huoltoasemilla. Yli 4000:ssä myyntipisteessä voi ostaa arpoja tai niissä voi lyödä vetoa. Lisäksi internetin kautta ja kännykällä on mahdollista pelata rahapelejä lähestulkoon 24 tuntia vuorokaudessa vuoden jokaisena päivänä. (Jaakkola 2006, 26.) Rahapeliyhteisöjen (Veikkaus, RAY ja Finntoto) liikevaihto vuonna 2008 oli yhteensä 8585 miljoonaa euroa. Jokainen yli 15-vuotias suomalainen käytti keskimäärin 1942 euroa peleihin vuodessa. RAY:n pelejä pelattiin keskimäärin 1559:lla eurolla vuodessa, Veikkauksen pelejä 334:lla eurolla vuodessa ja Finntoton pelejä 50:llä eurolla vuodessa. (THL 2009, 30-32.)

Nuorten rahapelitutkimuksen tulosten mukaan 28 % niistä vastaajista, jotka pelasivat vähintään kerran kuussa jotakin rahapeliä, käyttivät pelaamiseen viikossa alle euron. Kahdesta kolmeen euroa viikossa käytti 29 %, neljästä viiteen euroa 19 % ja yli kuusi euroa 20 % vastaajista. Loput neljä prosenttia ei osannut sanoa, paljonko käytti rahaa pelaamiseen. (Ilkas & Aho 2006, 14.)

Nuorten rahapelitutkimuksessa esitettiin koululaisille myös kysymyksiä, joilla kartoitettiin oliko vastaajalla mahdollisesti vaikeuksia rahapelien pelaamisen hallinnassa ja/tai kuuluiko vastaaja runsaasti pelaavien joukkoon. Tähän SOGS- kysymyssarjaan kuului 12 kysymystä ja suurin mahdollinen pistemäärä oli 12 pistettä. Niiden koululaisten riskipisteet laskettiin, jotka pelasivat rahapelejä vähintään kaksi kertaa kuukaudessa. Suurimmalla osalla (72 %) vastaajista ei ollut peliongelmaa (0-1 pistettä). Riskialueeseen (2-3 pistettä) kuuluvia koululaisia oli 20 %, ongelmapelaajia (4 pistettä) neljä prosenttia ja todennäköisesti peliriippuvaisia (yli 5 pistettä) viisi prosenttia. Kaikista vastaajista (n=5000) yhdeksän prosenttia kuului riskialueelle, oli ongelmapelaaja tai peliriippuvainen. Keskimääräinen pistemäärä oli yksi. (Ilkas & Aho 2006, 1-2, 44.) Jaakkolan (2006, 27) mukaan ongelmapelaaminen on liiallista rahapelien pelaamista, joka vaikuttaa kielteisesti henkilön muihin elämän alueisiin, kuten psyykkiseen ja fyysiseen terveyteen, suoriutumiseen koulussa, talouteen ja ihmissuhteisiin.

3 RIIPPUVUUS

Riippuvuus voi kehittyä päihteiden ohella myös erilaisiin välitöntä tyydytystä tuottaviin toimintoihin, joihin ei liity minkään kemiallisen aineen nauttimista. Tällaisia toimintoja ovat esimerkiksi uhkapelaaminen, pakonomainen liikunta tai muut vastaavanlaiset nopeaa tyydytystä tuottavat toiminnot. Päihderiippuvuuden tavoin toiminnallisiin riippuvuuksiin liittyy voimakasta halua tai pakkoa, kyseisen toiminnan hallinnan heikkene mistä ja sen lopettamisen vaikeutta. Peliriippuvuus sijoittuu riippuvuuksien jaottelussa toiminnallisiin riippuvuuksiin. (Koski-Jännes 2005; Stakes 2007, 3.)

Rahapelien pelaaminen alkaa usein vähitellen. Pelaajat käyvät silloin tällöin kokeilemassa onneaan peliautomaateilla tai pelisaleissa laittamalla yhden tai kaksi taskun pohjalle jäänyttä kolikkoa automaattipeleihin, mutta tämä ajanviete saattaa muuttua ajan kuluessa ongelmaksi. (Taskinen 2007, 21.) Peliongelman kehittymiselle on olemassa riskitekijöitä, jotka vaikuttavat joko suoraan tai välillisesti ongelman kehittymiseen. Välittömiä toiminnallisia riskitekijöitä ovat esimerkiksi varhainen pelaamisen aloittami-

nen ja jatkuva pelaaminen. Epäsuorasti peliongelman syntyyn saattavat olla vaikuttamassa erilaiset ympäristötekijät, kuten lasten oppimat asenteet pelaamista kohtaan tai pelipalveluiden järjestäminen. Varhainen altistus rahapelaamiseen lisää riskiä peliongelman syntyyn. Pelien saatavuus ja sijoittelu vaikuttaa peliongelmaan - mitä helpommin pelit ovat saatavissa ja mitä välittömämmin ne palkitsevat, sitä helpommin niihin synty riippuvuus. (Jaakkola 2006, 26-27.)

Pahimmillaan ongelmapelaaminen aiheuttaa vakavia psyykkisiä, fyysisiä, taloudellisia ja sosiaalisia haittoja. Ongelmapelaamiseen liittyy usein voimakasta häpeää, perhe- ja ihmissuhdeongelmia, velkaantumista ja psyykkisiä ongelmia kuten ahdistusta, masennusta ja syyllisyyttä. Pelaamisen motiivina voi olla raha, osa hakee viihdettä tai jännitystä ja osa pakenee arjen huolia ja murheita pelaamisen pariin. (Stakes 2007, 4; Jaakkola 2006, 26.) Peliongelman kehittymisessä on kolme vaihetta. Ensimmäisessä vaiheessa pelaaminen on ajanvietettä ja tuottaa mielihyvää. Pelaaja saa usein yhden tai useampia suuria voittoja, jotka kannustavat häntä jatkamaan tappioista huolimatta. Toisessa vaiheessa pelaajan motiivina on pakko ja hän yrittää pelaamalla saada takaisin häviämiään rahoja ongelman jälleen kasvaessa. Kolmannessa vaiheessa pelaaminen hallitsee koko elämää ja pelaaja voi sekä henkisesti että fyysisesti huonosti. Tässä vaiheessa useimmiten hakeudutaan hoitoon. Koko ongelman syntyprosessi voi kestää jopa kymmenen vuotta. (Jaakkola 2006, 28.)

4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS, TAVOITTEET JA TUTKIMUSONGELMAT

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää Raumalla erään yläasteen 8. ja 9. luokkalaisten pelaamiseen liittyvää käyttäytymistä. Tutkimuksessa kartoitettiin elektronisten eli digitaalisten pelien, kuten tietokone- ja Playstationpelit, pelaamista sekä rahapelien pelaamista. Tutkimuksen tavoitteena oli tuottaa tietoa, jota voidaan käyttää peliriippuvuutta ennaltaehkäistäessä.

Tutkimusongelmat olivat:

- 1) Kuinka paljon ja miksi koululaiset pelaavat elektronisia pelejä?
- 2) Kuinka paljon ja miksi koululaiset pelaavat rahapelejä?
- 3) Onko pelaaminen aiheuttanut koululaisille sosiaalisia, taloudellisia tai terveydellisiä haittoja?

5 TUTKIMUKSEN EMPIIRINEN TOTEUTUS

Tutkimusmenetelmänä tässä opinnäytetyössä käytettiin määrällistä eli kvantitatiivista tutkimusta. Määrällisessä tutkimuksessa tutkija saa tutkimustiedon numeroina tai hän ryhmittelee laadullisen aineiston numeeriseen muotoon. Tutkimusmenetelmä vastaa kysymyksiin, kuinka moni, kuinka paljon ja kuinka usein. Tutkija tulkitsee ja selittää olennaisen numerotiedon sanallisesti. Määrällisen tutkimuksen aineistolle on tyypillistä, että vastaajien määrä on suuri. Mitä suurempi on otos, sitä paremmin se edustaa perusjoukossa keskimääräistä mielipidettä, asennetta tai kokemusta tutkittavasta asiasta. (Heikkilä 2008, 16-17; Vilkka 2007, 14-17.)

Aineistonkeruumenetelmäksi valittiin kysely. Kysely on aineiston keräämisen tapa, jossa kysymysten muoto on vakioitu: kaikilta kyselyyn vastaavilta kysytään samat asiat, samassa järjestyksessä ja samalla tavalla. Kyselylomaketta käytetään, kun havaintoyksikkönä on henkilö ja häntä koskevat asiat esimerkiksi mielipiteet, asenteet, ominaisuudet tai käyttäytyminen. (Vilkka 2007, 27-28.) Kyselytutkimuksen etu on, että sen avulla saadaan kerättyä laaja tutkimusaineisto, sillä siihen on mahdollista saada paljon henkilöitä ja voidaan kysyä monia asioita. Kyselymenetelmä on tehokas, koska se säästää tutkijan aikaa ja vaivannäköä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 193-195.)

5.1 Kyselylomakkeen laatiminen

Kyselylomakkeen suunnittelu vaatii taustatyötä: on tutustuttava aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen ja pohdittava tutkimusongelmaa. Suunnitteluvaiheessa on myös päätettävä millaista aineistonkäsittely menetelmää tullaan käyttämään. Tutkimuksen tavoite on oltava selvillä ennen kuin kyselylomakkeen laatiminen aloitetaan. Tutkijan on tiedettävä mihin kysymyksiin hän etsii vastauksia. Hyvässä kyselylomakkeessa on houkutteleva ulkonäkö ja aseteltu, kysymykset etenevät loogisesti ja ne on koottu aiheiden mukaan kokonaisuuksiksi, lomake ei ole liian pitkä ja vastausohjeet ovat selkeät ja yksiselitteiset. (Heikkilä 2008, 47-48.)

Kyselylomake (Liite 2) suunniteltiin tätä tutkimusta varten. Lomakkeen kaikki kysymykset olivat strukturoituja ja sisälsivät ainoastaan monivalintavaihtoehtoja. Kyselylomake koostui neljästä osasta. Ensimmäisessä osassa (kysymykset 1-3) kerättiin taustatiedot. Toinen osa (kysymykset 4-20) käsitteli elektronisten pelien pelaamista ja kolmas osa (kysymykset 21-45) rahapelien pelaamista. Nämä osat olivat opinnäytetyöntekijän suunnittelemia ja perustuivat aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen sekä aikaisempiin tutkimuksiin (esimerkiksi Salokosken väitöskirja 2005: Tietokonepelit ja niiden pelaaminen sekä Sosiaali- ja terveysministeriön teettämä tutkimus: Nuorten rahapelaaminen 2006). Neljäs osa (kysymykset 46-57) oli nuorison peliongelmaa kartoittava kysely (SOGS-RA), joka ei ollut opinnäytetyöntekijän suunnittelema. Tässä osiossa ”kyllä” vastaukset kysymyksistä pisteytettiin. Kustakin ”kyllä” vastauksesta tuli yksi piste. Tulosten tulkinta oli seuraavanlainen: 0-1 pistettä tarkoitti, että vastaajalla ei ollut peliongelmaa, 2-3 pistettä saanut kuului riskialueelle, 4 pistettä saanut oli ongelmapelaaja sekä 5 pistettä tai enemmän saanut oli todennäköisesti peliriippuvainen. (Gyllstrom, Hansen, Skaug & Gro Wenzel 2005, 17-19.)

