

# AMMATTIKORKEAKOULUOPIS- KELIJOIDEN RAHAPELAAMINEN JA PELIASENTEET

Olli Koski  
Saija Sirviö

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2010

Hoitotyö  
Sosiaali- ja terveysala



JYVÄSKYLÄN AMMATTIKORKEAKOULU  
JAMK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



Tekijä(t) KOSKI, Olli SIRVIÖ, Saija	Julkaisun laji Opinnäytetyö	Päivämäärä 07.05.2010
	Sivumäärä 55+7	Julkaisun kieli Suomi
	Luottamuksellisuus ( ) saakka	Verkojulkaisulupa myönnetty ( X )
Työn nimi AMMATTIKORKEAKOULUOPISKELIJOIDEN RAHAPELAAMINEN JA PELIASENTEET		
Koulutusohjelma Hoitotyö		
Työn ohjaaja(t) KATAINEN, Irmeli OITTINEN, Pirkko		
Toimeksiantaja(t) PELISSÄ- hanke		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapelitottumuksia, mahdollisia rahapeliongelmiä sekä rahapelaamiseen liittyviä asenteita. Lisäksi opinnäytetyö pyrki selvittämään opiskelijoiden tietämystä siitä, mistä voi saada apua ongelmapelaamiseen. Tarkoituksena oli myös selvittää, ovatko ammattikorkeakouluopiskelijat saaneet terveyskasvatusta rahapelaamiseen liittyen koulu- ja opiskeluterveydenhuollossa.</p> <p>Tutkimus toteutettiin määrällisenä tutkimuksena sähköpostikyselyn kautta huhtikuussa 2010. Sähköiseen kyselyyn vastasi 487 ammattikorkeakouluopiskelijasta 209 opiskelijaa (43 %). Tutkimustulokset analysoitiin huhtikuun 2010 aikana.</p> <p>Tutkimus osoitti, että ammattikorkeakouluopiskelijoiden asenteet rahapelaamisesta vaihtelevat mukavan ajanvietteen ja rahan tuhlaamisen välillä. Vastaajista suurin osa on joskus elämänsä aikana rahapelejä pelannut, mutta valtaosalla ei ole tietoa siitä, mistä rahapeliongelmiin voi hakea apua. Tuloksista kävi ilmi myös, että 91 % vastaajista ei ole saanut rahapelaamiseen liittyvää valistusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa. Vastaukset Lie Bet- kysymyksiin osoittivat, että 9,1 %:lla vastaajista on tarkempaa selvitystä vaativia rahapelitottumuksia.</p>		
Avainsanat (asiasanat) rahapelit, rahapelaaminen, peliongelma, ongelmapelaaminen, peliriippuvuus		
Muut tiedot		



Author(s) KOSKI, Olli SIRVIÖ, Saija	Type of publication Bachelor's Thesis	Date 07052010
	Pages 55+7	Language Finnish
	Confidential <input type="checkbox"/> Until	Permission for web publication <input checked="" type="checkbox"/> ( X )
Title THE GAMBLING BY STUDENTS OF UNIVERSITIES OF APPLIED SCIENCES AND THEIR GAMBLING ATTITUDES		
Degree Programme Degree Programme in Nursing		
Tutor(s) KATAINEN, Irmeli OITTINEN, Pirkko		
Assigned by The PELISSÄ project		
Abstract <p>The purpose of this Bachelor's Thesis was to survey what kind of gambling habits the students of university of applied science had and also to survey possible gambling problems among the students. This Bachelor's Thesis also wanted to find out what kind of attitudes the students had towards gambling in general. Moreover, this study aimed at investigating students' knowledge of where they could ask for help when having a gambling problem. The purpose of this Bachelor's Thesis was also to find out if the students of university of applied science had had health education about gambling in school and student health care.</p> <p>The study was executed as a quantitative study through e-mails in April 2010. There were 209 of 487 (43 %) students of a university of applied sciences who responded to the electronic questionnaire. All the answers were analyzed in April 2010.</p> <p>The study indicated that the attitudes of the students of a university of applied science about gambling varied between "gambling is nice entertainment" and "gambling is a waste of money". The most of the respondents had played money games at some point in their lives but the most did not know where to find help if having a gambling problem. The results also revealed that 91 % of the respondents had not received any education about gambling in school health care. The answers to the questions of Lie Bet pointed out that 9,1 % of the respondents had gambling habits which would need closer examination.</p>		
Keywords  money games, gambling, gambling problem, gambling addiction		
Miscellaneous		

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO .....</b>	<b>6</b>
<b>2 RAHAPELIT JA RAHAPELAAMINEN .....</b>	<b>7</b>
2.1 Suomalaisten rahapelaaminen .....	7
2.2 Ongelmapelaaminen ja rahapeliriippuvuus .....	11
2.3 Riippuvuuskäyttäytyminen .....	12
<b>3 PELITOTTUMUKSIA JA PELIASENTEITA .....</b>	<b>16</b>
3.1 Pelaajatyyppejä .....	16
3.2 Ongelmapelaajan läpikäymät vaiheet rahapelaamisessa .....	17
3.3 Ulkomaisia rahapelitutkimuksia .....	18
<b>4 RAHAPELIONGELMAAN PUUTTUMINEN .....</b>	<b>20</b>
4.1 Rahapeliongelman ennaltaehkäisy koulu- ja opiskeluterveydenhuollossa ...	20
4.2 Rahapeliongelmaisen henkilön tunnistaminen .....	24
4.3 Rahapeliongelmaisen henkilön hoitomahdollisuudet .....	25
<b>5 TUTKIMUKSEN TARKOITUS, TUTKIMUSONGELMAT JA TAVOITTEET .....</b>	<b>27</b>
<b>6 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....</b>	<b>28</b>
6.1 PELISSÄ -hanke .....	28
6.2 Tutkimusmenetelmänä määrällinen tutkimus .....	28
6.3 Kohdejoukko ja aineiston kerääminen .....	29
6.4 Mittarin laadinta .....	29
6.5 Aineiston analysointi .....	31
<b>7 TUTKIMUKSEN TULOKSET .....</b>	<b>32</b>
7.1 Opiskelijoiden saama rahapelaamiseen liittyvä terveystkasvatus koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa .....	32
7.2 Opiskelijoiden rahapeliasenteet .....	33

7.3 Opiskelijoiden rahapelitottumukset .....	37
7.4 Rahapeliongelmiens esiintyvyys ammattikorkeakouluopiskelijoilla .....	41
7.5 Opiskelijoiden hakema apu mahdollisiin rahapeliongelmiin .....	43
<b>8 TULOSTEN YHTEYKSIÄ TOISIINSA.....</b>	<b>45</b>
<b>9 POHDINTA.....</b>	<b>48</b>
9.1 Johtopäätökset.....	48
9.2 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys .....	50
9.3 Tulosten hyödynnettävyys ja jatkotutkimusaiheita .....	52
<b>LÄHTEET.....</b>	<b>53</b>
<b>LIITTEET.....</b>	<b>56</b>
Liite 1. Saatekirje.....	56
Liite 2. Kyselylomake .....	58

## KUVIOT

KUVIO 1. Opiskelijoiden saama rahapelaamiseen liittyvä terveystkasvatus koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa.....	32
KUVIO 2. Opiskelijoiden tietämys avunsaannista rahapeliongelmiin .....	33
KUVIO 3. Opiskelijoiden rahapeliasenteet yleisellä tasolla .....	34
KUVIO 4. Opiskelijoiden tuntemukset rahapelatessa.....	35
KUVIO 5. Opiskelijoiden reagoiminen rahapelaamisen estyessä .....	36
KUVIO 6. Opiskelijoiden tunteet rahapelitappion jälkeen .....	37
KUVIO 7. Opiskelijoiden pelaamat rahapelit .....	38
KUVIO 8. Opiskelijoiden ensimmäinen rahapelaamiskokemus .....	38
KUVIO 9. Opiskelijoiden rahapelaamiskertojen yleisyys .....	39
KUVIO 10. Opiskelijoiden rahapelaamiseen kerrallaan käyttämä aika .....	40
KUVIO 11. Henkilöt, joiden kanssa opiskelija pelaa rahapelejä .....	40
KUVIO 12. Opiskelijoiden kavereiden rahapelaaminen .....	41
KUVIO 13. Opiskelijoiden valehteleminen rahapelaamisen määrästä.....	42
KUVIO 14. Opiskelijoiden tarve käyttää rahapelaamiseen yhä enemmän rahaa .....	42
KUVIO 15. Opiskelijoiden rahan lainaaminen rahapelaamisen mahdollistamiseksi ....	43
KUVIO 16. Opiskelijoiden tuen tarpeen kokeminen rahapelaamisen vähentämiseksi	43
KUVIO 17. Opiskelijoiden hakema apu mahdollisiin rahapeliongelmiin. ....	44

## 1 JOHDANTO

Tutkimuksen tarkoituksena oli kartoittaa ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapelitottumuksia, mahdollisia rahapeliongelmia sekä rahapelaamiseen liittyviä asenteita. Lisäksi kartoitimme ammattikorkeakouluopiskelijoiden tietämystä siitä, mistä voi hakea ja saada apua ongelmapelaamiseen. Otimme myös selvää ovatko ammattikorkeakouluopiskelijat saaneet terveystasvatusta rahapelaamiseen liittyen koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa.

Tutkimuksemme tuotti tietoa ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapelaamisesta ja mahdollisista rahapeliongelmistä. Yhteistyökumppanimme PELISSÄ -hanke tulee hyödyntämään tutkimustuloksia kehittäessään toimintaansa. Tutkimustuloksemme tuovat uusia haasteita opiskeluterveydenhuoltoon sekä henkilökohtaiseen hoitotyön osaamiseemme.

Tutkimusmenetelmänä käytimme määrällistä tutkimusta. Kyselymme oli varsin laajalaisesti kartoittava kysely, joten jatkossa se tulee tarjoamaan uusia, tarkempia tutkimusmahdollisuuksia opinnäytetyön muodossa aiheesta kiinnostuneille opiskelijoille. Opinnäytetyön tulokset julkaistiin opinnäytetyöseminaarissamme 27.4.2010. Valmis opinnäytetyö julkaistaan myös PELISSÄ -hankkeen sekä mahdollisesti myös Päihdepalvelusäätiön Internet-sivuilla.

Aiheemme on Suomessa ajankohtainen ja verrattain uusi tutkimuskohde. Suomalaisen rahapelaaminen etenkin Internetin välityksellä on selkeässä kasvussa. Rahapeli-riippuvuus on taloudellisesti erittäin huolestuttava riippuvuus siitä kärsiville henkilöille, sillä 5 % suomalaisista rahapelaajista pelaa 50 % suomalaisten rahapeliin käyttämästä rahamäärästä. (Aho & Turja 2007.)

Suomalaisista eniten pelaavat nuoret miehet, joiden keskuudessa esiintyy myös eniten rahapeliongelmia. Euroopan mittapuulla suomalaiset pelaavat runsaasti. Maailmanlaajuisesti tarkasteltuna suomalaisten rahapelaaminen on varsin lähellä yhdysvaltalaisen rahapelaamista. (Gambling: The Hidden Addiction 2005, 32; Jaakkola 2009.)

## 2 RAHAPELIT JA RAHAPELAAMINEN

Rahapelaamisella tarkoitetaan kaikkea pelaamista, jossa pelin voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoinen. Rahapelit sisältävät huomattavan joukon erilaisia pelejä aina lotosta nettipokeriin. Arpajaislaissa (ArpajaisL 2§) arpajaiset (=rahapelit) määritellään toiminnaksi, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa pelaaja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahavoiton. (Jaakkola 2009.)

Rahapelejä ovat muun muassa raha-automaatit, raaputusarvat, arvontapelit (esim. lotto, keno), veikkauspelit, vedonlyönti, kasinopelit (esim. ruletti tai black jack) sekä totopelit. Suosituimmat pelimuodot Suomessa ovat lotto, raha-automaatit ja raaputusarvat. (Rahapelaaminen 2009.) Myös nettipokerin pelaaminen ja muu Internetissä tapahtuva pelaaminen rahalla ovat rahapelejä (Verkkopelaaminen 2009).

### 2.1 Suomalaisien rahapelaaminen

Suomalaiset pelaavat rahapelejä enemmän kuin valtaosa eurooppalaisista. Suosituimmat pelimuodot Suomessa ovat lotto, raha-automaatit sekä raaputusarvat. (Rahapelaaminen 2009.)

Suomalaisista rahapelaajista suurin osa, 75 %, on miehiä. Nuoret miehet pelaavat eniten. Miesten rahapelaamisen vaikuttimina ovat useammin kilpailu, viihde, jännitys sekä raha verrattuna naisten rahapelaamisen motiiveihin. Miehet pelaavat myös selvästi enemmän ja heillä myös peliongelma on noin kaksi kertaa yleisempi kuin naisilla. (Jaakkola 2009.) Naisten rahapelaamisen motiiveina taas useimmiten on pako arjesta ja yksinäisyydestä (Johansson ym. 2009, 12). Miehet aloittavat pelaamisen usein aikaisemmin kuin naiset, joten miehillä peliongelma myös syntyy varhaisemmassa vaiheessa, usein varhaisessa aikuisiässä. (Jaakkola 2009.)

Sosiaali- ja terveysministeriö antoi Taloustutkimus Oy:lle toimeksiannon tutkia suomalaisten rahapelaamista vuonna 2007. Tutkimuksen tarkoituksena oli saada esille

suomalaisen rahapelaamisen kuvaa yleisellä tasolla. Kohdejoukkoon kuuluivat yli 15-vuotiaat suomalaiset ja kyselyyn vastaajien valinta tehtiin satunnaisotannan kautta väestörekisteritietokannoista painottaen aineistoa vastaamaan valtakunnallista väestöä iän, sukupuolen sekä asuinpaikan mukaisesti. (Aho & Turja 2007.)

Tutkimuksen mukaan suurta muutosta ei ole tapahtunut edeltävään vuoden 2003 tutkimukseen verrattaessa. Suomalaisista 87 % on pelannut ylipäänsä jotakin rahapeliä elämänsä aikana. Tutkimuksen mukaan viimeisen vuoden aikana pelanneita oli 73 %. Vähintään kerran viikossa pelaavia on noin 41 % väestöstä ja monia kertoja viikossa pelaa jopa noin 10 % suomalaisista. Vertailtaessa suomalaisia rahapelitottumuksia Euroopan ulkopuolelle käy ilmi, että suomalaiset ja yhdysvaltalaiset ovat pelanneet suunnilleen samankaltaisesti rahapelejä. Yhdysvaltalaisista yli 15-vuotiaista henkilöistä 86 % on elämänsä aikana pelannut rahapelejä vuoden 1998 tilastojen mukaan. Heistä viimeisen vuoden aikana pelanneita oli 68 %. (Aho & Turja 2007; Gambling: The Hidden Addiction 2005, 32.)

Suomalaisten rahapelaamisessa suosituimmat pelit ovat onnenpelejä, lotto ja jokeri, joiden jälkeen eniten pelataan raha-automaattipelejä sekä erilaisia raaputusarpoja. Nettipokerin pelaaminen sekä muu Internetissä tapahtuva rahapelaaminen on tuntu- vassa kasvussa. Viimeisen vuoden aikana nettipokeria on pelannut noin 125 000 ihmistä, mikä on 45 000 pelaajaa enemmän kuin Raha-automaattiyhdistyksen, eli RAY:n, vuonna 2006 teettämässä arviossa. (Aho & Turja 2007.)

Suomalaisten rahapelaamisen kokonaiskulutusta tarkasteltaessa tutkimuksessa käy ilmi, että suuri osa pelaajista käyttää pelaamiseen rahaa vain vähän ja jäljelle jäävä pieni osa vastaavasti erittäin paljon. Väestökyselyn perusteella voidaan siis arvioida, että 5 % pelaajista pelaa noin puolet kaikesta pelatusta rahasta. Tämä tarkoittaa sitä, että rahapeliongelmat voivat olla taloudellisesti hyvinkin vakavia. (Aho & Turja 2007.)

Vuoden 2003 tutkimukseen verrattuna huomattavin muutos on tapahtunut väestön peliongelmaa koskevissa mielipiteissä ja ajatuksissa. Miltei 66 % tutkimukseen osallistuneista on sitä mieltä, että ongelmapelaaminen on vakava huolenaihe Suomessa, kun taas vuoden 2003 tutkimuksessa ongelmaa piti vakavana vain noin 50 % vastaa-



jista. Väestön näkemyksen mukaan peliongelmat ovat myös lisääntyneet. (Aho & Turja 2007.)

Noin 1 % vastaajista arvioi itse pelaavansa ongelmallisen paljon. Väestöön suhteutettuna tämä tarkoittaa noin 38 000 suomalaista. Vastaajista noin 3 % (noin 124 000 suomalaista) oli sitä mieltä, että he ovat kärsineet liikapelaamisesta jossain vaiheessa elämäänsä. Vastaajien oma arvio on lähellä niitä arvioita, jotka tutkimuksessa saatiin hyödyntämällä peliongelmiä laajemmin erittelevää SOGS-R- kysymyssarjaa. SOGS-R on peliongelmiä väestöarvioinnissa kansainvälisellä tasolla yleisesti käytetty testi, joka sisältää 20 eri kysymystä. Saatujen pisteiden mukaan vastaajat luokittelevat joko ei-peliongelmaiseksi tai eriasteisia rahapeliongelmiä kuvaaviin luokkiin. (Aho & Turja 2007.)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) arvioiden mukaan Suomessa oli vuonna 2009 arviolta 130 000 yli 15-vuotiasta, viimeisen vuoden aikana rahapelaamiseen liittyvistä ongelmista kärsinyttä henkilöä. Tämä pelaajien määrä suhteutettuna Suomen yli 15-vuotiaiden asukaslukuun on noin 3 %. Heistä noin kolmannes (42 000) on peliriippuvaisia, joten rahapeliongelmat ovat uusimpien arvioiden mukaan lievässä kasvussa. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 18-21.) Rahapeliongelmiä hoitotyön kentältä raportit puolestaan kertovat avuntarpeen selkeästä lisääntymisestä. Yksi suurimpia syitä rahapeliongelmiä lisääntymiseen on Internet. Rahapelit ovat siellä helposti ja vaivattomasti saatavilla, lähes kaikkien ulottuvilla. (Jaakkola 2009.)

Suomessa Veikkauksen ja Fintoton pelien paikan päällä pelaamisen ikäraja on 15 vuotta, Internetin kautta pelatessa edellytetään 18 vuoden ikärajaa. Rahautomaattien pelaamisen ikäraja on 15 vuotta. Huolimatta rahapelien 15- tai 18 vuoden ikärajoista suomalaisissa rahapeleissä, ikärajat ovat Euroopan alhaisimpia. THL teetti vuonna 2009 tutkimuksen nuorten rahapelaamisesta. Nuorten rahapelaaminen -tutkimukseen osallistuneista 12–17-vuotiaista nuorista yli puolet oli pelannut jotakin rahapeliä vuoden aikana. Pojista selkeä enemmistö, 66 %, ja tytöistäkin 33 %, vastasi pelanneensa rahapelejä. Yhdysvalloissa lukema on vielä suurempi, sillä 12- 17 – vuotiaista nuorista 80 % oli pelannut jotain rahapeliä vuoden 2000 tutkimuksessa. (Problem gambling in youth – hidden addiction, 2005, 6-7; Rahapelien ikärajat ja val-

vonta, 2009; Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20- 22.)

THL: tutkimuksen mukaan 15 vuotta täyttäneistä noin 33 % oli pelannut rahapelejä viimeisten 12 kuukauden aikana, 14-vuotiaista peräti yli 50 % ja tätä nuoremmista noin 33 %. Keskimäärin 12–17-vuotiaat nuoret olivat pelanneet tuona aikana kahta eri rahapeliä. Vajaa puolet ei ollut osallistunut yhteenkään rahapeliin. Alle 15-vuotiaista noin 40 % oli osallistunut vähintään yhteen rahapeliin. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20-22.)

Viidennes kaikista viimeisten 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneista nuorista pelasi vähintään yhtä rahapeliä useamman kerran viikossa. Myös kerran viikossa pelaavia nuoria oli noin 20 %. Kahdesta kolmeen kertaan kuussa pelaavia oli kuudennes vastaajista. Kerran kuukaudessa tai harvemmin ainakin yhtä rahapeliä pelasi vajaa 50 % vastaajista. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20-22.)

Sukupuolten välillä löytyy eroja, sillä pojat ovat osallistuneet keskimääräistä useampaan rahapeliin. Mitä enemmän käytettävissä oli rahaa, sitä todennäköisemmin oli myös pelattu rahapelejä. Myös iän karttuessa rahapelien pelaamisen määrä kasvaa. Poikien osuus kasvaa THL:n tutkimuksen mukaan, kun tarkastellaan useita kertoja viikossa pelaavia nuoria. 15-17 – vuotiaat, useita kertoja viikossa pelaavat nuoret ovat yhä useammin ammattikoulua käyviä poikia, jotka saavat rahaa yli 50€ kuukaudessa. Useita kertoja viikossa pelaavat 15-17 – vuotiaat nuoret suosivat taitopelejä (urheiluedonlyönti), päivittäisiä onnenpelejä sekä nettipokeria. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20-22.)

Nuorten rahapelaaminen – tutkimuksen mukaan raha-automaatteja pelataan 15-17-vuotiaiden nuorten keskuudessa usein kavereiden kanssa. Vanhempien kanssa pelaavat ovat enimmäkseen alle 15-vuotiaita. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20-22.) Alle 15-vuotiaat saavatkin pelata raha-automaatteja vain samaan perheeseen kuuluvan täysi-ikäisen läsnä ollessa ja tämän suostumuksella (Rahapelien ikäraajat ja valvonta 2009).

Noin puolella kyselyyn vastanneista nuorista jompikumpi vanhemmista tai molem-

mat pelasivat joitain rahapelejä. Nuorten rahapelaaminen -tutkimuksen tulosten perusteella vanhempien rahapelaaminen näyttäisi vaikuttavan nuorten pelaamiseen. Jos vanhemmat tai heistä toinen oli pelannut rahapeliä, lapsikin pelaa todennäköisemmin kuin pelaamattomien vanhempien lapsi. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20-22.)

Myös nuorten nettipokerin pelaamisesta on saatu selvyyttä Nuorten rahapelaaminen -tutkimuksen kautta. Kaikista 12–17-vuotiaista vastanneista 5 % oli pelannut nettipokeria, joista 12–14-vuotiaiden osuus oli peräti 4 % ja 15–17-vuotiailla 7 %. Viimeisten 12 kuukauden aikana nettipokeria pelanneista 12–17-vuotiaista nuorista hieman yli puolet oli pelannut nettipokeria kerran kuukaudessa tai harvemmin. Yhdysvaltalaisnuorilla suosituimpia pelimuotoja ovat nettipokeri sekä urheiluedonlyönti. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20-22; Problem gambling in youth – hidden addiction 2005, 5-7.)

THL:n julkaisemassa Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirjassa 2009 mainitaan myös tuloksia Kouluterveys 2008 -kyselystä. Tulosten perusteella peruskoulun 8. ja 9. -luokkalaisista 28 % oli pelannut rahapelejä kerran kuussa tai harvemmin. Pelanneista nuorista 40 % ei ollut pelannut lainkaan viimeisen vuoden aikana. Kuitenkin 9. luokan pojista 29 % pelasi 1-3 kertaa viikossa. Kouluterveys 2008 -kyselyn mukaan lukiolaisista 30 % oli pelannut kerran kuukaudessa tai harvemmin. 44 % puolestaan ei ollut pelannut lainkaan viime vuoden aikana. Ammatillisissa oppilaitoksissa opiskelevista 31 % pelasi kerran kuukaudessa tai harvemmin ja suunnilleen sama määrä nuorista ei ollut pelannut lainkaan. Kuitenkin 1. vuoden pojista 30 % pelasi 1-3 kertaa viikossa. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 21-22.) THL:n teettämässä Suomalaisen rahapelaamisen 2009 vuosikirjassa olevien nuoriin kohdistuvien tutkimusten perusteella voidaan todeta, että pojat pelaavat enemmän kuin tytöt, riippumatta koulutuksesta tai nuoren iästä (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 21-22).