Kyselylomake esiteltiin huhtikuussa 2009 Espoossa erään peruskoulun kahdella luokalla (n=30). Esitestausta varten kysyttiin suullisesti lupa koulun rehtorilta. Lomakkeen esitestausta on välttämätöntä, jotta kysymysten muotoilua voidaan tarkistaa varsinaista tutkimusta varten. Esitestauksen jälkeen lomakkeeseen tehdään tarpeelliset muutokset rakenteeseen, kysymysten järjestykseen, muotoiluun ja vastausvaihtoehtoihin. Mittarin on oltava toimiva, looginen, ymmärrettävä ja helposti käytettävä. (Heikkilä 2008, 61; Hirsjärvi ym. 2009, 204; Paunonen & Vehviläinen-Julkunen 1997, 207.) Esitestauksesta

ilmeni, että vastaajien oli vaikea vastata kyselyyn, jos he eivät pelanneet paljonkaan tietokonepelejä tai rahapelejä. Tämän vuoksi kysymysten järjestystä hieman muutettiin ja mahdollistettiin vastaajalle tiettyjen kysymysten yli siirtyminen. Muuten esitettävän lomakkeen kysymykset jäivät varsinaiseen kyselylomakkeeseen. Esitestausryhmän vastaukset eivät sisälly varsinaiseen tutkimusaineistoon.

5.2 Tutkimusaineiston keruu

Tutkimuksen perusjoukkona olivat Rauman 8. ja 9. luokkalaiset koululaiset, joita oli yhteensä noin 900. Kyselytutkimusta ei ollut mahdollista toteuttaa koko joukolle, joten kolmesta koulusta valittiin satunnaisesti yksi. Valitussa koulussa 8. ja 9. luokkalaisia koululaisia oli noin 300. (Rauman kaupunki 2008.) Seitsemäsluokkalaiset jätettiin tutkimuksen ulkopuolelle, koska he ovat liian nuoria pelaamaan rahapelejä (Varvio 2007, 15).

Tutkimuslupa (Liite 1) anottiin toukokuussa 2009 valitun koulun rehtorilta ja tutkimusluvan saamisen jälkeen kyselylomakkeita toimitettiin koululle 300 kappaletta sovittuna ajankohtana toukokuun lopussa. Luokkien opettajat jakoivat kyselylomakkeet samanaikaisesti kaikille oppilaille ja keräsivät ne takaisin. Opettajat palauttivat kyselylomakkeet suljetuissa kirjekuorissa. Yhteen kirjekuoreen oli kerätty useita lomakkeita. Opettajat ottivat kyselylomakkeita yhteensä 282 kappaletta. Takaisin palautui 257 kyselylomaketta, joista kolme oli tyhjiä. Tiedossa ei ole olivatko palautumatta jääneet 25 lomaketta tyhjiä jakamattomia lomakkeita vai jäivätkö jonkin ryhmän vastaukset kokonaan palautumatta.

5.3 Tutkimusaineiston analysointi

Hirsjärven ym. (2009, 221-222) mukaan analyysi, tulkinta ja johtopäätösten teko on tutkimuksen ydinasia, sillä siihen on tähdätty tutkimuksen aloitusvaiheessa. Analyysivaiheessa tutkijalle selviää, millaisia vastauksia hän saa asetettuihin ongelmiin. Aineiston tarkistamisen ja täydentämisen jälkeen tutkija järjestää aineiston tilastollisesti käsi-

teltävään muotoon. Niinkin voi käydä, että analyysivaiheessa tutkijalle selviää, miten ongelmat oikeastaan olisi pitänyt asettaa.

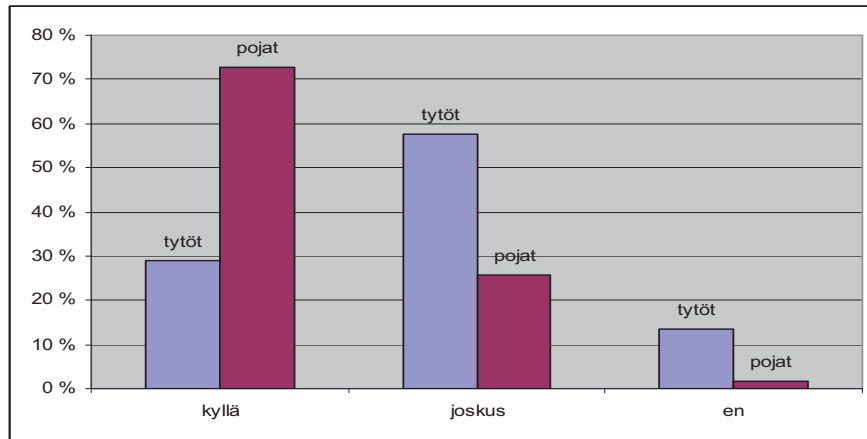
Ulkopuolinen henkilö syötti kyselylomakkeiden vastaukset tietokoneelle havaintomatriisiksi (taulukkomuotoon vastausten lukumäärän selvittämistä varten), jonka jälkeen opinnäytetyöntekijä analysoi aineistoa ristiintaulukoinnin avulla. Analysoinnin työkaluna käytettiin Microsoft Excel-taulukkolaskentaohjelmaa. Aineistosta hylättiin kaksi kyselylomaketta, koska vastaajat eivät olleet vastanneet lainkaan kysymyksiin, joissa selvitettiin taustatietoja, joten niissä olleita muita vastauksia oli mahdotonta luokitella sukupuolen ja luokka-asteen mukaan.

6 TUTKIMUSTULOKSET

Tutkimus toteutettiin eräässä peruskoulussa Raumalla. Vastaajista (n=252) 8. luokkalaisia oli 134 ja 9. luokkalaisia 118. Tyttöjä oli 127 ja poikia 125. Tuloksia on käsitelty yhdessä, sillä suuria eroja ei ollut havaittavissa luokka-asteiden välillä.

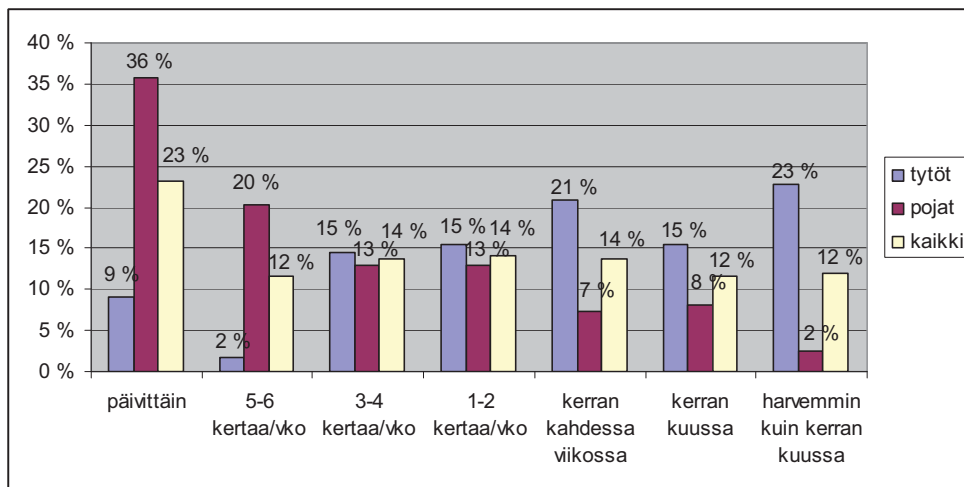
6.1 Elektronisten pelien pelaaminen

Kyselyn toisessa osassa selvitettiin kuinka paljon koululaiset pelasivat elektronisia pelejä. Vastaajista (n=252) 93 % ilmoitti pelanneensa elektronisia pelejä ainakin joskus ja seitsemän prosenttia ilmoitti, ettei ollut pelannut ollenkaan. Pojista kaksi prosenttia vastasi, että ei ollut pelannut elektronisia pelejä, tytöistä 13 %. (Kuvio 1).



Kuvio 1. Koululaisten elektronisten pelien pelaaminen (n=252)

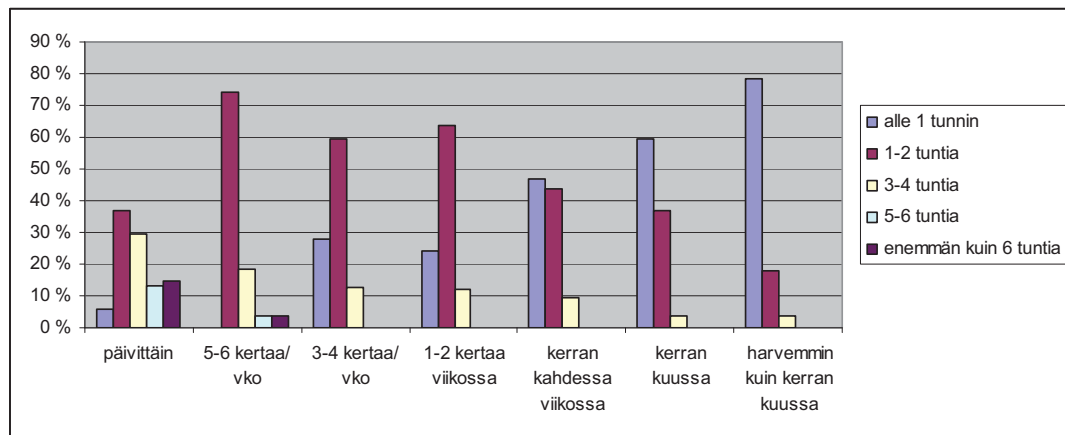
Elektronisia pelejä pelanneista (n=233) pojat pelasivat selvästi tyttöjä enemmän. Pojista 82 % ilmoitti pelanneensa 1-2 kertaa viikossa tai enemmän, tytöistä 41 %. Pojista 56 % vastasi pelanneensa 5-6 kertaa viikossa tai päivittäin, tytöistä 11 %. (Kuvio 2).



Kuvio 2. Koululaisten elektronisten pelien pelaamiskertojen määrä (n=233)

Koululaisista (n=233) 31 % käytti kerralla alle tunnin aikaa pelaamiseen ja 47 % pelasi kerralla 1-2 tuntia. Loput 22 % ilmoitti käyttäneensä 3-4 tuntia tai enemmän aikaa kerrallaan pelien ääressä. Tytöt käyttivät hieman vähemmän aikaa pelaamiseen kuin pojat. Suurin osa (37-74 %) 1-2 kertaa viikossa tai enemmän pelaavista koululaisista (n=146) pelasi 1-2 tuntia kerrallaan. Kerran kahdessa viikossa tai harvemmin pelaavista koululaisista (n=87) suurin osa (47-79 %) ilmoitti käyttävänsä aikaa alle tunnin kerrallaan

pelaamiseen. Päivittäin pelaavat koululaiset (n=54) pelasivat selkeästi suurempia tuntimääriä kerrallaan kuin muut. Päivittäin pelaavista 37 % pelasi 1-2 tuntia, 30 % 3-4 tuntia, 13 % 5-6 tuntia ja 15 % yli kuusi tuntia kerrallaan. Päivittäin pelaavista 10 oli tyttöjä ja 44 poikia. Ne vastaajat (n=179), jotka ilmoittivat pelaavansa 3-4 kertaa viikossa tai harvemmin, eivät pelanneet yli neljää tuntia kerrallaan. (Kuvio 3).