## **2.2 Ongelmapelaaminen ja rahapeliriippuvuus**

Ongelmapelaamisella tarkoitetaan liiallista rahapelien pelaamista, joka vaikuttaa yksi-

lön muihin elämänalueisiin kielteisesti. Rahapeliriippuvuus puolestaan on toiminnallista riippuvuutta, johon sisältyy pakonomaista himoa rahapeleihin, heikentynyttä itsensä hallintaa rahapeliin suhteen sekä rahapelaamisen jatkamista huolimatta haittojen ilmenemisestä. (Jaakkola 2009.)

Tyypillinen ongelmapelaamiseen ja rahapeliriippuvuuteen liittyvä piirre peliongelmaisella henkilöllä on ajatus voittoa tappiot takaisin. Tähän toimintamalliin saattaa myös liittyä pelipanoksen suurentaminen, mutta se ei ole välttämätöntä. Toinen tyypillinen ongelmapelaamisen ja rahapeliriippuvuuden piirre on rahapelaamisen suorittaminen ja sen käyttäminen suojana omilta ongelmiltaan ja kielteisiltä tuntemuksiltaan. Peliongelmainen henkilö saattaa näin ollen usein paeta omia tunteitaan rahapelaamisen kautta. Muita ongelmapelaamiseen ja rahapeliriippuvuuteen viittaavia piirteitä ovat rahan lainaaminen sekä rikollisen toiminnan käyttäminen pelaamisen mahdollistamiseksi. (Jaakkola 2009.)

### **2.3 Riippuvuuskäyttäytyminen**

Rahapeliriippuvuuden voi rinnastaa mihin tahansa muuhun riippuvuuteen riippuvuuskäyttäytymisen osalta. Ihmisen perustoimintamalli on samanlainen huolimatta riippuvuuden kohteesta. (Havio, Partanen & Sutinen 2003, 26-27.)

Ihmisellä on elinkaarensa aikana jatkuvasti useita erilaisia riippuvuuksia. Riippuvuuskäyttäytyminen alkaa pienellä lapsella jo äitisuhteesta. Väitetään, että yksi ihmisen olemassaolon vallitsevista ominaisuuksista on mielihyvän etsiminen ja mielihyvän, tai ylipäätään psyykkistä tasapainoa horjuttavista asioista, eroon pyrkiminen. Mikäli jokin asia on joskus jossain tilanteessa auttanut ihmistä saavuttamaan psyykkisesti parempaa oloa, hän saattaa hyvinkin käyttää sitä keinoa uudelleen. Ihminen oppii riippuvuuskäyttäytymistä positiivisen vahvistamisen kautta. (Havio ym. 2003, 26-27.)

Ihmisellä on siis taipumus toistaa asioita, jotka siinä hetkessä ovat edesauttaneet hyvää oloa ja psyykkistä tasapainoa. Tämän vuoksi ihminen saattaa jäädä esimerkiksi päihderiippuvaiseksi niiden aiheuttaessa siinä hetkessä hyvää oloa. Peliriippuvuuden osalta asia on samoin. Ihmisen riippuvuuskäyttäytyminen on kuitenkin yksilökohtais-

ta, eikä täysiä yleistyksiä voida asian suhteen tehdä. Riippuvuuskäyttäytymismallit tiettyihin tilanteisiin lähtevät persoonasta. (Havio ym. 2003, 26-27.)

Rahapeli-riippuvuus on kielteistä riippuvuuskäyttäytymistä, mikä ilmentää epärealistista tai elämäntilanteeseen sopimatonta selviytymistapaa. Kielteinen riippuvuuskäyttäytyminen tarkoittaa aina ihmisen liiallista kiintymistä tai pakonomaista toimintaa riippuvuuden aiheuttajaa kohtaan. Ihmisen kyky hallita käyttäytymistään on tällöin joko selkeästi vähentynyt tai sitä ei ole ollenkaan. Kielteisestä riippuvuudesta irtaantuminen ei ole mahdollista, ellei ihminen itse tiedosta kielteistä riippuvuuttaan asiaa kohtaan. (Havio ym. 2003, 26-27.)

Rahapeliongelman myöntäminen ja tunnistaminen on rahapeli-riippuvaiselle henkilölle vaikeaa. Ajatuksen tasolla muutosta ei tapahdu, ellei peliongelma kärsivä henkilö usko itseensä tai haluunsa lopettaa rahapelaaminen. Tutkimusten mukaan juuri aidon motivaation puute onkin useimmiten esteenä rahapelaamisen lopettamiselle. (Taskinen 2007, 27-28.)

Rahapeleistä irtaantuminen peliongelmaisen henkilön kohdalla vie usein aikaa, eikä se tapahdu hetkessä. Ajatusten tasolla asenteiden muuttumiseen tarvitaan usein jonkin mielekkäämmän asian löytäminen rahapelaamisen tilalle. Tämä on yleistä nuorilla, joten ylipäätään nuorilla peliongelmaista kärsivillä henkilöillä on näin ollen paremmat mahdollisuudet irtaantua peliriippuvuudesta, kuin vanhemmilla henkilöillä. (Taskinen 2007, 27-28.) Myös arvostettu filosofi Tuomas Nevanlinna korostaa Mielenterveys -lehdessä 4/2007 riippuvuuden kehän katkaisemisessa mielekkään korvikkeen tärkeyttä (Huovila 2007, 6-8).

Rahapeli-riippuvuutta hävetään siinä missä muitakin riippuvuuksia ja tutkimusten mukaan rahapeliongelmaista kärsivä henkilö pyrkiikin usein salaamaan viimeiseen asti peliongelmansa. Useimmiten rahapeliongelmat tulevatkin tutkimusten mukaan esille perheissä vasta taloudellisen tilanteen kiristyessä. Tutkimusten mukaan on myös yleistä, että rahapeliongelmaista kärsivä henkilö pitää ongelmansa täysin piilossa muilta, omana yksityisenä salaisuutenaan. Usein peliongelmaista irtaantumiseen tarvitaan lähtölaukauksena jokin suuri tapahtuma, jonka jälkeen omalle toiminnalle ha-

lutaan tehdä viimein loppu. (Taskinen 2007, 27-28.)

Rahapeli-riippuvuudesta irti pääseminen tapahtuu samalla tavalla kuin muistakin riippuvuuksista irtaantuminen. Hyvin havainnollistava muutoksen vaihemalli on Millerin ja Rollnickin vuonna 1991 kehittämä malli, joka sisältää kuusi eri vaihetta. Nämä vaiheet ovat esiharkintavaihe, harkintavaihe, päätösvaihe, toimintavaihe, ylläpitovaihe ja retkahdus /oppimistilanne. Vaiheet esiintyvät usein useammankin kerran ennen kuin riippuvuudesta irtautuminen onnistuu. (Havio ym. 2003, 34-36.)

Esiharkintavaiheessa tyypillistä on, että ihminen ei vielä tunnista riippuvuuttaan. Lähipiiri sen sijaan saattaa huomata riippuvuuden olemassaolon. Usein tässä vaiheessa riippuvainen henkilö ajautuu riitoihin lähipiirinsä kanssa näkemuserojen vuoksi. Tässä vaiheessa riippuvuudesta kärsivä henkilö usein havahtuu ajatukseen, että hänen riippuvuudestaan voi aiheutua myös haittoja. Halua irtaantumiseen ei tässä vaiheessa kuitenkaan vielä ole. Esiharkintavaiheen kesto voi olla hyvinkin pitkä. (Havio ym. 2003, 34-36.)

Harkintavaiheessa riippuvainen henkilö alkaa huolestua ongelmastaan. Peliriippuvaisen kohdalla huolestuminen johtuu useimmiten rahanmenosta. Tietoisuus ongelmasta on harkintavaiheessa saattanut alkaa herätä jostain lähipiirissä tapahtuneesta muutoksesta tai kriisitilanteesta, joka on aiheutunut peliriippuvuudesta kärsivän henkilön ongelmasta. Tässä vaiheessa riippuvainen henkilö elää ristiriitojen vallassa riippuvuutensa suhteen. Tämä ambivalenssi saattaa kestää pitkäänkin, mutta vaihte-luja esiintyy yksilökohtaisesti. (Havio ym. 2003, 34-36.)

Päätösvaihe seuraa ambivalenssien sävyttämää harkintavaihetta. Tässä vaiheessa riippuvuudesta kärsivällä henkilöllä on suuria tunne-elämyksiä riippuvuutensa suhteen. Hän arvioi itseään ja tilaansa uudella tavalla, usein läheisten tuen avulla. Päätöksen jälkeen tehdään tarkka suunnitelma, miten riippuvuudesta päästään irti. Usein tässä vaiheessa peliriippuvainen henkilö on hakeutunut hoitoon ja saa siellä tarvittavaa taustatukea suunnitelman toteuttamiseksi. (Havio ym. 2003, 34-36.)

Toimintavaihe / toimeenpanovaihe seuraa päätösvaihetta ja tässä vaiheessa päätös

on muuttunut ympäristölle havaittavaksi toiminnaksi. Peliriippuvainen etsii vaihtoehtoja ja kykenee puhumaan ongelmastaan. Tässä vaiheessa tärkeää olisi keskustella ongelmista omaisten sekä vertaistukiryhmien kanssa. Myös terapiavaihtoehdot voivat olla toimivia tässä vaiheessa. Toimeenpanovaiheessa tärkeintä riippuvaiselle henkilölle on saada myönteistä palautetta toiminnastaan, sillä kokemus onnistumisesta ylläpitää prosessin etenemistä myönteiseen suuntaan. (Havio ym. 2003, 34-36.)

Toimintavaiheen jälkeen tulee kaikista haasteellisoin vaihe, eli ylläpitovaihe. Tässä vaiheessa kiusaus palata vanhaan käyttäytymismalliin on suuri, sillä toimintavaiheen positiiviset kokemukset eivät enää kannaa. Ympäristön tuki ja jatkuva positiivinen palaute haalistuvat, vähenevät tai muuttuvat arkipäiväisiksi. Muistot riippuvuudesta ja sen aiheuttamista haitoista ovat etäitä, joten on mahdollista että samasta vanhasta riippuvuuden kohteesta aletaan etsiä onnea arkisiin päiviin. Elämässä eteen tulevat pettymykset voivat myös altistaa palaamisen vanhaan käyttäytymismalliin. Ylläpitovaiheessa tuen saaminen on edelleen tärkeää elämäntavan muuttamiseksi. Myös houkutusten välttäminen, uusien rentoutumiskeinojen löytäminen, retkahtamisen estämistekniikoiden opettelu sekä omien suhtautumistapojen tietoinen työstäminen ovat avainasemassa. (Havio ym. 2003, 34-36.)

Retkahdusvaihe seuraa usein ylläpitovaihetta. Retkahtamisessa on kyse vanhaan toimintamalliin palaamisesta ja sitä voidaan pitää osana normaalia muutosprosessia. Retkahdus on erittäin usein välttämätöntä riippuvuudesta irtautumisessa ja se tulee nähdä oppimiskokemuksena, mahdollisuutena havaita syyt jotka johtivat retkahtamiseen sekä oppia vastaisuudessa ennaltaehkäisemään uudet retkahdustilanteet. Peliriippuvaisellakin voi olla takana useita retkahduksia ennen kuin hän pystyy täysin irtautumaan ongelmastaan. (Havio ym. 2003, 34-36.)

## 3 PELITOTTUMUKSIA JA PELIASENTEITA

### 3.1 Pelaajatyyppejä

Ihminen pelaa rahapelejä erinäisistä syistä. Yksi yleinen peliasenne on pelata siksi, että se auttaa pakenemaan todellisuuden ongelmista. Englanninkielinen nimitys tälle pelaajatyypille on Escape gambler. Todellisuudesta rahapelaamisen avulla pakeneva pelaaja pelaa usein pelejä, joissa pääosassa on onni. Onnenpeleistä tälle pelaajaryhmälle tyyppisiä ovat raha-automaatit, loton ja kenon tyyppiset arvontapelit, raaputusarvat ja bingo. Escape Gambler saattaa unohtaa ajan kulun ja viettää todella pitkiä aikoja rahapelaamisessaan. (Gambling the hidden addiction, 2005.)

Englanninkielinen nimitys Action gambler tarkoittaa pelaajatyypiltään henkilöä, jolla mielenkiinto kohdistuu rahapeleihin, joissa voittamiseen saatetaan tarvita taitoa. Action gambler suosii usein urheiluedonlyöntiä ja hänellä on usein taustallaan itselläänkin paljon tietoa urheiluseuroista ja/tai omaa urheilutaustaa. Action gamblerit aloittavat usein rahapelaamisen jo lapsuudessa pelaamisen jatkuessa läpi kouluikänsä. Urheiluedonlyönnin lisäksi toiminnalliset pelaajat suosivat muita pelejä, joissa taidolla voidaan edesauttaa voittoa. Näitä pelejä ovat mm. pokeri ja raviveikkaus. (Gambling the hidden addiction, 2005.)

Patologiset ongelmapelaajat on se ryhmä, joka kärsii peliriippuvuudesta sairautena. Edellä mainituista peliasenneryhmistä (Escape gambler ja Action gambler) voi helposti ilmentyä patologisia ongelmapelaajia. Riippuvuuskäyttäytymisessä ei sinänsä ole juuri eroja alkoholi- tai huumeriippuvuuteen vaan rahapelaaminen on pakonomaista patologiselle ongelmapelaajalle. Pakonomaiseen pelaamisen tarpeeseen liittyy myös pelipanosten jatkuva korottaminen, pyrkimys saada tappiot takaisin pelaamalla enemmän, valehteleminen omaisille, rahan lainaaminen, työuralla tai perheessä huonosti pärjääminen ja mahdollisesti myös laiton toiminta. Patologisten ongelmapelaajien mahdollisuudet elämässä pärjäämiseen ovat heikot, mikäli he eivät pääse vieroitushoitoon. (Gambling the hidden addiction, 2005.)



### 3.2 Ongelmapelaajan läpikäymät vaiheet rahapelaamisessa

Rahapelaajat käyvät usein läpi erilaisia vaiheita, jolloin asenteet rahapeliä kohtaan ovat hyvinkin erityyppiset. Erilaiset tunnetilat saattavat ajaa rahapelaajan ongelmapelaajaksi. Ongelmapelaajan pelivaiheet on jaettu neljään eri vaiheeseen. Nämä vaiheet ovat voittovaihe (the winning phase), tappiovaihe (the losing phase), epätoivon vaihe (the desperation phase ja toivottomuuden vaihe (the hopeless phase). Voittovaiheessa (the winning phase) rahapelaaja tuntee hyvää oloa, sillä hän voittaa enemmän kuin häviää. Rahapelaaminen tuntuu kiehtovalta, kiinnostavalta, hauskalta ja hyvältä keinolta paeta murheita ja stressiä. Voittovaiheessa rahapelaajan voitot voivat olla hyvinkin suuria ja pelaajatyypiltään Action gambler saattaa tuntea kaikkivoipaisuuden tunnetta. Hän kokee olevansa muita parempi rahapelaaja. Tämä vaihe voi Action gamblerilla kestää vuosiakin. Escape gamblerilla ei varsinaisesti ole voittovaihetta, vaan onnenpelejä pääosin pelaavalla pelaajalla voi olla vain lyhyitä voittopakkoja. Yksittäiset isot voitot ruokkivat pelaajan pelihimoa. (Gambling: the hidden addiction 2005, 33-35.)

Tappiovaiheessa (the losing phase) rahapeliongelmaiselle rahapelaajalle tulee usein tarve pelata rahasta säännöllisesti ja suuremmalla panostuksella. Pelaaja uskoo voivansa lopettaa pelaamisen milloin vain, mutta kokee ettei siihen ole tarvetta, sillä kyse on hänen mielestään vain väliaikaisesta lyhyestä tappioputkesta. Tappiovaiheessa ongelmapelaajalla alkaa ajatusmallina usein voimistua edellisen tappion takaisin voittaminen. Myös salailu rahapeleihin menevistä kokonaissummista alkaa usein. Tappiovaiheessa ongelmapelaaja kokee ensimmäistä kertaa suuren taloudellisen tappion. (Gambling: the hidden addiction 2005, 33-35.)

Epätoivon vaiheessa (the desperation phase) ongelmapelaajalla kariutuu usein tärkeitä ihmissuhteita. Ongelmapelaaja kokee usein epätoivoa rahapelaamisensa suhteen, sillä tappiot vain suurenevat. Tässä vaiheessa peliriippuvainen alkaa tiedostaa, ettei hän pysty lopettamaan pelaamistaan. Välillä saadut voitot vain lietsovat lisää pelihaluja. Epätoivon vaiheessa ongelmapelaajalle ominaista on myös pelirahan hankkiminen lainavastaisin keinoin. (Gambling: the hidden addiction 2005, 33-35.)

Toivottomuuden vaiheessa (the hopeless phase) ongelmapelaaja tuntee, ettei hänellä

ole enää mitään toivoa selviytyä peliongelmastaan. Peliongelmainen henkilö saattaa myös tulla täysin tunteettomaksi eikä välitä eläkö vai kuolla. Masennus on erittäin yleinen diagnoosi toivottomuuden vaiheessa olevalle ongelmapelaajalle. (Gambling: the hidden addiction 2005, 33-35.)

### 3.3 Ulkomaisia rahapelitutkimuksia

Kanadassa Guelphin yliopistossa on tehty vuonna 2007 tutkimusta koskien yliopisto-opiskelijoiden rahapelikäyttäytymistä. Määrällisen tutkimuksen kohderyhmänä oli opiskelijoita, joiden opiskelupaikka sijaitsee kasinon läheisyydessä ja toisena kohderyhmänä olivat opiskelijat, joiden opiskelupaikan läheisyydessä ei ole kasinopelimahdollisuuksia. Tutkimus oli todella laaja ja siihen osallistui 1579 opiskelijaa, joten otosta voidaan pitää luotettavana. Tämä määrällinen tutkimus oli toteutettu pääosin sähköpostin kautta tehtynä kyselynä. Tutkimuksessa kävi ilmi, että opiskelijoilla, jotka opiskelevat kasinon läheisyydessä on enemmän rahapeliongelmia kuin kasinosta kaukana opiskelevilla. Kasinon läheinen sijainti nosti esimerkiksi kasinojen raha-automaatteja käyttävien opiskelijoiden määrää yli 25 %. Tutkimuksessa selkisi myös, että miehillä on huomattavasti enemmän ongelmakäyttäytymistä rahapelien suhteen kuin naisilla. Miehet, jotka harrastavat rahapelaamista pelaavat tutkimuksen mukaan rahapelejä pelaavia naisia enemmän seuraavia rahapelejä: lotto, kasinojen pöytäpelit (kuten black jack ja ruletti), urheiluedonlyönti, noppapelit ja korttipelit (kuten pokeri). Rahapelejä pelaavat naiset puolestaan suosivat miehiin verrattuna suhteellisesti enemmän arpoja, kasinon raha-automaatteja sekä bingoa. (Adams, Guilmette, Sullivan, Horton, Menna 2007, 9-19.)

Rahapeliongelmistä tutkimuksessa käytettyjen menetelmien mukaan kärsii noin 23 % yliopisto-opiskelijoista. Koko kohderyhmästä 3,3 %:lla on kohtalaisen vakavia rahapeliongelmia ja vain noin 1% kohderyhmästä luokiteltiin patologisiksi uhkapelaajiksi. Tutkimus muistuttaa, että aikaisemmin Pohjois-Amerikassa tehdyissä tutkimuksissa patologisten uhkapelaajien osuus yliopisto-opiskelijoista 2000-luvulla tehdyissä tutkimuksissa on ollut pahimmillaan 4 – 8 %. Noin 77 %:lla tämän Kanadan Guelphin yliopiston tutkimuksen kohderyhmästä ei ole minkäänlaisia rahapeliongelmia, heistä 2/3 ovat opiskelijoita yliopistoista, joiden läheisyydessä ei ole kasinopelimahdollisuuksia.

(Adams ym. 2007, 9-19.)

National Council on Problem Gambling on tutkinut rahapelaamista Yhdysvalloissa. Nuorten keskuudessa on havaittu enemmän patologistaa uhkapelaamista kuin aikuisten keskuudessa. National Council on Problem Gamblingin mukaan Pohjois-Amerikkalaisista vaarallisesta ongelmapelaamisesta kärsineet henkilöt ovat aloittaneet rahapelaamisen pääosin 11 vuoden iässä. NCPG painottaakin, että mitä nuorempaa henkilö on aloittanut rahapelaamisen, sen suurempi mahdollisuus hänellä on tulla ongelmapelaajaksi. 70 %:lla ongelmapelaajista on diagnosoitu masennus. Ongelmapelaajilla on usein myös taustalla muitakin ongelmia, kuten huumeiden käyttöä tai alkoholi-riippuvuutta. (Problem gambling in youth – hidden addiction 2005, 6-7.)

## 4 RAHAPELIONGELMAAN PUUTTUMINEN

Hallitsematon rahapelaaminen aiheuttaa hyvin todennäköisesti vakavia sosiaalisia, psyykkisiä ja taloudellisia hankaluuksia sekä syrjäytymistä tavallisesta arjesta. Rahapeliongelmiin puuttuminen yhteiskunnassamme onkin siis erittäin tärkeää. (Osallistu, tiedosta, voimistu 2009.)

### 4.1 Rahapeliongelman ennaltaehkäisy koulu- ja opiskeluterveydenhuollossa

Yhteiskunnassamme varhaista puuttumista erilaisiin terveysongelmiin edustaa kouluterveydenhuolto. Kouluterveydenhuollon tarkoituksena on turvata jokaiselle oppilaalle ja opiskelijalle mahdollisimman terve kasvu ja kehitys, saada oppilaat sisäistämään terveyttä edistävät elämäntavat sekä luoda perusta aikuisiän terveydelle ja hyvinvoinnille. Kouluterveydenhuollossa korostuu vahvasti ehkäisevä toiminta. On mielekkäämpää pyrkiä tautien ja toimintahäiriöiden ehkäisyyn, kuin odottaa oireiden puhkeamista ja hoitaa ja kuntouttaa vasta sitten. (Terho 2002, 18).

Kouluterveydenhuollon tavoitteena on löytää eri riskiryhmät, kuten mahdollisen rahapeliongelman suhteen, ja suunnata heille tehostettu terveydenhuolto. Kouluterveydenhuollon intensiteetti on siinä, että se saavuttaa kaikki lapset ja nuoret kerta toisensa jälkeen. Mikään muu terveydenhuollon alue ei kouluterveydenhuollon jälkeen enää tavoita kaikkia nuoria. Usein väliinputoajia ovatkin juuri ne nuoret, jotka kärsivät useista eri ongelmista ja jotka apua eniten tarvitsivat, ja jotka eivät ainakaan ongelmien alkuvaiheessa yleensä aktiivisesti hakeudu palvelujen piiriin. Hyvin toteutetulla kouluterveydenhuollolla on siis tärkeä merkitys näiden oppilaiden terveyden ja hyvinvoinnin edistämisessä. Tämän vuoksi kouluterveydenhuollon riittävä ja jo varhaisessa vaiheessa puuttuminen havaitsemiinsa ongelmiin on ensiarvoisen tärkeää. (Terho 2002, 19).