Kuvio 3. Koululaisten elektronisten pelien pelaamiskertojen määrä ja kerralla käytetty pelaiaika (n= 233)

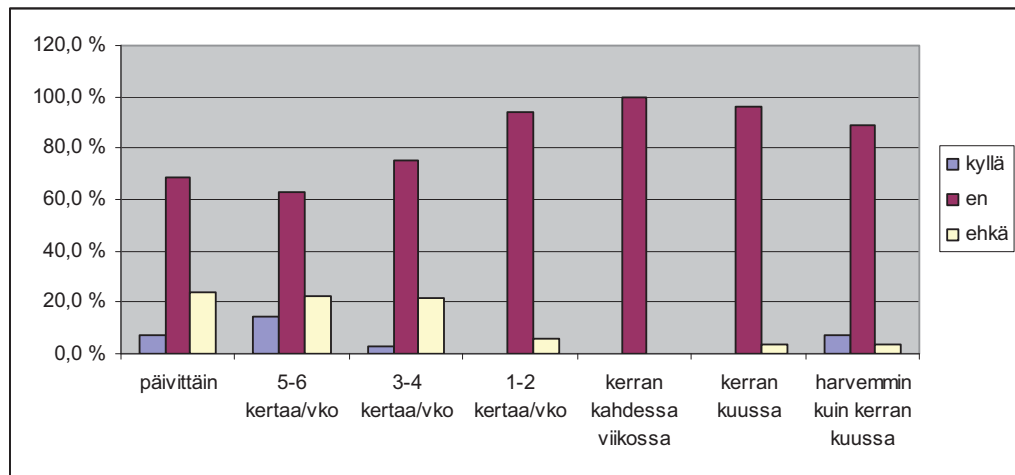
Tutkimusaineistosta laskettiin kuinka monta tuntia viikossa koululaiset keskimäärin pelasivat elektronisia pelejä. Pelaamisen määrää koskevista muuttujista muodostettiin jatkuva muuttuja kertomalla pelaamiseen käytetyt tunnit pelaamiseen käytetyillä päivillä. Koska kyseisissä muuttujissa vastausvaihtoehtona saattoi olla jokin tietty väli, esimerkiksi 1-2 päivänä viikossa, laskettiin jokaiselle vaihtoehdolle aluksi keskimääräinen arvo. Keskimääräiset arvot muodostettiin seuraavalla tavalla: pelaamisen määrä päivissä: harvemmin kuin kerran kuussa tai ei ollenkaan -> 0, kerran kuussa -> 0,25, kerran kahdessa viikossa -> 0,5, 1-2 kertaa viikossa -> 1,5, 3-4 kertaa viikossa -> 3,5, 5-6 kertaa viikossa -> 5,5 ja päivittäin -> 7 ja pelaamisen määrä tunneissa: alle 1 tunti -> 0,5, 1-2 tuntia -> 1,5, 3-4 tuntia 3,5 ->, 5-6 tuntia -> 5,5, enemmän kuin 6 tuntia -> 6,5. Näin laskien tutkimukseen osallistuneet koululaiset (n=252) pelasivat keskimäärin seitsemän tuntia viikossa. Päivittäin pelaavat koululaiset (n=54) pelasivat keskimäärin 22 tuntia viikossa.

Koululaisilta (n=233) kysyttiin mitä elektronisia pelejä he pelasivat. Vastausvaihtoehtoina oli usein, joskus ja en pelaa. Tytöistä suurin osa (54-64 %) vastasi, että he pelasivat kaikkia kysytyjä pelejä joskus. Tytöistä suurin osa (73 %) pelasi Playstation ja vastaavia pelejä ainakin joskus. Tytöt (70 %) olivat kiinnostuneita myös kännykkäpeleistä. Myös pojat (82 %) pelasivat eniten Playstation ja vastaavia pelejä, ainakin joskus. Pojat pelasivat myös runsaasti tietokonepelejä kotikoneella (74 %) ja verkossa (76 %). Internetin pelisivustot sekä kännykkäpelit kiinnostivat vähemmän poikia kuin tyttöjä. (Taulukko 1).

Taulukko 1. Koululaisten pelaamat elektroniset pelit (n=229-231) (prosenttiluvut on korostettu)

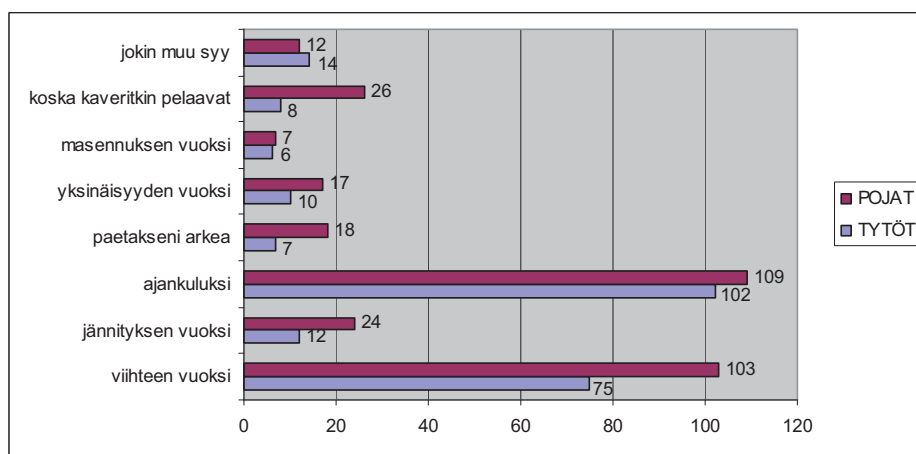
	Tytöt						Pojat					
	Usein %	n	Joskus %	n	En pelaa %	n	Usein %	n	Joskus %	n	En pelaa %	n
Tietokonepelit kotikoneella	10	11	58	63	32	35	37	45	38	46	25	30
Tietokonepelit verkossa	14	15	54	60	32	35	37	45	40	48	23	28
Playstation/Xbox/ Nintendo pelit	9	10	64	70	27	29	28	34	54	66	18	22
Internetin pelisivustot (ei rahapelit)	11	12	59	64	30	33	23	27	43	51	34	42
Kännykkäpelit	11	12	60	65	29	31	4	6	46	55	50	61

Koululaisilta (n=232) kysyttiin, pelasivatko he omasta mielestään liikaa elektronisia pelejä. Viidesosa 3-4 kertaa viikossa tai useammin pelaavista (n=113) oli sitä mieltä, että he ehkä pelasivat liikaa. Valtaosa (82 %) kaikista vastanneista ilmoitti, ettei pelannut mielestään liikaa; tytöistä 90 % ja pojista 75 %. (Kuvio 4). Koululaisilta kysyttiin myös, olivatko heidän vanhempansa sitä mieltä, että he pelasivat liikaa (vaihtoehtoina kyllä, ei ja en tiedä). Tytöistä suurin osa (78 %) ja pojista noin puolet (49 %) vastasi, että he eivät pelanneet vanhempiansa mielestä liikaa. Pojista 18 % ja tytöistä viisi prosenttia oli sitä mieltä, että he pelasivat vanhempiansa mielestä liikaa.



Kuvio 4. Koululaisten elektronisten pelien pelaamisen useus ja oma mielipide liikapeleista (n=232)

Koululaisilta kysyttiin kenen kanssa he useimmiten pelasivat elektronisia pelejä. Vastaa- jista (n=230) 63 % pelasi yksin ja 28 % kaverin kanssa. Tytöt (70 %) pelasivat use- ammin yksin kuin pojat (58 %). Opinnäytetyössä selvitettiin myös (kysymyksellä nume- ro 20), miksi tutkimukseen osallistuneet koululaiset pelasivat elektronisia pelejä (tässä kohdassa sai valita niin monta vastausvaihtoehtoa kuin halusi). Koululaiset (n=233) vastasivat pelanneensa pelejä ajankuluksi (91 %) ja viihteen (76 %) vuoksi. Pojat vasta- sivat useammin kuin tytöt, että he pelasivat viihteen vuoksi. Pojat pelasivat myös use- ammin kuin tytöt siksi, koska kaveritkin pelasivat. Pojista 42 ja tytöistä 23 (yhteensä 28 % vastaajista) vastasi pelanneensa paetakseen arkea, masennuksen tai yksinäisyyden vuoksi. (Kuvio 9).



Kuvio 9. Syyt koululaisten elektronisten pelien pelaamiseen (n=233)

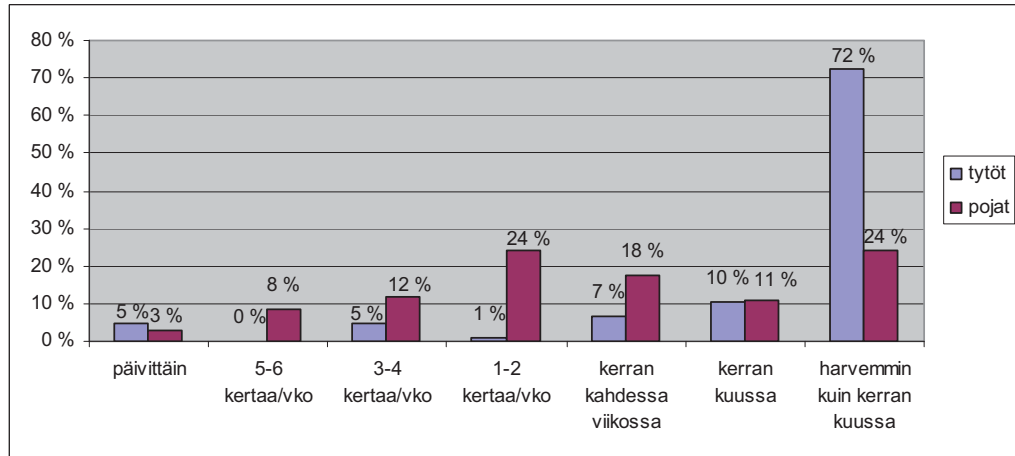
6.2 Rahapeliä pelaaminen

Kolmannessa osassa selvitettiin kuinka paljon koululaiset (n=252) pelasivat rahapelejä. Tytöistä 20 ja pojista 13 ilmoitti, ettei ollut pelannut mitään kysytyistä rahapeleistä viimeisen vuoden sisällä. Tytöistä 67 % oli osallistunut arpajaisiin, 54 % pelannut raha-automaattipelejä ja 42 % ostanut raha-arpoja. Pojista 86 % oli pelannut raha-automaattipelejä, 54 % ostanut raha-arpoja ja 54 % pelannut korttia rahasta. Lähestulkoon kukaan koululaisista ei ilmoittanut pelanneensa television tekstiviestipelejä (94 %) tai Veikkauksen ravipelejä (94 %). (Taulukko 2). Raha-automaattipelejä koululaiset pelasivat useimmiten kaupassa (48 %), laivalla (18 %) ja huoltoasemalla (14 %).