Kouluterveydenhuollolla on keskeinen merkitys myös terveyskasvatuksessa sekä terveystiedon opettamisessa. Tavoitteena on, että jokainen oppilas ymmärtäisi terveyden tärkeyden elämässään, sisäistäisi terveyttä edistävät elämäntavat sekä tietäisi

oman henkilökohtaisen vastuunsa itsensä ja ympäristönsä terveydestä. Jokaisen koululaisen tulisi oppia, mitkä tekijät ovat terveyttä edistäviä ja mitkä sitä tuhoavia, jotta hän pystyisi tekemään tarkoituksen mukaisia valintoja omassa elämässään. Kouluterveydenhuollon tulee osallistua koulun terveystasvatussuunnitelmien tekemiseen ja toteuttamiseen. Myös jokaisessa kouluterveydenhuollon ammattihenkilön ja oppilaan tapaamiseen tulisi sisällyttää myös terveystasvatuksellinen näkökanta. Henkilökohtaisissa tapaamisissa voidaan keskittyä erityisesti niihin asioihin, jotka ovat erityisen ajankohtaisia kyseessä olevalle oppilaalle. (Terho 2002, 21.)

Opiskelijan siirtyessä toiselle asteelle, siirtyy hän kouluterveydenhuollosta opiskeluterveydenhuollon palvelujen piiriin. Opiskeluterveydenhuollon piiriin kuuluvat toisen ja korkea-asteen opiskelijat. Kohderyhmän edustajat elävät yhtaikaisesti kahden tärkeän muutosvaiheen keskellä. Nuoret ja nuoret aikuiset läpikäyvät aikuistumis- ja itenäistymisprosessia ja samalla suorittavat tutkintoon tähtääviä opintoja lunastaakseen työelämävalmiuksia. Suurten kehityspsykologisten muutosten onnistunut läpikäyminen vaatii nuorelta huomattavasti voimavaroja. Opiskelu edellyttää runsaasti omakohtaista vastuuta valinnoista, opintojen suunnittelusta sekä ajankäytöstä. Se vaatii hyviä kognitiivisia valmiuksia, luovuutta ja oikeanlaista tiedonkäsittelyä. Nämä ominaisuudet ovat hyvin herkkiä häiriintymään esimerkiksi univajeen, masentuneisuuden, huonojen opiskeluolosuhteiden tai ristiriitojen seurauksena. Näin opiskelukokonaisuudessaan asettaa opiskeluterveydenhuollolle erityisiä haasteita. (Opiskeluterveydenhuollon opas 2006, 21.)

Opiskeluterveydenhuollon tavoitteet ja tehtävät pohjautuvat tutkimustuloksiin, terveyspoliittisiin kannanottoihin, käytännön kokemuksiin sekä oikeudenmukaisuuden ja tasa-arvon periaatteisiin. Opiskeluterveydenhuollon tavoitteena on ylläpitää ja parantaa opiskelijoiden hyvinvointia edistämällä opiskeluympäristön terveellisyyttä ja turvallisuutta, edistämällä opiskelijoiden terveyttä ja opiskelukykyä fyysisen, psyykkisen ja sosiaalisen terveyden alueilla sekä järjestämällä opiskelijoille heidän tarvitsemiaan terveyden- ja sairaanhoidon palveluja. Esimerkiksi varhainen puuttuminen ongelmiin sekä asianmukaisiin tuki- ja hoitopalveluihin ohjaaminen on tärkeää ja kuuluu yhtenä osana opiskeluterveydenhuoltoon. Opiskeluterveydenhuollon yhtenä tavoitteena on myös varmistaa koko opiskeluyhteisön hyvinvointia. (Opiskeluterveyden-

huollon opas 2006, 25-27.)

Opiskeluterveydenhuollossa kiinnitetään siis erityisesti huomiota opiskelukykyyän vaikuttaviin tekijöihin, kuten opiskelijan terveyteen, opiskelijan voimavaroihin, opiskelutaitoihin sekä opiskeluyhteisöön ja -ympäristöön (Opiskeluterveydenhuollon opas, 27). Elämäntapahtumien kuormitukselle vastapainoisena tärkeänä, suojaavana tekijänä on sosiaalinen tuki (hyvä opiskeluilmapiiri, riittävä opiskelujen ohjaus, toimivat opiskeluterveydenhuollon palvelut, opiskelijoiden omat yhteisöt), luottamukselliset läheiset ihmissuhteet sekä koko opiskeluyhteisön tuki (Opiskeluterveydenhuollon opas 2006, 134-135). On hyvä huomioida myös, että toisin kuin kouluterveydenhuolto, opiskeluterveydenhuolto on täysi-ikäisten opiskelijoiden osalta pääsääntöisesti tekemisissä opiskelijoiden itsensä kanssa vanhempien ja huoltajien roolin jäädessä erittäin vähäiseksi (Opiskeluterveydenhuollon opas 2006, 27).

Suomessa ammattikorkeakoulun aloittaville opiskelijoille tarjotaan ensimmäisenä opiskeluvuotenaan terveydenhoitajan tekemä terveystarkastus opiskeluterveydenhuollossa. Vain murto-osa kutsutuista, noin 30 %, saapuu terveystarkastukseen. Mielihällä tämä selittyy ainakin osin sillä, että heillä on lähimenneisyydessään monet terveystarkastukset, esim. kutsunnoissa, takanaan, eivätkä he välttämättä koe hyödylliseksi tarkastaa terveyttään kerta toisensa jälkeen lyhyen aikavälin sisällä. (Hämäläinen 2010.)

Missään ei ole määrätty, että koulu- tai opiskeluterveydenhuollon tulisi valistaa oppilaita ja opiskelijoita rahapelaamisesta tai siihen liittyvien riskien olemassaolosta ja mahdollisuudesta. (Hämäläinen 2010.) Taloustutkimuksen vuonna 2006 tekemä tutkimus osoittaa, että 78 % viidestä tuhannesta 12-17 -vuotiaasta nuoresta kokee, että koulussa kukaan henkilökuntaan kuuluva ei ole rahapelaamiseen liittyvistä asioista oppilaita valistanut (Nuorten rahapelaaminen 2006, 25).

Lisääntynyt suomalaisten ongelmapelaaminen on herättänyt myös opiskeluterveydenhuollon henkilökunnan huomaamaan tämän alati kasvavan ongelman koskettavan mahdollisesti myös heidän koulunsa/koulutusalanensa opiskelijoita ja täten ns. fraaseihin asiakkaan terveystieteissä ”Terveysteen vaikuttavat tekijät”- kohtaan

onkin noin vuosi sitten lisätty kohta ”pelaaminen” päihteiden ja tupakoinnista kysymisen jatkoksi. Jokaisessa ammattikorkeakouluopiskelijan terveystarkastuksessa terveydenhoitaja nykyään kysyy siis myös pelaamisesta yleisesti ja tarvittaessa kartoittaa opiskelijan pelaamistottumuksia tarkemmin. (Hämäläinen 2010.)

Opiskeluterveydenhuollossa työskentelevän terveydenhoitajan vastuualueella ovat tietyt alat, esimerkiksi hoitotyön opiskelijat sekä teknologiapuolen opiskelijat. Hämäläinen (2010) kertoo, että hänen vastaanotolleen ei ole suoraan tullut ammattikorkeakouluopiskelijoita rahapelaamisen ongelmistaan puhumaan. Hämäläinen toteaa myös, että epätodennäköistä olisikin, että opiskelija tulisi suoraan kertomaan riippuvuudestaan, vaikka nykyään opiskelijat uskaltavatkin aiempaa reippaammin puhua psyykkisen puolen asioista terveydenhoitajalle. Yleensä opiskelijan riippuvuus – oli kyse rahapelaamisesta tai muusta riippuvuudesta - tulee esille kysyttäessä normaaleista arkikuvioista, esimerkiksi silloin, kun opiskelija kertoo unirytmensä olevan sekaisin ja mahdollisia syitä uniongelmiin aletaan yhdessä opiskelijan kanssa selvittää. (Hämäläinen 2010.)

Hoitoon ohjauksesta kysyttäessä Hämäläinen (2010) kertoo, että tarvittaessa rahapelaamisen ongelmasta kärsivä opiskelija lähetetään ainakin ensi alkuun opiskeluterveydenhuollon psykologille, jos rahapelaamisen ongelma ei vielä ole kovin suuri. Rankemmissa tapauksissa opiskelija ohjataan esimerkiksi Päihdepalvelusäätiön palveluiden piiriin.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen ja Diakonia-ammattikorkeakoulun järjestämään Rahapeliongelmiin ehkäisy ja hoito -verkkokurssin pilottiryhmään kuuluva terveydenhoitaja kertoo osallistuneensa koulutukseen, sillä rahapelaamisen ongelmat ovat nuorten aikuisten keskuudessa melko uusi, mutta voimakkaasti kasvava ongelma. Kevään 2009 koulutuksessa käsiteltiin laajasti rahapelaamista, rahapelikenttää sekä palveluita rahapeliongelmissa, rahapeliongelmiin tunnistusta ja puheeksi ottoa sekä rahapeliongelmiin ehkäisyä. Tämänkaltaisen lisäkoulutuksen olevan tarpeen sekä perus- että erityispalveluissa, sillä sosiaali- ja terveysalan ammattilaiset eivät joko tunnista peliongelmaa tai jos aavistelevat jotakin ongelmaa mahdollisesti olevan, eivät välttämättä osaa lähteä asiaa avaamaan. Puheeksi otton merkitystä ei voi liikaa koros-

taa. (Suni 2010.)

Suni (2010) kertoo työpaikallaan tavanneensa toistaiseksi vain muutamia rahapeliongelmaisia nuoria. Nuoret harvoin ottavat itse asiaa esille, joten terveydenhoitajan on tärkeää aloittaa pelaamisesta puhuminen ja mahdollisen peliongelman kartoittaminen neutraalisti. Suora kysymys ei välttämättä ole kaikista paras tapa selvittää mahdollista rahapeliongelmaa, vaan kylmiltään kysytty kysymys saattaa pelästyttää nuoren ja nuori reagoi puolustautumalla tai sitten hän ei ole itse vielä edes tajunnut ongelmaansa. Keskustelu onkin hyvä aloittaa kysymällä yleisesti harrastuksista tai pelaamisesta yleensä. Työssään Suni (2010) kertoo huomanneensa, että nuorissa opiskelijoissa on tullut selvimmin esille nettipelaamista.

Rahapeliongelmainen ohjataan arvioinnin ja keskustelun perusteella eteenpäin ja ottaen myös huomioon, mihin asiakas itse on valmis. Myös Sunin (2010) mukaan juuri Päihdepalvelusäätiö on yksi yleisimmistä paikoista, johon rahapeliongelmainen opiskelija ohjataan. On myös mahdollista, että rahapeliongelmaisen nuoren asioiden selvittämiseen ja nuoren auttamiseen tarvitaan myös sosiaalityöntekijää, velkaneuvojaa, masennushoitajaa tai lääkäriä. (Suni 2010.)

## **4.2 Rahapeliongelmaisen henkilön tunnistaminen**

Peliriippuvuuden havaitsemisen on usein hankalaa. Ulkoisia merkkejä peliongelmaishenkilöllä ei yleensä esiinny. Näin ollen peliriippuvuuden tunnistaminen on mahdollista lähinnä kysymysten kautta edellyttäen, että vastaaja puhuu totta. On olemassa erilaisia pidempiä diagnosointimenetelmiä peliriippuvuuden tunnistamiseksi, mutta lyhyt kahden kysymyksen menetelmä Lie Bet on yleisesti hyväksytty. (Jaakkola 2009.)

Lie Bet koostuu kahdesta kysymyksestä, jotka perustuvat DSM-IV- tautiluokitukseen ja ne on kehitetty välineeksi peliriippuvuuden kartoittamiseen tilanteissa, joissa aikaa on rajallisesti käytettävissä. Näiden kysymysten on todettu olevan toimivia, kun tunnistetaan rahapeliongelmaa. Kysymykset ovat: Oletko koskaan tuntenut tarvetta käyttää pelaamiseen yhä enemmän rahaa? Oletko koskaan joutunut valehtelemaan



läheisillesi siitä, kuinka paljon pelaat? Vastausvaihtoehdot kysymyksiin ovat kyllä ja ei. Mikäli toiseen tai kumpaankin kysymykseen tulee myöntävä vastaus, olisi asiaa tarpeellista tutkia enemmän. (Lie-Bet – pikatyökalu peliongelmiin tunnistamiseen 2007.)

### **4.3 Rahapeliongelmaisen henkilön hoitomahdollisuudet**

Suomessa rahapeliongelmaista kärsivän henkilön hoitoa toteutetaan päihde- ja mielenterveyspalveluissa. Hoitopaikkoja, joihin rahapeliongelmainen voi hakea ovat A-klinikat, mielenterveystoimistot, kriisikeskukset, sosiaalitoimistot, terveyskeskukset, psykiatrian poliklinikat, diakoniatyöntekijät seurakunnissa, laitoshoitoon tai vertaisryhmiin – joista merkittävimpiä ovat Gamblers Anonymous -ryhmät. (Ahonen & Halinen 2008, 13-14.)

Rahapeliongelmaisella henkilöllä liiallisen rahapelaamisen takia esiintyy hyvin todennäköisesti myös taloudellisia ongelmia. Tällöin rahapeliongelmaista kärsivä henkilö voi hakea apua kuntien velkaneuvonnasta, sosiaalitoimistosta, seurakunnista tai Takuusäätiöstä. (Ahonen & Halinen 2008, 13-14.)

Pääosin rahapeliongelmaisten henkilöiden avohoito tapahtuu A-klinikoilla. Tätä ei voida pitää ideaalitulanteena, sillä päihdehuollon sektorissa hoidettavilla peliriippuvaisilla henkilöillä on lähes poikkeuksetta moniongelmainen tausta. Tämä tarkoittaa sitä, että päihdehuollon piiriin tulevilla peliriippuvaisilla on usein myös päihdeongelma taustalla. Tästä johtuen yhteiskunnassamme onkin noussut viime vuosina esille kysymys, sulkeeko rahapeliongelmaisen henkilön hoidon toteuttaminen pääosin päihdehuollossa hoidon ulkopuolelle sellaisia rahapeliongelmaista kärsiviä henkilöjä, joilla ei rahapeliongelman yhteydessä ole päihdeongelmaa. Täysin rahapeliongelmaisen henkilön hoitoon keskittyviä palveluja Suomessa ei juuri ole. (Ahonen & Halinen 2008, 13-14.)

Suomessa täysin rahapeliongelmaisten henkilöiden hoitoon keskittyviä palveluja ei ole juurikaan. Yksi poikkeus on nimeltään Peluuri, joka on siis keskittynyt ainoastaan rahapeliongelmaisten ja heidän omaisten hoitoon. Peluuri on kahden järjestön, A-

klinikkasäätiön ja Sininauhaliiton, yhdessä tuottama palvelu. Peluurin toiminta rahoitetaan kansallisten pelitoimijoiden: Raha-automaattiyhdistyksen eli RAYn, Veikkauksen ja Fintoton varoin. Peluuri toimii puhelinpalveluna sekä tarjoaa myös Internetissä merkittäviä palveluja. Peluurin auttava puhelin tarjoaa apua ja tukea peliongelmaisille tai heidän omaisilleen. Puhelinpalveluun voi soittaa halutessaan anonyymisti ja toiminta on luonnollisesti luottamuksellista. Puhelinpalvelulla on selkeästi kysyntää, sillä Peluurin tilastojen mukaan heillä oli vastattuja puheluita vuonna 2007 peräti 2933 kappaletta. Määrä on merkittävän suuri etenkin, kun huomioon otetaan puhelinpalvelun päivittäisen aukioloajan olevan klo 12 – 18. (Jaakkola 2009.)

Peluurin Internet-palvelut ovat monipuoliset. [Http://www.peluuri.fi](http://www.peluuri.fi) sisältää informaatiopaketteja peliongelmistä, hoidoista ja vertaisryhmistä. Tarjolla on myös neuvontaa sähköisesti. Peluurin Internet-sivuilla on saatavilla Peli Poikki – niminen hoito-ohjelma. Tämä hoito-ohjelma on Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön rahoittama projekti. Peluurin Internet-sivuilta löytyy lisäksi keskustelufoorumit peliongelmistä ja vertais-tukea peliongelmaiselle henkilölle. Peliongelmaisen henkilön omaisille on myös oma foorumi Peluurin Internet-sivuilla (Jaakkola 2009.)

## 5 TUTKIMUKSEN TARKOITUS, TUTKIMUSONGELMAT JA TA- VOITTEET

Tutkimuksen tarkoituksena oli kartoittaa ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapelitottumuksia, mahdollisia rahapeliongelmia sekä rahapelaamiseen liittyviä asenteita. Lisäksi kartoitimme ammattikorkeakouluopiskelijoiden tietämystä siitä, mistä voi hakea ja saada apua ongelmapelaamiseen. Otimme myös selvää ovatko ammattikorkeakouluopiskelijat saaneet terveystasvatusta rahapelaamiseen liittyen koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa.

Tutkimuksemme tuotti tietoa ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapelaamisesta ja mahdollisista rahapeliongelmistä sekä paljon jatkotutkimusaiheita. Yhteistyökumppanimme PELISSÄ –hanke hyödyntää tutkimustuloksia kehittäessään toimintaansa. Tutkimustuloksemme tuovat uusia haasteita opiskeluterveydenhuoltoon sekä henkilökohtaiseen hoitotyön osaamiseemme.

Tutkimusongelmat ovat seuraavat:

- 1 Ovatko opiskelijat saaneet rahapelaamiseen liittyvää terveystasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa?
- 2 Minkälaiset ovat opiskelijoiden rahapeliasenteet?
- 3 Minkälaiset ovat opiskelijoiden rahapelitottumukset?
- 4 Missä määrin rahapeliongelmia esiintyy ammattikorkeakouluopiskelijoilla?
- 5 Mistä opiskelijat hakisivat apua, jos heillä olisi rahapeliongelma?

## 6 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

### 6.1 PELISSÄ -hanke

Suomessa rahapeleihin liittyvällä tutkimuksella on toistaiseksi lyhyt historia takanaan ja rahapeliongelmiin kohdistuva tutkimus on vain murto-osa rahapeleihin liittyvästä tutkimuksesta. Sosiaali- ja terveysministeriöllä on arpajaislain mukaan velvollisuus tutkia Suomessa rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja. Nykyään rahapelaamista tutkitaan erinäisissä hankkeissa, joista yksi merkittävimmistä on opinnäytetyömme yhteistyökumppani PELISSÄ -hanke. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 68-69.)

PELISSÄ -hanke on vuosina 2008 - 2011 Keski- ja Itä-Suomessa toimiva ongelmapelaajien hoidon kehittämis- ja tutkimushanke. PELISSÄ -hankkeen toimijoina ovat Jyväskylän seudun päihdepalvelusäitiö, Kuopion kriisikeskus sekä kehittämiskeskus Tyynelä. Toimijoiden tavoitteena on PELISSÄ -hankkeen kautta kehittää asianmukaisia hoitopalveluja Keski- ja Itä-Suomen alueilla ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen. (PELISSÄ 2010a.) PELISSÄ -hankkeen yksi merkittävimmistä tavoitteista on tunnistaa hoidon tarvetta alueittain. Hanke pyrkiikin tuottamaan tutkittua tietoa aiheista, jotka liittyvät heidän projektinsa tavoitteisiin. Tässä opinnäytetyössämme olimme valinneet alueeksi ammattikorkeakouluopiskelijat ja yksi merkittävimmistä tavoitteistamme olikin tunnistaa missä määrin ammattikorkeakouluopiskelijoilla esiintyy rahapeliriippuvuutta. (PELISSÄ 2010b.)

PELISSÄ -hanke tulee käyttämään tutkimuksemme tietoja hyväkseen projektissaan. Tämä opinnäytetyö julkaistaan PELISSÄ -hankkeen Internet-sivuilla, <http://www.pelissa.fi>.

### 6.2 Tutkimusmenetelmänä määrällinen tutkimus

Määrällinen tutkimus pyrkii yleistämään (Kananen 2008, 10). Määrällisessä eli kvantitatiivisessa tutkimuksessa pyritään usein tutkimaan asenteita, mielipiteitä ja käsityksiä. Määrällisen tutkimuksen kohteena on yleensä suurempi joukko eikä koko joukkoa ei pystytä aina ottamaan mukaan tutkimukseen, vaan tutkimukseen mukaan tulevat valitaan otannalla. (Määrällinen vai laadullinen tutkimus 2009.)

Perusideana on kysyä pieneltä joukolta tutkittavaa ilmiötä tutkimusongelmaan liittyviä kysymyksiä. Pienen joukon eli otoksen vastaajien edellytetään edustavan koko joukkoa eli perusjoukkoa. (Kananen 2008, 10.) Tutkimuskohteita ei tarkastella yksilöinä kaikkine ominaisuuksineen, vaan tutkittavasta ilmiöstä pyritään luomaan yleisempi malli, josta käyvät ilmi eri tekijöiden väliset yhteydet ja vaikutukset (Määrällinen vai laadullinen tutkimus 2009.)

Tutkimustulosten katsotaan edustavan koko joukkoa ja mittauksen tuloksena saatua aineistoa käsitellään tilastollisin menetelmin. Määrällinen tutkimus edellyttääkin riittävää määrää havaintoyksilöitä, jotta tulokset olisivat luotettavia ja ne voitaisiin siirtää koskemaan koko perusjoukkoa. Tässä tutkimuksessa lähetimme kyselyn 478 ammattikorkeakouluopiskelijalle, jotka olivat antaneet luvan lähettää tutkimuksia koulun sähköpostiinsa. Tavoitteena on tuottaa perusteltua, luotettavaa ja yleistettävää tietoa määrällisellä tutkimuksella. (Kananen 2008, 10.)

### **6.3 Kohdejoukko ja aineiston kerääminen**

Kohdejoukoksi ammattikorkeakouluopiskelijoista tarkensimme insinööriopiskelijat. Insinööriopiskelijoista valtaosa on nuoria miehiä ja tutkimusten mukaan nuoret miehet pelaavat rahapelejä eniten. Tutkimukset osoittavat myös Internetin käytön kasvattaneen rahapelaamista, joten insinööriopiskelijat ovat myös tietokoneen käyttötaitojensa perusteella hyvä valinta kohderyhmäksi. (Adams ym. 2007; Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20-22; Jaakkola 2009.)

Tutkimusaineisto kerättiin sähköisesti sähköpostikyselynä Digium Enterprisen kautta. Tutkimusaineisto kerättiin huhtikuussa 2010 siten, että jokainen osallistuja oli voinut vastata sähköpostikyselyyn haluamanaan ajankohtana, mutta kuitenkin kahden viikon sisällä kyselyn aukeamisesta. Lähetimme kohdejoukollemme kaksi muistutusviestiä vastausmäärän kasvattamiseksi. Muistutusviestit lähetimme Digium Enterprisen kautta henkilöille, jotka eivät olleet kyselyyn vastanneet.

### **6.4 Mittarin laadinta**

Tutkimuksemme oli rakenteeltaan kartoittava tutkimus, joka avasi jatkotutkimusmahdollisuuksia muille opinnäytetyötään työstäville opiskelijoille. Kehitimme uuden kyselylomakkeen yhteistyössä PELISSÄ -hankkeen edustajan, Maritta Itäpuiston, kanssa. Kysymykset pohjautuivat teorianäytelmästä sekä aiemmin toimiviksi todetuista kyselylomakkeista, mm. Lie Bet. Kyselylomakkeen avulla pyrimme ratkaisemaan tutkimusongelmamme. Testasimme kyselyä ennen sen käyttöönottamista kuudella koehenkilöllä, jonka jälkeen teimme muutamia parannuksia ja tarkennuksia mittariimme.

Ammattikorkeakouluopiskelijoiden mahdollisesti saamaa terveystieteistä rahapelaamisesta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa selvitimme mittarin kysymyksillä 6 ja 7. Kysymysten 6 ja 7 yhteyksiä tarkastellessa voidaan myös huomata onko terveystieteisillä kasvatuksella ollut merkitystä.

Rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja tunteet kartoitimme mittarin kysymyksillä 5, 18, 19 ja 20. Kysymykset 18, 19 ja 20 kartoittavat rahapelejä pelaavien opiskelijoiden asenteita kysymyksen numero viisi kartoittaessa kaikkien opiskelijoiden rahapeliasenteita.

Ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapelitottumuksia selvitimme mittarin kysymyksillä 9, 10, 11, 12, 13, 14. Kysyimme myös taustakysymyksiä ammattikorkeakouluopiskelijoiden sukupuolta ja asumismuotoa.