Taulukko 2. Koululaisten pelaamat rahapelit viimeisen 12kk aikana (n=251-252) (prosentit on korostettu)

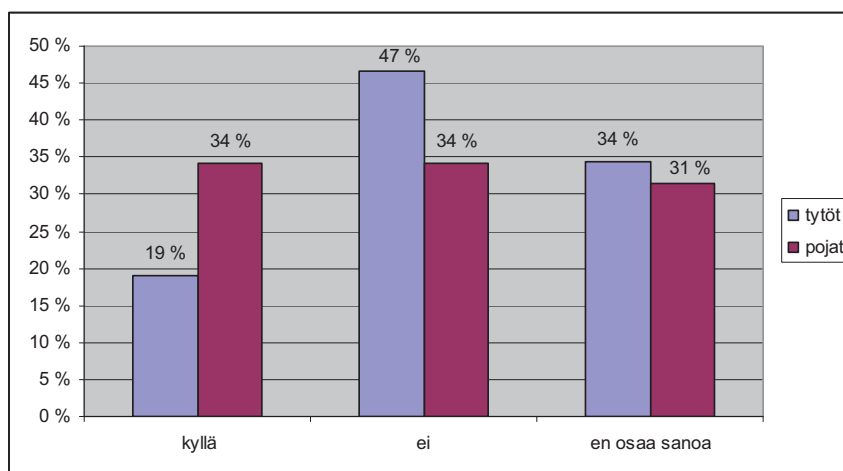
	Työt						Pojat					
	Usein		Joskus		En ole pelannut		Usein		Joskus		En ole pelannut	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Olen pelannut korttia rahasta	3	4	24	30	73	92	9	11	45	56	46	58
Olen heittänyt kruunaa ja klaavaa rahasta	3	4	11	14	86	108	4	5	22	28	74	92
Olen lyönyt vetoa voittajasta urheilukilpailussa	5	6	12	15	83	106	11	14	30	38	59	73
Olen pelannut Veikkauksen pitkävetoa/ monivetoa/ tulovetoa	3	4	7	9	90	114	16	20	28	35	56	70
Olen pelannut bingoa	4	5	18	23	78	99	3	4	16	20	81	101
Olen pelannut Lotto/ Viking Lottoa/ Jokia	4	5	17	21	79	101	6	7	26	33	68	85
Olen pelannut rahapeliautomaatteilla, kuten Pokeri/Hedelmäpeli	11	14	43	55	46	58	42	52	44	55	14	18
Olen ostanut raha-arpoja, kuten Ässä-, Casino tai muut arvat	6	7	36	46	58	74	6	8	48	60	46	57
Olen pelannut Veikkauksen ravipelejä, kuten V5/V75	4	5	4	5	92	117	2	2	2	3	96	120
Olen pelannut nettipokeria	5	6	4	5	91	115	7	9	17	21	76	95
Olen osallistunut arpajaisiin	6	7	61	78	33	42	7	9	43	54	50	62
Olen pelannut television tekstiviestipelejä	3	4	2	3	95	120	2	2	5	6	93	117

Viimeisen vuoden sisällä rahapelejä pelanneista koululaisista (n=219) 48 % vastasi pelanneensa harvemmin kuin kerran kuussa. Tytöistä 78 % ja pojista 24 % vastasi pelaavansa harvemmin kuin kerran kuussa. Pojat pelasivat selvästi enemmän rahapelejä kuin tytöt. (Kuvio 5).



Kuvio 5. Koululaisten rahapelien pelaaminen (n=219)

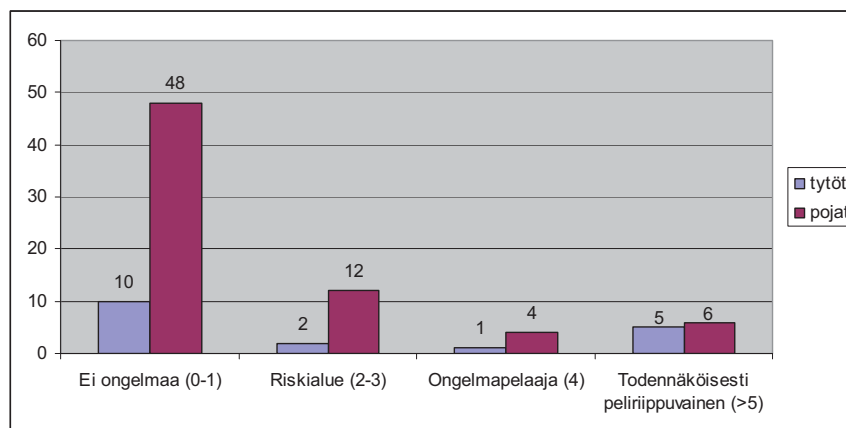
Koululaisista (n=219) 27 % vastasi, että heidän kaveripiirissään oli henkilöitä, jotka pelasivat rahapelejä ongelmallisen paljon; pojista 34 % ja tytöistä 19 %. Alle puolet (40 %) vastasi, että heidän kaveripiirissään ei ollut sellaisia henkilöitä, jotka pelasivat ongelmallisen paljon ja kolmasosa koululaisista vastasi, ettei osannut sanoa, oliko kaveripiirissä ongelmallisen paljon pelaavia vai ei. (Kuvio 6).



Kuvio 6. Koululaisten mielipide siitä onko kaveripiirissä ongelmallisen paljon rahapelejä pelaavia (n=219)

Ennen tämän kyselytutkimuksen toteuttamista Veikkaus oli ilmoittanut nostavansa rahapeliä pelaamisen ikärajaa entisestä 15-vuoden iästä uuteen 18-vuoden ikään kesäkuun 2009 alussa (Veikkaus 2009a). Koululaisilta kysyttiin, vähenisikö heidän pelaamisensa tämän ikärajan tullessa voimaan. Niistä vastaajista (n=111), jotka pelasivat rahapelejä vähintään kerran kuussa, 64 % oli sitä mieltä, että heidän pelaamisensa vähenee ainakin hieman ikärajan nousun vuoksi ja 36 % ilmoitti, että se ei vaikuta mitenkään pelaamisen määrään. Eniten ikärajan nousu vähentäisi 1-2 kertaa viikossa pelaavien koululaisten pelaamista (75 % vähentäisi pelaamista) ja vähiten päivittäin tai 5-6 kertaa viikossa pelaavien koululaisten pelaamista (38-55 % vähentäisi pelaamista).

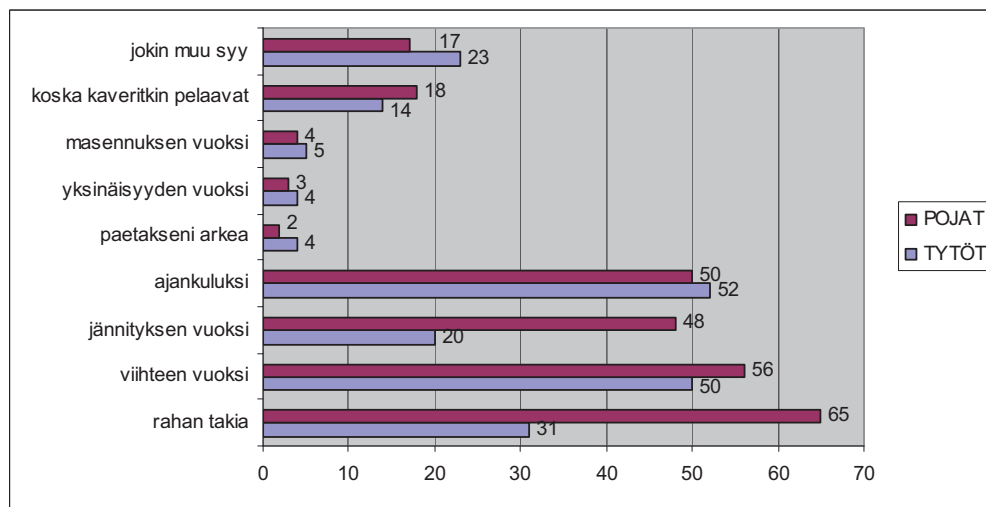
Neljännessä osassa vastaajilta kysyttiin peliongelmissa, joita heillä oli ollut viimeisten 12 kuukauden aikana. Tämä osio kosketti ainoastaan rahapeliä pelaamista. Peliongelma kertovat pisteetykset (SOGS) laskettiin niille (n=88), jotka ilmoittivat pelanneensa vähintään kerran kahdessa viikossa rahapelejä. Usein pelaavista koululaisista 18 oli tyttöjä ja 70 poikia. Vastanneista 58 (66 %) sai alle kaksi pistettä, joten he eivät kuuluneet riskiryhmään. Riskialueelle (2-3 pistettä) kuului 14 (16 %) vähintään kaksi kertaa kuussa pelaavista koululaisista. Ongelmapelaajiksi (4 pistettä) luokitettiin viisi (6 %) vastaajista. Todennäköisesti peliriippuvaisiksi luokitettiin 11 (12 %) koululaista, sillä he saivat vähintään viisi pistettä testissä. Vastaajista kolme sai täydet 12 pistettä. Keskimääräinen riskipistemäärä oli 1,8. (Kuvio 7).



Kuvio 7. Vähintään kaksi kertaa kuussa pelanneiden koululaisten peliongelma kertovat pisteet (n=88)

Peliongelmaa kartoittavia kysymyksiä oli 12. Eniten pisteitä vastaajille kertyi neljästä kysymyksestä (49, 51, 47 ja 55). Vastaajista 32 (36 %) oli pelannut viimeisten 12 kuukauden aikana enemmän, kuin oli aikonut. Pahaa mieltä pelaaminen oli viimeisten 12 kuukauden aikana aiheuttanut 21:lle (24 %) vastaajalle. Viimeisten 12 kuukauden aikana 18 (20 %) oli kertonut voittaneensa rahaa pelissä, vaikka todellisuudessa oli hävinnyt. Rahaa pelaamiseen oli lainannut 13 (15 %) vastanneista ja jättänyt sen maksamatta takaisin.

Koululaisilta kysyttiin, miksi he pelasivat rahapelejä (tässä kohdassa sai valita niin monta vastausvaihtoehtoa kuin halusi). Enimmäkseen koululaiset (n=219) vastasivat pelanneensa rahapelejä viihteen vuoksi (48 %), ajankuluksi (47 %) sekä rahan takia (44 %). Pojat pelasivat tyttöjä useammin rahan ja jännityksen vuoksi. Pojista yhdeksän ja tytöistä 13 vastasi, että he olivat pelanneet rahapelejä paetakseen arkea, masennuksen tai yksinäisyyden vuoksi. (Kuvio 10).

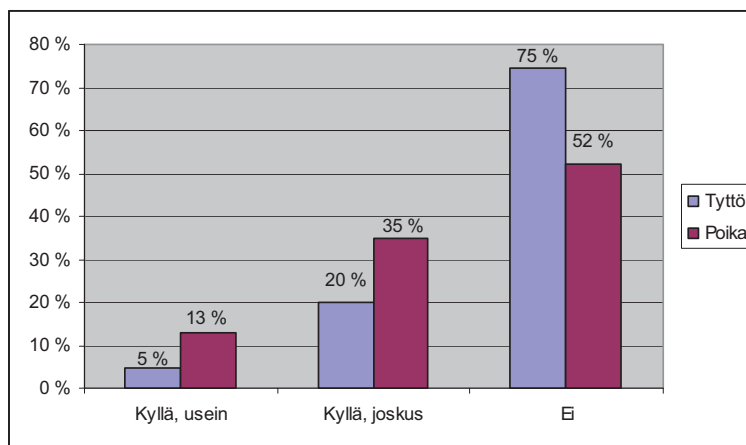


Kuvio 10. Syyt koululaisten rahapelien pelaamiseen (n=219)

6.3 Pelaamisen aiheuttamat haitat

6.3.1 Elektroniset pelit

Koululaisilta tiedusteltiin kysymyksillä 12-14, oliko elektronisten pelien pelaamisesta seurannut haittoja koulunkäyntiin. Heiltä kysyttiin olivatko he olleet pois koulusta, jotta voisivat käyttää ajan pelaamiseen. Vastanneista (n=233) neljä tyttöä ja 12 poikaa ilmoitti joskus tai usein olleensa pois koulusta, jotta voisivat käyttää ajan pelaamiseen. Tyttöistä kolme ja pojista 17 ilmoitti olleensa pois koulusta ainakin joskus osan päivää tai koko päivän siksi, ettei ollut jaksanut nousta aamulla pelaamisen vuoksi. Kotitehtävät olivat jääneet osalta tekemättä siksi, että niihin varattu aika oli käytetty pelaamiseen. Tyttöistä viisi ja pojista 16 vastasi kotitehtävien jääneen tekemättä usein siksi että niihin varattu aika oli käytetty pelaamiseen ja 22 tyttöä sekä 43 poikaa vastasi tehtävien jääneen tekemättä joskus samasta syystä. Yhteensä 37 % vastanneista (n=233) oli jättänyt kotitehtävät tekemättä, ainakin joskus, siksi että tehtävien tekemiseen varattu aika oli käytetty pelaamiseen. Pojat olivat useammin jättäneet tehtävät tekemättä kuin tytöt. (Kuvio 8).



Kuvio 8. Kotitehtävät jääneet tekemättä pelaamisen vuoksi (n=233)

6.3.2 Rahapelit

Koululaisilta (n=216) kysyttiin, kuinka paljon heillä oli käytössä rahaa kuukausittain ja kuinka paljon he käyttivät siitä rahapeleihin. Pojista 39 %:lla oli rahaa käytössään alle 20 euroa kuukaudessa, 36 %:lla oli 21-50 euroa ja neljäsosalla (25 %) yli 50 euroa. Ty-

töistä 44 %:lla oli rahaa käytössä alle 20 euroa, 22 %:lla 21-50 euroa ja 34 %:lla yli 50 euroa. Niistä koululaisista (n=110), jotka pelasivat rahapelejä vähintään kerran kuukaudessa, 23 % vastasi käyttäneensä alle euron viikossa pelaamiseen. Kahdesta kolmeen euroa viikossa pelaamiseen käytti 35 % vastaajista ja neljästä viiteen euroa viikossa 23 %. Loput 19 % käytti yli kuusi euroa viikossa pelaamiseen. Yli puolet (59 %) koululaisista (n=213) vastasi, että suurin summa, jonka he olivat käyttäneet kerralla rahapelien pelaamiseen viimeisen vuoden sisällä, oli 1-15 euroa. Pojista 64 % oli käyttänyt enimmillään 1-15 euroa kerralla rahapelien pelaamiseen ja 20 % vastasi käyttäneensä 16-60 euroa kerralla pelaamiseen viimeisen vuoden aikana. Tytöistä 53 % oli käyttänyt enimmillään 1-15 euroa pelaamiseen kerralla viimeisen vuoden sisällä ja 38 % oli käyttänyt alle euron.

Kysymyksessä numero 41 selvitettiin, oliko koululaisia kaduttanut rahapelaaminen heti sen jälkeen tai seuraavana päivänä. Suurinta osaa (71 %) vastaajista (n=209) pelaaminen ei ollut kaduttanut. Reilua viidennestä (22 %) rahapelaaminen oli kaduttanut joskus ja seitsemän prosenttia vastasi katuneensa usein.

7 TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELU JA POHDINTA

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää kuinka paljon ja miksi Raumalaiset koululaiset pelasivat elektronisia pelejä ja rahapelejä. Tarkoituksena oli myös selvittää oliko pelaaminen aiheuttanut koululaisille sosiaalisia, taloudellisia tai terveydellisiä haittoja. Tutkimukseen osallistui 252 8. ja 9. luokkalaista koululaista.

7.1 Keskeiset tulokset ja pohdinta

Tässä opinnäytetyössä ensimmäisenä tutkimusongelmana oli selvittää kuinka paljon ja miksi koululaiset pelasivat elektronisia pelejä. Tutkimukseen osallistuneista 93 % ilmoitti pelanneensa elektronisia pelejä ainakin joskus. Tutkimustulos on samansuuntai-

nen Ermin, Heliön ja Mäyrän (2004) tekemän tutkimuksen tulosten kanssa, jonka mukaan 98 % tutkimukseen osallistuneista (n=284) ilmoitti pelanneensa elektronisia pelejä ainakin joskus. Tähän tutkimukseen osallistuneista ainakin joskus elektronisia pelejä pelanneita oli jonkin verran enemmän kuin Kolon (2002) pro gradu tutkielmaan osallistuneista 4-10 luokkalaisista (n=745) (85 %) ja Salokosken (2005) tutkimukseen osallistuneista (n=582) yläasteikäisistä koululaisista (83 %). Nämä kaikki tutkimukset osoittavat, että valtaosa koululaisista pelaa elektronisia pelejä ainakin joskus. Tulokset tuntuivat melko luonnollisilta, sillä nyky-yhteiskunnassa käytetään muutenkin paljon elektroniikkaa apuna. Tällöin pelitkin ovat siirtyneet elektroniseen ympäristöön.

Tämän tutkimuksen tuloksista ilmeni, että pojat pelasivat enemmän kuin tytöt. Ermin ym. (2004) tutkimustulos oli myös, että päivittäin pelaavista koululaisista pojat pelasivat tyttöjä enemmän. Myös Salokosken (2005) tutkimustulos osoitti, että elektronisten pelien suurkuluttajista 91 % oli poikia ja Kolon (2002) tutkimustuloksen mukaan aktiivipelaajista valtaosa oli poikia. Toinen elämä hankkeen (2008) tutkimustulokset osoittivat myös poikien pelaavan tyttöjä enemmän, sillä pojat pelasivat keskimäärin yli yhdeksän tuntia viikossa, kun tytöt pelasivat vain kaksi tuntia viikossa. Yleisesti ajatellaan, että poikia kiinnostaa enemmän elektroniikka, autot ja koneet kuin tyttöjä. Tämän perusteella tuntuu normaalilta, että pojat pelaavat enemmän elektronisia pelejä kuin tytöt.

Tässä tutkimuksessa selvitettiin, kuinka usein koululaiset pelasivat elektronisia pelejä. Tutkimukseen osallistuneista 21 % pelasi päivittäin, 11 % 5-6 kertaa viikossa, 13 % 3-4 kertaa viikossa, 13 % 1-2 kertaa viikossa, 35 % harvemmin kuin viikoittain ja seitsemän prosenttia ei pelannut ollenkaan. Salokosken (2005) tutkimustuloksiin verrattuna koululaiset pelaavat nyt useammin elektronisia pelejä kuin aikaisemmin. Salokosken (2005) tutkimustulosten mukaan vain kahdeksan prosenttia pelasi päivittäin, kun tämän tutkimuksen vastaajista peräti viidesosa (21 %) pelasi päivittäin. Myös ei-pelaavien vastaajien määrässä oli eroa, koska Salokosken tutkimustulosten mukaan 17 % ei pelannut ollenkaan ja tämän tutkimuksen mukaan vain seitsemän prosenttia ei pelannut ollenkaan elektronisia pelejä. Neljän vuoden aikana pelaavien koululaisten määrä on kasvanut kymmenen prosenttia ja ne jotka jo aiemmin pelasivat, ovat alkaneet pelata enemmän.

Tähän tutkimukseen osallistuneista 63 % elektronisia pelejä pelaavista pelasi niitä vähintään kerran viikossa, mikä tutkimustulos on hieman pienempi kuin Ermin ym. (2004)

tutkimustulos, jonka mukaan 75 % elektronisia pelejä pelaavista pelasi niitä ainakin kerran viikossa. Salokosken (2005) saama tutkimustulos oli samansuuntainen tämän tutkimuksen kanssa, sillä 64 % pelasi viikoittain. Tämän tutkimuksen tulosten mukaan koululaiset käyttivät pelaamiseen keskimäärin seitsemän tuntia viikossa, mikä on hieman enemmän kuin Salokosken saama tutkimustulos, joka on neljä tuntia. Myös Toinen elämä projektin tutkimustulos oli hieman pienempi, sillä sen mukaan koululaiset pelasivat keskimäärin viisi tuntia viikossa. Toisistaan poikkeavat tutkimustulokset saattavat johtua siitä, että Salokosken ja Toinen elämä projektin tutkimuksissa kohderyhmänä olivat 10-16 -vuotiaat ja tämän tutkimuksen vastaajat olivat 14-16 -vuotiaita. Koululaisista valtaosa (82 %) oli sitä mieltä, ettei pelannut elektronisia pelejä liikaa. Muissa tutkimuksissa ei oltu selvitetty koululaisten omaa mielipidettä siitä pelasivatko he liikaa elektronisia pelejä vai eivät.

Tutkimustulosten mukaan suurin osa koululaisista pelasi elektronisia pelejä ajankuluksi (91 %) ja viihteeksi (76 %) vuoksi. Huolestuttavan suuri määrä vastaajista oli pelannut myös paetakseen arkea, masennuksen tai yksinäisyyden vuoksi, heitä oli reilu neljäsosa (28 %). Yksin pelejä pelasi 63 % vastaajista ja 28 % kaverin kanssa. Salokosken (2005) tutkimuksen mukaan pelaaminen oli koululaisille yhteistä toimintaa kavereiden kanssa ja toveripiiriin kuulumista. Pelaamisen syitä olivat sekä rentoutuminen, viihtyminen ja vapaa-ajan kulutus että osalla vastaajista pako arjesta, paineiden purkaminen, rutiininomainen pelaaminen ja yksinäisyyden torjunta. Tämän tutkimuksen ja Salokosken tutkimuksen tulokset olivat osittain samansuuntaisia, mutta ne myös erosivat toisistaan. Salokosken mukaan pelaaminen oli yhteistä toimintaa kavereiden kanssa, mutta tähän tutkimukseen osallistuneista 63 % pelasi yksin, jolloin se ei voinut olla yhteistä toimintaa kenenkään kanssa.