Rahapeliiriippuvuutta kartoitettiin kahden kysymyksen Lie Bet -kysymyssarjasta sovelletuilla kysymyksillä: mittarin kysymykset 15 ja 16. Lie Bet koostuu kahdesta kysymyksestä, jotka perustuvat DSM-IV -tautiluokitukseen ja ne on kehitetty välineeksi peliriippuvuuden kartoittamiseen tilanteissa, joissa aikaa on rajallisesti käytettävissä. Näiden kysymysten on todettu olevan toimivia, kun tunnistetaan rahapeliongelmaa. Vastausvaihtoehdot kysymyksiin ovat kyllä ja ei. Mikäli toiseen tai kumpaankin kysymykseen tulee myöntävä vastaus, olisi asiaa tarpeellista tutkia enemmän (Lie-Bet – pikatyökalu peliongelmiin tunnistamiseen 2007). Lisäksi kartoitimme rahapeliiriippuvuutta mittarin kysymyksillä 17 ja 21.

Mittarin kysymyksellä 8 kartoitimme, mistä ammattikorkeakouluopiskelija hakisi apua mahdolliseen rahapeliongelmaansa. Kysymykseen vastasivat myös opiskelijat, jotka eivät pelanneet rahapelejä.

Tässä kappaleessa on tiivistettynä kysymyslomakkeen ja tutkimusongelmien yhteys. Kysymyslomakkeen kysymykset 1, 2, 3 ja 4 ovat taustakysymyksiä. Ongelmaan numero yksi liittyy kysymykset numero 6 ja 7. Ongelmaan numero kaksi liittyvät kysymykset numero 5, 18, 19, 20. Ongelmaan numero kolme liittyvät kysymykset numero 9, 10, 11, 12, 13, 14. Ongelmaan numero neljä liittyvät kysymykset numero 15, 16, 17, 21. Ongelmaan numero viisi liittyy kysymys numero 8.

## **6.5 Aineiston analysointi**

Aineiston analysoinnissa sähköiseen kyselyyn käyttämämme ohjelma Digium Enterprise oli suurena apuna. Digium tulkitsi vastaukset prosentteina ja frekvensseinä kertoen vastausten lukumäärän ja eri vastaustulosten prosentuaalisen esiintyvyyden. Tutkimustuloksia toimme opinnäytetyössämme ilmi Digiumin tuottamien kuvioiden kautta. Lisäksi tutkimme joidenkin avainkysymysten yhteyksiä toisiinsa.

## 7 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Lähetimme kyselyn 487 ammattikorkeakouluopiskelijalle. Yhteensä insinööriopiskelijoita on tällä hetkellä yli 1600, mutta heistä vain noin 25 % (487 opiskelijaa) oli antanut luvan lähettää tutkimuksia sähköpostiosoitteisiinsa. Kyselyyn vastasi 209 opiskelijaa vastausprosentin tällöin ollessa noin 43 %.

Kyselyyn vastanneista opiskelijoista miehiä oli noin 82 % (171 vastaajaa) ja naisia noin 18 % (37 vastaajaa). 18-21 -vuotiaita vastaajista oli noin 19 %, 22-25 -vuotiaita noin 52 % ja 26 vuoden ikäisiä tai sitä vanhempia vastaajista noin 19 %. Kyselymme koostui 21 kysymyksestä, joista yhdeksään ensimmäiseen vastasivat kaikki opiskelijat. Mikäli kysymykseen 9 ”Mitä rahapelejä pelaat?” vastasi ”en pelaa rahapelejä”, kysely tämän vastaajan kohdalta oli ohitse, sillä muissa kysymyksissä kysyttiin rahapelien pelaamisesta.

### 7.1 Opiskelijoiden saama rahapelaamiseen liittyvä terveystasvatus koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa

Tutkimusongelmaa ”Ovatko opiskelijat saaneet rahapelaamiseen liittyvää terveystasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa?” selvittivät kysymykset 6 ja 7. Kysymykseen 6 vastasi 209 henkilöä ja seitsemänteen kysymykseen 208 henkilöä.

Kyselyyn vastanneista opiskelijoista vain 9 % on saanut koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa rahapelaamiseen liittyvää valistusta. 91 % vastanneista ei ole saanut valistusta rahapelaamisesta koulu- eikä opiskeluterveydenhuollossa (KUVIO 1).

#### 6. Oletko saanut rahapelaamiseen liittyvää valistusta terveydenhoitajalta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa?


	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	kyllä	19	9,09%					
2.	en	190	90,91%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>					



KUVIO 1: Opiskelijoiden saama rahapelaamiseen liittyvä terveyskasvatus koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa.

Kysymyksen 7 tulokset osoittavat, että kyselyyn vastaajista noin kaksi kolmasosaa ei tiedä mistä rahapeliongelmiin voi hakea apua. Noin kolmasosa vastaajista puolestaan kokee tietävänsä mistä apua rahapeliongelmiin voi hakea (KUVIO 2).

### 7. Tiedätkö mistä rahapeliongelmiin voi hakea apua?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	en	139	66,83%					
2.	kyllä, mistä	69	33,17%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>208</b>	<b>100%</b>					

KUVIO 2: Opiskelijoiden tietämys avunsaannista rahapeliongelmiin.

Kysymys numero 7 sisälsi myös avoimen kohdan, jossa vastaajaa pyydettiin kertomaan mistä hänen mielestään rahapeliongelmiin voi hakea apua. Avoimeen kohtaan vastauksen kirjoittivat 65 vastaajaa, joista monet kirjoittivat useitakin vaihtoehtoja vastaukseensa. Yleisimmin (21 kappaletta) vastattiin, että rahapeliongelmiin apua voi hakea puhelinpalvelun kautta. Näistä 21 vastaajasta 12 nimesi auttavan palvelun suoraan Peluuriksi. 13 vastaajaa ilmoitti, että heidän mielestään rahapeliongelmiin apua voi hakea RAY:ltä tai RAY:n pitämistä palveluista. 17 vastaajan mukaan apua voi hakea Internetistä. Internet-osoitteista nousi esille suosituimmuusjärjestyksessä RAY:n sivut, [www.peluuri.fi](http://www.peluuri.fi), [www.google.com](http://www.google.com), [www.veikkaus.fi](http://www.veikkaus.fi) sekä [www.pelipoikki.fi](http://www.pelipoikki.fi).

## 7.2 Opiskelijoiden rahapeliasenteet

Tutkimusongelmaan “Minkälaiset ovat opiskelijoiden rahapeliasenteet?” vastauksia etsivät kyselylomakkeemme kysymykset numero 5, 18, 19 ja 20. Näistä kysymyksistä kysymys 5 kartoittaa kaikkien insinööriopiskelijoiden asenteita yleisellä tasolla rahapelaamista kohtaan, kun taas kysymykset 18, 19 ja 20 selvittävät niiden opiskelijoiden asenteita, jotka pelaavat rahapelejä.

Kysymys numero 5 on: Mitä ajattelet rahapelaamisesta yleisellä tasolla? Vastausvaihtoehdot ovat: hyvä tapa ansaita rahaa, mukavaa ajanvietettä, en ole kiinnostunut rahapelaamisesta, ajan haaskausta, tekemisen puutteen korvike, apu yksinäisyyteen, pakoa todellisuudesta, rahan tuhlaamista, kiellettyä ja muu, mitä? Kysymyksessä oli annettu vapaus vastata myös useampaan vaihtoehtoon. Vastauksia kysymykseen tuli jokaiselta kyselyyn osallistujalta. Eniten kannatusta sai kohta ”mukavaa ajanvietettä” vajaan 45 %:n määrällä. Toiseksi eniten, vajaa 42 % vastaajista, ajatteli rahapelaamisen olevan ”rahan tuhlaamista”. Vajaa kolmasosa vastaajista ei ole kiinnostunut rahapelaamisesta ja vajaan neljäsosan mielestä rahapelaaminen on tekemisen puutteen korvike. Muut valmiit vaihtoehdot saivat verraten vähän kannatusta. Avoimeen kohtaan tuli vastauksia 25 kappaletta (noin 12 %:lta vastaajista). Siellä tuotiin esille etenkin rahapelien olevan pientä jännitystä elämässä (5 vastausta). Muita vastauksia olivat muun muassa, että rahapelaaminen on ajanvietettä kaverien kanssa siinä missä kahvilla käyntikin, ajattelun kehittämistä, todennäköisyyksien hallintaa, hyväntekeväisyyttä tai typerää, mutta ymmärrettävää toimintaa. Tulokset näkyvät kuviossa 3.

##### 5. Mitä ajattelet rahapelaamisesta yleisellä tasolla?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	hyvä tapa ansaita rahaa	14	6,73%					
2.	mukavaa ajanvietettä	93	44,71%					
3.	en ole kiinnostunut rahapelaamisesta	66	31,73%					
4.	ajan haaskausta	25	12,02%					
5.	tekemisen puutteen korvike	50	24,04%					
6.	apu yksinäisyyteen	7	3,37%					
7.	pakoa todellisuudesta	19	9,13%					
8.	rahan tuhlaamista	87	41,83%					
9.	kiellettyä	3	1,44%					
10.	muu, mitä	25	12,02%					
	<b>Yhteensä</b>							

### KUVIO 3. Opiskelijoiden rahapeliasenteet yleisellä tasolla.

Kysymykset 18, 19 ja 20 keskittyivät rahapelaamiseen liittyviin tuntemuksiin. Kysymyksessä 18 selvitettiin opiskelijan tuntemuksia hänen pelatessaan rahapelejä. Vastausvaihtoehdot kysymykseen ”Mitä tuntemuksia sinulla on pelatessasi?” olivat: ”voitonpakkoa”, ”innostuneisuutta”, ”rentoutuneisuutta”, ”on mukavaa”, ”ahdistusta”, ”tunteeni vaihtelevat pelin edetessä”, ”ei erityisiä tuntemuksia”, ”muu tuntemus, mikä?”. Tähänkin kysymykseen oli mahdollista valita useampi vastausvaihtoehto. Vastaajista iso osa kokee positiivisia tuntemuksia rahapelaamisen hetkellä. Merkittävällä osalla (vajaa 36 %) tuntemukset vaihtelevat pelin edetessä. Vajaalla kolmanneksella ei ole rahapelejä pelatessa erityisiä tuntemuksia. Rentoutuneisuutta koki vajaa 16 % vastaajista ja voittonpakkoa oli vajaalla 13 %:lla. Ahdistusta koki vajaa kymmenesosa vastaajista. Avoimeen kohtaan ”muu tuntemus, mikä?” tuli yhteensä 11 vastausta. Eniten tunteena esille tuli jännitys, muita tuntemuksia olivat pettymys, suuttumus, toiveikkaus, rentoutuminen sekä humalatilaaan liittyvät tuntemukset. Tulokset esitellään kuviossa 4.

#### 18. Minkälaisia tuntemuksia sinulla on pelatessasi?

Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1. voittonpakkoa	19	12,58%					
2. innostuneisuutta	61	40,40%					
3. rentoutuneisuutta	24	15,89%					
4. on mukavaa	55	36,42%					
5. ahdistusta	14	9,27%					
6. tunteeni vaihtelevat pelin edetessä	54	35,76%					
7. ei erityisiä tuntemuksia	49	32,45%					
8. muu tuntemus, mikä	11	7,28%					
<b>Yhteensä</b>							

### KUVIO 4. Opiskelijoiden tuntemukset rahapelatessa.

Kysymys numero 19 selvitti, miten vastaajat reagoivat jos heidän rahapelaamisensa

estyy. Vastausvaihtoehdot olivat ”raivostun”, ”turhaudun”, ”harmittaa”, ”helpotun”, ”en reagoi mitenkään erityisesti” ja avoin kohta ”muu tuntemus, mikä?”. Kysymyksessä oli mahdollista valita useampi vastausvaihtoehto. Lähes 87 % vastaajista vastasi kohtaan, ettei reagoi mitenkään erityisesti rahapelaamisen estyessä. Vajaa 14 % vastaajista reagoi jossain määrin harmituksella rahapelaamisen estymiseen. Turhautuminen, raivostuminen ja helpotuksen tunteminen saivat vastauksen muutamalta prosentilta vastaajista. Tulokset selviävät kuviosta 5.