Toisena tutkimusongelmana oli selvittää, kuinka paljon ja miksi koululaiset pelasivat rahapelejä. Koululaisista vain 13 % ilmoitti, ettei ollut pelannut mitään kysytyistä rahapeleistä viimeisen vuoden aikana. Tämän tutkimuksen mukaan koululaiset olivat pelanneet eniten raha-automaattipelejä (70 %), toiseksi eniten osallistuneet arpajaisiin (59 %) ja kolmanneksi eniten oli ostettu raha-arpoja (48 %). Huomattava määrä (40 %) koululaisista oli pelannut myös korttia rahasta. Nuorten rahapelaaminen (2006) tutkimuksen tulosten mukaan 90 % vastaajista oli pelannut raha-automaattipelejä, raaputusarpoja oli ostanut 33 % ja Lottoa/Viking Lottoa/Jokeria oli pelannut 28 %.

Tämän tutkimuksen mukaan harvemmin kuin viikoittain pelasi 71 % vastaajista. Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) tulosten mukaan 12-17 -vuotiaat nuoret pelasivat hieman useammin kuin tähän tutkimukseen osallistuneet, sillä harvemmin kuin kerran viikossa pelasi 64 % vastaajista. Tähän tutkimukseen osallistuneista nuorista hieman yli neljäsosalla (27 %) oli kaveripiirissä ongelmallisen paljon rahapelejä pelaavia. Myös nuorten rahapelitutkimuksen tulos oli samansuuntainen, sillä vajaalla neljäsosalla (24 %) oli kaveripiirissä ongelmallisen paljon pelaavia. Nämä tutkimukset osoittavat, että koululaiset pelaavat hieman harvemmin rahapelejä nyt kuin vuonna 2006. Vaikka pelaamisen määrä on vähentynyt, niin koululaisilla on kaveripiirissään jopa hieman enemmän ongelmallisen paljon pelaavia nyt kuin aikaisemmin.

Vähintään kaksi kertaa kuussa rahapelejä pelaaville (n=88) laskettiin peliongelma kertovat riskipisteet. Vastaajista 66 % ei kuulunut riskiryhmään. Loput kuuluivat riskiryhmään, olivat ongelmapelaajia tai todennäköisesti peliriippuvaisia. Keskimääräinen riskipistemäärä oli 1,8. Nuorten rahapelaaminen (2006) tutkimuksen tulos eroaa hieman tämän tutkimuksen tuloksesta, sillä 72 % vastaajista ei kuulunut riskiryhmään ja keskimääräinen riskipistemäärä oli 1,0. Näyttäisi siltä, että vaikka koululaiset pelaavat harvemmin kuin aikaisemmin, niin suurempi osa kuuluu riskiryhmään rahapelaamisen suhteen tai on jo ongelmapelaaja. Tämän tutkimuksen keskimääräinen riskipistemääräkin on huolestuttavan lähellä kahta, joka on jo riskiryhmään kuuluvan pelaajan pistemäärä.

Koululaiset pelasivat rahapelejä viihteen vuoksi (48 %), ajankuluksi (47 %) ja rahan takia (44 %). Jaakkolan (2006, 26-27) mukaan pelien saatavuus ja sijoittelu vaikuttaa peliongelman syntymiseen. Jos pelit eivät olisi niin helposti saatavilla, kuin nykyään kaupoissa, kioskeissa ja huoltoasemilla, kenties viihteen vuoksi ja ajankuluksi pelaavat eivät pelaisi niin paljon. Koululaiset pelasivat useimmiten raha-automaattipelejä kaupassa (48 %). Ikärajoilla on selvästi merkitystä nuorille rahapelien pelaajille. Tämän tutkimuksen mukaan 64 % vähintään kerran kuussa pelaavista vähentäisi pelaamistaan edes hieman Veikkauksen nostaessa rahapelien ikärajaa 15 -vuodesta 18 -vuoteen.

Kolmantena tutkimusongelmana selvitettiin oliko elektronisten pelien ja rahapelien pelaaminen aiheuttanut koululaisille sosiaalisia, taloudellisia tai terveydellisiä haittoja. Elektronisia pelejä pelanneista vajaa kolmasosa (28 %) oli jättänyt koulutehtävät tekemättä joskus siksi, että tehtävien tekemiseen varattu aika oli käytetty pelaamiseen. Vain

13 % pojista ja viisi prosenttia tytöistä oli usein jättänyt tehtävät tekemättä siksi, että oli käyttänyt siihen varatun ajan pelaamiseen. Tähän tutkimukseen osallistuneista vain pieni osa (7 %) oli ollut pois koulusta, jotta voisi käyttää ajan pelaamiseen. Yhtä pieni osa (9 %) oli jättänyt menemättä kouluun siksi, ettei ollut jaksanut aamulla nousta pelaamisen vuoksi. Tämän tutkimuksen tulosten perusteella voidaan sanoa, että elektronisten pelien pelaaminen ei ole häirinnyt mainittavasti vastaajien koulunkäyntiä. Kolo (2002) sai pro gradu tutkimuksessaan samankaltaiset tulokset.

Vähintään kerran kuussa pelaavista koululaisista yli puolet (58 %) käytti alle 3 euroa viikossa pelaamiseen ja loput (42 %) yli neljä euroa viikossa. Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) tulokset olivat samankaltaiset tämän tutkimuksen kanssa sillä reilu puolet (57 %) käytti alle kolme euroa viikossa pelaamiseen, 39 % yli neljä euroa viikossa ja loput 4 % ei osannut sanoa kuinka paljon käytti rahaa viikossa pelaamiseen. Jos käyttää kolme euroa viikossa pelaamiseen, se on vuositasolla kahdeksan prosenttia siitä summasta, jonka jokainen yli 15 -vuotias käytti vuonna 2008 rahapeleihin. Tämän tutkimuksen perusteella voidaan sanoa, että koululaisille ei ole ollut taloudellista haittaa pelien pelaamisesta.

Tutkimukseen osallistuneista (n=252) koululaisista 30:llä (12 % kaikista vastaajista) oli ollut pelaamiseen liittyviä ongelmia viimeisen 12 kuukauden aikana ja heidät luokiteltiin riskialueelle, ongelmapelaajiksi ja todennäköisesti peliriippuvaisiksi. Tämä joukko oli pelannut edellisen vuoden sisällä enemmän kuin oli aikonut, pelaaminen oli aiheuttanut heille pahaa mieltä, he olivat valehdelleet voittaneensa vaikka olivatkin hävinneet rahaa ja he olivat lainanneet rahaa pelaamiseen maksamatta sitä takaisin. Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) tulos on samansuuntainen tämän tutkimuksen kanssa, sillä yhdeksällä prosentilla kaikista vastaajista (n=5000) oli ollut pelaamiseen liittyviä ongelmia. Näiden tutkimusten perusteella noin yhdellä kymmenestä vastaajasta oli ollut pelaamiseen liittyviä ongelmia viimeisen vuoden aikana. Tämä yksikin on liikaa, kun kyseessä on vasta yläasteikäiset koululaiset. Rahapelaamisen ikärajan korottaminen tulee tarpeeseen, jotta pelaaminen vähentyisi. Tällöin nuoret koululaiset eivät kenties enää olisi riskiryhmässä ja vaarassa tulla peliriippuvaisiksi. Kaiken kaikkiaan ongelmapelaamista saataisiin mahdollisesti pienennettyä, kun ihmiset eivät nuorena opi rahapelaamista tavaksi.

7.2 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen reliaabelius ja validius muodostavat yhdessä tutkimuksen kokonaisluotettavuuden. Tehdyn tutkimuksen kokonaisluotettavuus on hyvä, kun otos edustaa perusjoukkoa. (Vilkkä 2007, 152.) Tämän tutkimuksen otos edusti hyvin perusjoukkoa. Otos oli noin kolmasosa koko perusjoukosta eli riittävän suuri määrä. Otos oli luotettava myös siksi, että se oli valittu satunnaisesti.

Tutkimuksen reliaabelius tarkoittaa mittaustulosten toistettavuutta. Reliabiliteetti toteutuu silloin, jos mittari antaa saman tuloksen samassa tilanteessa. (Hirsjärvi ym. 2009, 231; Mäkinen 2006, 87.) Mittarin reliabiliteettia voidaan parantaa huomioimalla kohteesta johtuvat virhetekijät. Näitä ovat voivat olla mittausaika, väsymys, kiire, kysymysten paljous, kysymysten ymmärrettävyys ja niiden järjestys. (Paunonen ym. 1997, 206-210.) Tässä tutkimuksessa tulokset ovat toistettavissa samanlaisina, jos tutkimuksen kohdehenkilöt vastasivat kysymyksiin rehellisesti. Kyselylomakkeen täyttämiseen käytettyyn aikaan opinnäytetyöntekijä ei voinut vaikuttaa sillä luokkien opettajat jakoivat ja keräsivät lomakkeet. Kyselylomake puolestaan oli rakennettu mahdollisimman loogiseksi ja helpoksi vastata. Lomake oli melko pitkä (10 sivua), mutta kaikki kysymykset olivat monivalintavaihtoehtoja, joten kysymysten paljous ei haitannut samalla tavalla kuin avoimiin kysymyksiin vastattaessa.

Validius tarkoittaa mittarin eli kyselylomakkeen tai tutkimusmenetelmän kykyä mitata juuri sitä, mitä on tarkoituskin mitata. Mittarit ja menetelmät eivät aina vastaa sitä, mitä tutkija kuvittelee tutkivansa. (Hirsjärvi ym. 2009, 231; Mäkinen 2006, 87.) Tutkimuksen kokonaisluotettavuuden kannalta on tärkeää, että käytettävä lomake on esitestattu ja siihen on tehty ne korjaukset, jotka esitestauksen perusteella ovat aiheellisia (Vilkkä 2007, 153). Tässä tutkimuksessa mittarin validiutta on lisätty sillä, että käytetty kyselylomake esitestattiin ennen varsinaista tutkimusta ja asianmukaiset korjaukset tehtiin. Kohderyhmä oli suuri, joten kyselylomake oli sopiva aineiston keräämisen väline.

Kyselytutkimuksen luotettavuuteen vaikuttaa se, että tutkijan ei ole mahdollista tietää miten vakavasti vastaajat ovat suhtautuneet tutkimukseen. Tutkijalle ei voi myöskään olla selvää, miten hyvin vastausvaihtoehdot kohtaavat vastaajan mielipiteet. (Hirsjärvi ym. 2009, 195.) Tässä tutkimuksessa esimerkiksi kysymysten 46–57 osalta opinnäyte-

työntekijä epäili vastausten paikkansapitävyyttä kolmen vastaajan kohdalla, sillä heille laskettiin riskipistetestissä suurin mahdollinen pistemäärä. Näitä vastauksia voisi todennäköisesti pitää pilailumielessä vastatuiksi.

Tutkimuksen luotettavuutta lisää myös se, että valitaan kohderyhmän tavoitettavuuden kannalta sopivin tutkimusajankohta (Vilkka 2007, 153). Tämän tutkimuksen luotettavuutta saattoi heikentää se, että aineistonkeruu suoritettiin toukokuun 2009 loppupuolella. Ajankohta ei ehkä ollut paras mahdollinen aineiston keruuseen. Koululaiset saattoivat aineistonkeruun vaiheessa olla jo kyllästyneitä kouluprojekteihin, koska lukukausi päättyi samalla viikolla, kun aineisto kerättiin.

7.3 Tutkimuksen eettiset näkökulmat

Hirsjärven ym. (2009, 24) mukaan tutkimusaiheen valinta on jo eettinen ratkaisu. Tutkimusaihetta valittaessa on jo pohdittava miksi tutkimusta tehdään ja kuka siitä hyötyy. Tämän tutkimuksen aihe oli opinnäytetyöntekijän mielestä ajankohtainen ja hyödyllinen yhteiskunnallisesti. Tutkimuksen tuloksia voisi käyttää Rauman alueella hyväksi peliriippuvuutta ennaltaehkäistäessä, kun tiedetään pelaavatko nuoret sekä elektronisia pelejä että rahapelejä.

Hyvää tieteellistä käytäntöä osoittaa, että tutkimusta varten on hankittu tutkimuslupa, tutkittavia on informoitu tutkimuksesta asianmukaisesti ja aineiston kerääminen ja käsittely on luottamuksellista. Saatesanat tulee olla tarkoin mietitty, usein ne saattavat olla liian suppeat, jolloin ne jättävät tiedollisia aukkoja ja saattavat herättää epäilyksiä tutkimusta kohtaan. Tutkittavalla on oikeus kieltäytyä osallistumasta tutkimukseen. (Vilkka 2007 84, 90, 91; Mäkinen 2006, 95.) Tätä kyselytutkimusta varten hankittiin tutkimuslupa asianmukaisesti koulun rehtorilta kirjallisesti. Koululaisille jaettiin kyselylomakkeen kanssa saatekirje, jossa kerrottiin mihin kyselylomakkeen vastauksia käytetään, ja että kyselylomakkeeseen vastataan nimettömänä ja vastaaminen on vapaaehtoista. Vastaamalla kyselyyn koululaiset antoivat suostumuksensa tutkimukseen osallistumiseen. Aineiston analysoinnin jälkeen kyselylomakkeet hävitettiin asianmukaisesti.

Tutkimustyössä täytyy olla rehellinen ja huolellinen kaikissa sen vaiheissa. Raportoinnin tulee olla tarkkaa eikä se saa olla harhaanjohtavaa tai puutteellista. Olennaisten tietojen tai tulosten esittämättä jättäminen vääristää syntyviä johtopäätöksiä. Ennakkoasenteet ja uskomukset estävät oikeiden ratkaisujen löytämistä. (Hirsjärvi ym. 2009, 25-26; Mäkinen 2006, 27, 30.) Opinnäytetyöntekijä on käsitellyt tutkimustuloksia rehellisesti kaikissa työn vaiheissa eikä ole jättänyt mitään aineistosta pois tai vääristellyt tuloksia. Tutkimustuloksia raportoidessa työn tekijä on pyrkinyt olemaan neutraali eikä ole antanut omien ennakkokäsitystensä vaikuttaa tulosten tarkasteluun ja esittämiseen.

7.4 Jatkotutkimushaasteet

Tämän tutkimuksen pohjalta nousee ajatus tutkia rahapelaamisen määrää nuorten keskuudessa myöhemminkin, kun nyt Veikkaus on nostanut peliensä ikärajaa 18 vuoteen ja uusi arpajaislaki tulee todennäköisesti nostamaan kaikkien rahapelien ikärajaa 18 vuoteen vuoden 2012 alusta. Tutkimalla pelaamista uudelleen nähtäisiin onko ikärajojen nostamisella vaikutusta pelaamisen määrään ja onko sillä päästy tavoitteisiin, eli saatu suojeltua alaikäisiä pelihaitoilta.

LÄHTEET

- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta: Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorioiden verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. Viitattu [7.10.2009] Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>
- Gyllstrom, F., Hansen, M., Skaug, T. & Gro Wenzel, H. 2005. Peliriippuvuus. Valikoima kartoitusinstrumentteja kliniseen ja tutkimuskäyttöön. Helsinki: Sininauhaliitto.
- Heikkilä, T. 2008. Tilastollinen tutkimus. Helsinki. Edita Publishing Oy.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Hämeenlinna. Kirjayhtymä Oy.
- Ilkas, H. & Aho, P. 2006. Nuorten rahapelaaminen. 12-17 –vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat –puhelinhaastattelu. Sosiaali- ja terveysministeriö. Taloustutkimus Oy. [Viitattu 18.3.2009] Saatavissa: http://info.stakes.fi/NR/ronlyres/0DDA06D9-344C-46E5-A307-5A81842573F4/0/nuorten_rahapelaaminen_2007.pdf
- Jaakkola, T. 2006. Viihteestä riippuvuudeksi – rahapeliongelman luonne. Teoksessa Hyvinvointikatsaus 4/2006: Pelaamista ilosta, rahasta, himosta. Tilastokeskus, 26-29.
- Jaakkola, T. 2009. Rahapelaamisen sääntely. [Viitattu 18.10.2009] Saatavissa: http://www.peluuri.fi/tietoa_rahapeleista/rahapelaamisen_saantely/
- Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen P. 2004. Digitaalisten pelien maailma. Jyväskylä. Koulutuksen tutkimuslaitos ja Agora Center, Game Lab.
- Kolo, J. 2002. Elektronisten pelien pelaaminen lasten ja nuorten keskuudessa - poikkeavatko aktiivipelaajat ja ei-pelaavat toisistaan? Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Psykologian laitos. Viitattu [9.10.2009] Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/10926/jokolo.pdf?sequence=1>
- Koski-Jännes, A. 2005. Aine- ja toiminnalliset riippuvuudet. Päihdelinkki. [Viitattu 13.3.2009] Saatavissa: <http://www.paihdelinkki.fi/tietoiskut/411-aine-ja-toiminnalliset-riippuvuudet>
- Mäkinen, O. 2006. Tutkimusetiikan ABC. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Paunonen, M. & Vehviläinen-Julkunen, K. 1997. Hoitotieteen tutkimusmetodiikka. Juva. WSOY.
- Rauman kaupunki. 2008. Rauman peruskoulujen oppilasmäärät, pdf-tiedosto. [Viitattu 21.4.2009] Saatavissa: <http://www.rauma.fi/opetus/Ajankohtaista/PK-OPPILAAT%202008-09.pdf>
- Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä. Jyväskylän yliopisto.

Stakes. 2007. Pelin merkit. Tietoa rahapeleistä ja peliongelmaista työssään peliongelmaa kohtaaville. Helsinki. Stakes.

Tammi, T. 2008. Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? Miksi rahapeliongelmaista tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? Teoksessa Stakes Yhteiskuntapolitiikka 2/2008. Helsinki. Stakes, 176-184.

Taskinen, T. 2007. Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. Rahapelit nuorten elämässä. Stakesin työpapereita 25/2007. Helsinki. Stakes.

THL. 2009. Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009. Sosiaali- ja terveysministeriö. Sisäasiainministeriö. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Viitattu [28.9.2009] Saatavissa: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/8ee529be-8bff-417c-bc17-f538a83f1392>

Tossavainen, T. 2008. Life 2.0 Internet lasten ja nuorten elämässä. Selvitys pääkaupunkiseudun 10-18-vuotiaiden lasten ja nuorten elämästä Internetissä. Helsinki. Toinen elämä –hanke. Helsingin kaupunki. Viitattu [8.10.2009] Saatavissa: <http://www.toinenelama.fi/raportti.pdf>

Varvio, S. 2007. Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Stakesin työpapereita 24/2007. Helsinki. Stakes.

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet. Jyväskylä. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Veikkaus. 2009a. 18 vuoden ikäraja veikkauksen peleihin. [Viitattu 3.4.2009] Saatavissa: https://www.veikkaus.fi/info/yritys/ajankohtaista_7.html

Veikkaus. 2009b. Sosiaalinen vastuu – Pelaamisen ikärajat [Viitattu 5.10.2009] Saatavissa: <https://www.veikkaus.fi/info/yritys/vastuullisuus/ikarajat.html>

Heidi Sillanpää
Pertunpellonraitti 5 c 32
00740 Helsinki
Puh. 044-555 9799

TUTKIMUSLUPA-ANOMUS

2.5.2009

Uotilanrinteen peruskoulu
Rehtori Jarmo Santala
Uotilan vanhatie 68
26510 Rauma

Opiskelen Satakunnan Ammattikorkeakoulussa Rauman sosiaali- ja terveysalan yksikössä sairaanhoitajaksi. Opintoihini kuuluu opinnäytetyö, jonka laajuus on 15 opintopistettä. Anon lupaa kyselytutkimuksen suorittamiseen Raumanmeren peruskoulussa 8. ja 9. luokkalaisille oppilaille.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää Rauman alueen 8. ja 9. luokkalaisten pelaamiseen liittyvää käyttäytymistä. Pelaamisella tarkoitetaan elektronisten pelien pelaamista sekä rahapelien pelaamista. Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa tietoa, jota voidaan käyttää peliriippuvuutta ennaltaehkäistäessä. Opinnäytetyöni ohjaajana toimii TtT, lehtori Ritva Pirilä p. 02-620 3557.

Ystävällisin terveisin,

Heidi Sillanpää

LIITTEET: Tutkimussuunnitelma
Kyselylomake

Tutkimuslupa kyselytutkimuksen suorittamiseen Uotilan peruskoulun 8. ja 9. luokkalaisille oppilaille

MYÖNNETÄÄN

EI MYÖNNETÄ

Aika ja paikka

8.5.2009 Rauma

Allekirjoitus

Jarmo Santala
Rehtori Jarmo Santala

KOULULAISTEN ELEKTRONISTEN PELIEN JA RAHAPELIEN
PELAAMISEEN LIITTYVÄ KYSELYLOMAKE

Hyvä koululainen!

Pyydän sinua ystävällisesti täyttämään tämän kyselylomakkeen. Toivon, että jaksat täyttää sen rauhassa loppuun saakka, vaikka se onkin hieman pitkä. Opiskelen sairaanhoitajaksi Satakunnan ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveysalan Rauman yksikössä ja opintoihini kuuluu opinnäytetyön tekeminen, johon tämä kyselylomake kuuluu.

Vastaaminen on vapaaehtoista, mutta vastaamalla autat minua opinnäytetyöni tekemisessä. Vastaukset jäävät ainoastaan opinnäytetyön tekijän käyttöön ja sen jälkeen ne tuhotaan asianmukaisella tavalla. Kyselyyn vastataan nimettömänä.

Kiitos jo etukäteen vastauksistasi!

Heidi Sillanpää

I TAUSTATIEDOT

LIITE 2

Ole hyvä ja ympyröi seuraavista oikea vaihtoehto!

1. Sukupuoli

- 1 tyttö
- 2 poika

2. Ikä

- 1 13 vuotta
- 2 14 vuotta
- 3 15 vuotta
- 4 16 vuotta
- 5 17 vuotta
- 6 yli 18 vuotta

3. Luokka, jota käyt

- 1 8. luokka
- 2 9. luokka

II ELEKTRONISTEN PELIEN PELAAMINEN

Tämä kyselyn osio käsittelee elektronisten pelien pelaamista (kuten tietokone-, Playstation- ja kännykkäpelit).

Ole hyvä ja ympyröi seuraavista VAIN YKSI vaihtoehto!

4. Pelaatko elektronisia pelikoneita (kuten tietokone tai Playstation)?

- 1 kyllä
- 2 joskus
- 3 en

Jos vastasit tähän kysymykseen ”en”, voit siirtyä suoraan osioon III kysymykseen 21.

5. Kuinka usein pelaat pelejä?

- 1 päivittäin
- 2 5-6 kertaa viikossa
- 3 3-4 kertaa viikossa
- 4 1-2 kertaa viikossa
- 5 kerran kahdessa viikossa
- 6 kerran kuussa
- 7 harvemmin kuin kerran kuussa

6. Kuinka monta tuntia käytät pelaamiseen kerralla?

- 1 alle 1 tunnin
- 2 1-2 tuntia
- 3 3-4 tuntia
- 4 5-6 tuntia
- 5 enemmän kuin 6 tuntia

Mitä seuraavista peleistä pelaat?

Valitse yksi seuraavista vaihtoehtoista: usein, joskus, en pelaa.

	Usein	Joskus	En pelaa
7. Tietokonepelit kotikoneella	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Tietokonepelit verkossa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Playstation/ Xbox/ Nintendo pelit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Internetin pelisivustot (ei rahapelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Kännykkäpelit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Oletko ollut pois koulusta, jotta voisit pelata?

- 1 kyllä, usein
- 2 kyllä, joskus
- 3 en ole

13. Oletko ollut pois koulusta osan päivää tai koko päivän siksi, että et ole jaksanut aamulla nousta pelaamisen vuoksi?

- 1 kyllä, usein
- 2 kyllä, joskus
- 3 en

14. Onko sinulla jäänyt koulutehtävät tekemättä siksi, että olet käyttänyt niille varatun ajan pelaamiseen?

- 1 kyllä, usein
- 2 kyllä, joskus
- 3 ei

15. Kenen kanssa useimmiten pelaat?

- 1 yksin
- 2 kaverin kanssa
- 3 sisarusten kanssa
- 4 jonkun muun kanssa

16. Asettavatko vanhempasi rajoja pelaamisellesi?

- 1 kyllä
- 2 eivät

17. Ovatko vanhempasi sitä mieltä, että pelaat liikaa?

- 1 kyllä
- 2 eivät
- 3 en tiedä

18. Oletko itse sitä mieltä, että käytät liikaa aikaa pelaamiseen?

- 1 kyllä
- 2 en
- 3 ehkä

19. Jos vastasit edelliseen “kyllä” tai “ehkä”, niin oletko yrittänyt vähentää pelaamista?

1 kyllä

2 en

20. Miksi pelaat elektronisia pelejä?

Voit ympyröidä niin monta vaihtoehtoa, kuin tarpeen!

1 viihteen vuoksi

2 jännityksen vuoksi

3 ajankuluksi

4 paetakseni arkea

5 yksinäisyyden vuoksi

6 masennuksen vuoksi

7 koska kaveritkin pelaavat

8 jokin muu syy

III RAHAPELIEN PELAAMINEN

Tämä kyselyn osio käsittelee erilaisten rahapelien pelaamista ja siihen liittyviä taustatietoja. Rahapelejä ovat esim. Veikkauksen pelit, raaputusarvat, RAY:n raha-automaattipelit, nettipokeri, television tekstiviestipelit.

Mitä seuraavista rahapeleistä olet pelannut viimeisen 12 kuukauden aikana?

Valitse jokaisen pelin kohdalla yksi seuraavista vaihtoehdoista:

Usein, joskus, en ole pelannut

	Usein	Joskus	En ole pelannut
21. Olen pelannut korttia rahasta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Olen heittänyt kruunaa ja klaavaa rahasta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mitä seuraavista rahapeleistä olet pelannut viimeisen 12 kuukauden aikana? Valitse jokaisen pelin kohdalla yksi seuraavista vaihtoehdoista:

Usein, joskus, en ole pelannut

	Usein	Joskus	En ole pelannut
23. Olen lyönyt vetoa voittajasta urheilukilpailuissa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Olen pelannut Veikkauksen pitkävetoa/monivetoa/ tulosvetoa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. Olen pelannut bingoa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Olen pelannut Lottoa/Viking Lottoa /Jokeria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Olen pelannut rahapeliautomaateilla, kuten Jokeri/hedelmäpeli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Olen ostanut raharpoja, kuten Ässä-, Casino tai muut arvat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Olen pelannut Veikkauksen ravipeliä kuten V5/ V75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. Olen pelannut nettipokeria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31. Olen osallistunut arpajaisiin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32. Olen pelannut television tekstiviestipelejä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Jos vastasit KAIKKIIN edellä oleviin kohtiin (21-32) ”En ole pelannut”, voit lopettaa vastaamisen ja siirtyä kyselylomakkeen loppuun.

33. Paljonko sinulla on käytettävissäsi omaa rahaa kuukaudessa?

- 1 alle 15 €
- 2 15-20 €
- 3 21-50 €
- 4 yli 50 €

34. Miten usein pelaat rahapelejä?

- 1 päivittäin
- 2 5-6 kertaa viikossa
- 3 3-4 kertaa viikossa
- 4 1-2 kertaa viikossa
- 5 kerran kahdessa viikossa
- 6 kerran kuussa
- 7 harvemmin kuin kerran kuussa

35. Minkä verran käytät rahaa rahapeleihin keskimäärin viikossa?

- 1 alle 1 €
- 2 2-3 €
- 3 4-5 €
- 4 6-10 €
- 5 11-20 €
- 6 yli 20 €

36. Mikä on suurin summa, minkä olet käyttänyt pelaamiseen kerralla viimeisten 12 kuukauden aikana?

- 1 vähemmän kuin 1 €
- 2 1-15 €
- 3 16-60 €
- 4 61-125 €
- 5 126-250 €
- 6 enemmän kuin 250 €

**37. Missä pelaat yleensä RAY:n rahapeliautomaatteja?
Rahapeliautomaatteja, kuten videopokeri, hedelmäpeli, pajazzo.
Valitse vain yksi vaihtoehto.**

- 1 kaupassa
- 2 huoltoasemalla
- 3 kioskillä
- 4 laivalla
- 5 pubissa/ravintolassa/kahvilassa
- 6 hotellissa
- 7 RAY:n omassa pelipisteessä
- 8 jokin muu paikka
- 9 en ole pelannut rahapeliautomaatteja

38. Kenen/keiden kanssa pelasit viimeksi RAY:n rahapeliautomaatilla?

- 1 kaverin/kavereiden kanssa
- 2 yksin
- 3 vanhempien kanssa
- 4 sukulaisten kanssa
- 5 en ole pelannut rahapeliautomaatteja

39. Onko henkilökunta kysynyt sinulta ikää tai kieltänyt/estänyt sinua pelaamasta raha-automaattipelejä, kun olet mennyt yksin tai kaverin kanssa?

- 1 usein
- 2 muutaman kerran
- 3 yhden kerran
- 4 ei koskaan
- 5 en ole pelannut rahapeliautomaatteja

40. Onko henkilökunta kysynyt sinulta ikää tai kieltänyt/estänyt sinua pelaamasta Veikkauksen pelejä?

- 1 usein
- 2 muutaman kerran
- 3 yhden kerran
- 4 ei koskaan
- 5 en ole pelannut Veikkauksen pelejä

41. Onko sinua kaduttanut seuraavana päivänä tai heti pelaamisen jälkeen, että pelasit rahapelejä?

- 1 kyllä, usein
- 2 kyllä, joskus
- 3 ei ole

42. Oletko joskus yrittänyt lopettaa pelaamista?

- 1 kyllä olen
- 2 en ole

43. Onko kaveripiirissäsi henkilöitä, jotka pelaavat rahapelejä ongelmallisen paljon?

- 1 kyllä
- 2 ei
- 3 en osaa sanoa

44. Veikkauksen pelien ikäraja nousee 18 vuoteen 1. kesäkuuta 2009. Väheneekö pelaamisesi?

- 1 kyllä, vähenee paljon
- 2 kyllä, vähenee hieman
- 3 ei vähene ollenkaan

45. Miksi pelaat rahapelejä?

Voit ympyröidä niin monta vaihtoehtoa, kuin tarpeen!

- 1 rahan takia
- 2 viihteen vuoksi
- 3 jännityksen vuoksi
- 4 ajankuluksi
- 5 paetakseni arkea
- 6 yksinäisyyden vuoksi
- 7 masennuksen vuoksi
- 8 koska kaveritkin pelaavat
- 9 jokin muu syy

Tässä kyselyn osiossa sinua pyydetään vastaamaan kysymyksiin peliongelmistä, joita olet kokenut viimeisten 12 kuukauden aikana.

Nämä kysymykset koskevat ainoastaan **RAHAPELIEN** pelaamista.

Vastaa seuraaviin kysymyksiin ympäröimällä vaihtoehto, joka kuvaa tilannettasi parhaiten.

46. Miten usein viimeisten 12 kuukauden aikana olet palannut toisena päivänä pelaamaan voittaaksesi häviämäsi summan takaisin?

- 1 aina
- 2 melkein aina
- 3 silloin tällöin
- 4 en koskaan

47. Oletko koskaan viimeisten 12 kuukauden aikana sanonut, että olet voittanut rahaa pelissä, vaikka oikeasti olet hävinnyt?

- 1 kyllä
- 2 en

48. Onko pelaamisesi viimeisten 12 kuukauden aikana aiheuttanut riitaa kotona tai ongelmia koulussa?

- 1 kyllä
- 2 ei

49. Oletko koskaan viimeisten 12 kuukauden aikana pelannut enemmän kuin olit aikonut?

- 1 kyllä
- 2 en

50. Onko joku viimeisten 12 kuukauden aikana arvostellut sinua pelaamisesi vuoksi tai sanonut, että sinulla on peliongelma (riippumatta siitä, mitä mieltä itse olet)?

- 1 kyllä
- 2 ei

Vastaa seuraaviin kysymyksiin ympyröimällä vaihtoehto, joka kuvaa tilannettasi parhaiten.

51. Onko sinulla ollut viimeisten 12 kuukauden aikana paha mieli siitä, että olet pelannut?

- 1 kyllä
- 2 ei

52. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana toivonut, että voisit lopettaa pelaamisen, mutta ajatellut, että et kykene siihen?

- 1 kyllä
- 2 en

53. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana piilottanut perheeltäsi tai ystäviltäsi pelikuponkeja, rahaa tai muita pelaamiseen viittaavia merkkejä?

- 1 kyllä
- 2 en

54. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana riidellyt perheesi kanssa pelaamiseen kuluvasta rahasta?

- 1 kyllä
- 2 en

55. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana lainannut rahaa pelaamiseen, mutta et ole maksanut takaisin?

- 1 kyllä
- 2 en

56. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana pinnannut tai ollut pois koulusta pelaamisen vuoksi?

- 1 kyllä
- 2 en

57. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana lainannut tai varastanut rahaa maksaaksesi pelivelkoja?

- 1 kyllä
- 2 en

PALJON KIITOKSIA KYSELYYN VASTAAMISESTA!