### 19. Jos rahapelaamisesi estyy, miten reagoit?

Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1. raivostun	3	1,99%					
2. turhaudun	5	3,31%					
3. harmittaa	21	13,91%					
4. helpotun	5	3,31%					
5. en reagoi mitenkään erityisesti	131	86,75%					
6. muu tuntemus, mikä	3	1,99%					
<b>Yhteensä</b>							

KUVIO 5. Opiskelijoiden reagoiminen rahapelaamisen estyessä.

Kysymys numero 20 selvitti, mitä tunteita rahapelejä pelaavat ammattikorkeakouluopiskelijat tuntevat rahapelitappion jälkeen. Kysymyksessä oli mahdollista valita useampi vaihtoehto. Vastausvaihtoehdot olivat: ”masentuneisuutta”, ”hermostuneisuutta”, ”pettymystä”, ”harmitusta”, ”haluan entistä kiihkeämmin pelata lisää”, ”tyhjyyden tunnetta”, ”ei vaikuta tunteisiin” ja avoin kohta ”muu tuntemus, mikä?”. Yli 45 % vastaajista valitsi vastausvaihtoehdon ”harmitusta”. Myös kohdat ”ei vaikuta tunteisiin” ja ”pettymystä” saivat paljon vastauksia. Masentuneisuuttakin kokee paikoin rahapelitappion jälkeen vajaa 9 % vastaajista. Vastaukset tarkemmin selviävät kuviosta 6.

## 20. Mitä tunteita koet rahapelitappion jälkeen?

Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1. masentuneisuutta	13	8,61%					
2. hermostuneisuutta	10	6,62%					
3. pettymystä	48	31,79%					
4. harmitusta	69	45,70%					
5. haluan entistä kiihkeämmin pelata lisää	5	3,31%					
6. tyhjyyden tunnetta	11	7,28%					
7. ei vaikuta tunteisiin	66	43,71%					
8. muu tuntemus, mikä	7	4,64%					
<b>Yhteensä</b>							

KUVIO 6. Opiskelijoiden tunteet rahapelitappion jälkeen.

### 7.3 Opiskelijoiden rahapelitottumukset

Rahapelitottumuksia kartoitimme tutkimuksellamme kysymyksillä numero 9, 10, 11, 12, 13 ja 14. Kysymykseen 9 vastasivat kaikki kyselyyn osallistujat, sillä tällä kysymyksellä kartoitimme mitä rahapelejä ammattikorkeakouluopiskelijat pelaavat. Mikäli tässä kysymyksessä vastasi kohtaan ”en pelaa rahapelejä”, kysely päättyi vastaajan osalta. Muut vastausvaihtoehdot olivat ”lotto / jokeri / keno”, ”raaputusarvat”, ”urheiluviedonlyönti”, ”rahapeliautomaatit”, ”kasinopelit paikan päällä (esim. black jack, ruletti...)”, ”nettipokeri/nettikasino” ja avoin kohta ”muu, mikä?”. Tähän kysymykseen oli mahdollisuus valita useita vastausvaihtoehtoja. Kyselyyn vastanneista suurin osa (57 %) vastasi pelaavansa lottoa, jokeria tai kenoa. Toiseksi eniten kyselyyn vastanneet pelaavat rahapeliautomaatteja (yli 41 %). Noin kolme kymmenestä pelaa raaputusarpoja, kun taas vajaa 28 % ei pelaa ollenkaan rahapelejä. Kyselyyn vastanneista hieman suurempi osa (vajaa 22 %) pelaa Internetissä pokeria tai kasinopelejä, kuin urheiluviedonlyöntiä (noin 19 %). Paikan päällä kasinopelejä pelaa noin 13 % vastanneista. Muita rahapelejä pelaa kyselyn mukaan vajaa 4 % vastanneista. Näissä avoimissa vastauksissa esille nousivat kavereiden kesken pelattavat rahapelit, etenkin pokeri. Edellä mainitut tulokset tulevat esille kuviosta 7.

### 9. Mitä rahapelejä pelaat?

Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1. Lotto / Jokeri / Keno	119	56,94%					
2. raaputusarvat	62	29,67%					
3. urheiluedonlyönti	40	19,14%					
4. rahapeliautomaatit	86	41,15%					
5. casinopelit paikalla (esim. Black-Jack, ruletti...)	27	12,92%					
6. nettipokeri / netti-casino	45	21,53%					
7. en pelaa rahapelejä	58	27,75%					
8. muu, mitä	8	3,83%					
<b>Yhteensä</b>							

KUVIO 7. Opiskelijoiden pelaamat rahapelit.

Kysymyksellä numero 10 selvitettiin minkä ikäisenä nyt rahapelejä pelaavat opiskelijat pelasivat rahapelejä ensimmäistä kertaa. Vastausvaihtoehdot olivat: "alle 12 -vuotiaana", "13-15 -vuotiaana", "16-18 -vuotiaana" ja "yli 18 -vuotiaana". Tasan puolet (50 %) vastaajista on pelannut ensimmäisen kerran rahapelejä alle 12 -vuotiaana. Ensimmäisen kerran rahapelejä pelasi 13-15 -vuotiaana 40 % vastaajista. Myöhemmin ensimmäisen rahapelikokemuksen saaneiden osuudet olivat marginaaliset. Tulokset on esitelty kuviossa 8.

### 10. Minkä ikäisenä pelasit rahapelejä ensimmäistä kertaa?

Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1. alle 12-vuotiaana	75	50,00%					
2. 13-15-vuotiaana	60	40,00%					
3. 16-18-vuotiaana	12	8,00%					
4. yli 18-vuotiaana	3	2,00%					
<b>Yhteensä</b>	<b>150</b>	<b>100%</b>					

### KUVIO 8. Opiskelijoiden ensimmäinen rahapelaamiskokemus.

Kysymyksessä 11 selvitimme, kuinka usein rahapelejä pelaavat ammattikorkeakouluopiskelijat pelaavat rahapelejä. Vastausvaihtoehdot olivat: ”päivittäin”, ”muutaman kerran viikossa”, ”kerran viikossa”, ”muutaman kerran kuukaudessa”, ja ”harvemmin”. Eniten vastauksia tuli kohtaan ”muutaman kerran kuukaudessa”, noin 31 %. Tästäkin harvemmin rahapelejä pelaa noin 30 % vastaajista. Kerran viikossa pelaavia oli vajaa 18 % ja muutaman kerran viikossa pelaavia reilu 15 %. Päivittäin rahapelejä pelaavia oli vastaajien joukossa noin 6 %. Edellä mainitut tulokset ovat näkyvissä kuviossa 9.

#### 11. Kuinka usein pelaat rahapelejä?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	päivittäin	9	5,96%					
2.	kerran viikossa	27	17,88%					
3.	muutaman kerran viikossa	23	15,23%					
4.	muutaman kerran kuukaudessa	47	31,13%					
5.	harvemmin	45	29,80%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>151</b>	<b>100%</b>					

### KUVIO 9. Opiskelijoiden rahapelaamiskertojen yleisyys.

Kysymys numero 12 kartoittaa, kuinka kauan rahapelejä pelaavat opiskelijat käyttävät päivästänsä aikaa rahapelaamiseensa. Vastausvaihtoehdot olivat ”alle tunnin”, ”1-2 tuntia”, ”2-4 tuntia” ja ”enemmän”. Valtaosa vastaajista (yli 81 %) käyttää rahapelaamiseensa aikaa alle tunnin. 1-2 tuntia aikaa rahapelaamiseen päivästänsä käyttää noin 10 % vastanneista, kun taas 2-4 tuntia pelaavia oli reilu 5 % vastanneista. Yli 4 tuntia aikaa päivästänsä rahapelaamiseen käyttää reilu 3 % kyselyyn vastanneista. Tulokset ovat nähtävissä kuviossa 10.

## 12. Kuinka kauan käytät aikaa päivästäsi rahapelaamiseen silloin kun pelaat?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	alle tunnin	123	81,46%					
2.	1-2 tuntia	15	9,93%					
3.	2-4 tuntia	8	5,30%					
4.	enemmän	5	3,31%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>151</b>	<b>100%</b>					

KUVIO 10. Opiskelijoiden rahapelaamiseen kerrallaan käyttämä aika.

Kysymys numero 13 kartoittaa rahapelitottumuksien osalta sitä, kenen kanssa kyselyyn vastaaja pelaa rahapelejä. Kysymyksessä sallittiin useamman vastausvaihtoehdon valitseminen. Vastausvaihtoehdot olivat ”yksin”, ”kavereiden kanssa”, ”sisarusten kanssa”, ”vanhempien kanssa”, ”avo-/aviopuolison kanssa”, ”muun, kenen?”. Yli 81 % vastanneista pelaa rahapelejä yksin. Kavereiden kanssa rahapelejä pelaa yli 37 % vastaajista. Puolison kanssa rahapelejä pelaa 18 % vastaajista. Omien vanhempien kanssa rahapelejä pelaa reilu 5 % vastaajista ja sisarusten kanssa reilu 3 % vastanneista. Kohtaan ”muun, kenen?” vastasi vajaa 3 % vastanneista. Avoimet vastaukset sisälsivät Internetin välityksellä pelaamista sekä oman lapsen kanssa rahapelaamista. Tulokset ovat esillä kuviossa 11.

## 13. Kenen kanssa yleensä pelaat?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	yksin	122	81,33%					
2.	kavereiden kanssa	56	37,33%					
3.	sisarusten kanssa	5	3,33%					
4.	vanhempien kanssa	8	5,33%					
5.	avo-/aviopuolison kanssa	27	18,00%					
6.	muun, kenen	4	2,67%					
	<b>Yhteensä</b>							

KUVIO 11. Henkilöt, joiden kanssa opiskelija pelaa rahapelejä.



Kysymyksessä 14 kartoitettiin kuinka paljon rahapelejä pelaava opiskelija kokee kavereiensa pelaavan rahapelejä. Kysymys oli ”Pelaavatko kaverisi?” ja vastausvaihtoehdot olivat ”kyllä, suunnilleen saman verran kuin minä itse”, ”kyllä, mutta enemmän kuin minä itse”, ”kyllä, mutta vähemmän kuin minä itse”, ”eivät pelaa” ja ”en osaa sanoa”. Vastaajista noin 35 % kokee, että heidän kaverinsa pelaavat rahapelejä enemmän kuin vastaaja itse. Vajaa kolmannes kokee, että kaverit pelaavat suunnilleen saman verran kuin vastaaja itse. Reilu 21 % ei osaa sanoa pelaavatko hänen kaverinsa rahapelejä. Vain 8 % kokee, että heidän kaverinsa pelaavat rahapelejä vähemmän kuin vastaaja itse. Reilun 3 %:n mukaan heidän kaverinsa eivät pelaa rahapelejä. Tulokset näkyvät kuviossa 12.

#### 14. Pelaavatko kaverisi?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	kyllä, suunnilleen saman verran kuin minä itse	49	32,67%					
2.	kyllä, mutta enemmän kuin minä itse	52	34,67%					
3.	kyllä, mutta vähemmän kuin minä itse	12	8,00%					
4.	eivät pelaa	5	3,33%					
5.	en osaa sanoa	32	21,33%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>150</b>	<b>100%</b>					

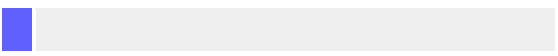

KUVIO 12. Opiskelijoiden kavereiden rahapelaaminen.

### 7.4 Rahapeliongelmiin esiintyvyys ammattikorkeakouluopiskelijoilla

Kysymykset numero 15 ja 16 ovat yleisesti hyväksytyn Lie Bet -kysymysparin kysymyksiä. Näihin kysymyksiin vastausvaihtoehdot ovat ”kyllä” ja ”en”. Mikäli vastaaja vastaa toiseen tai molempiin kysymyksiin kyllä, olisi hyvä tutkia tarkemmin kyseisen henkilön rahapelaamista. Mikäli toiseen kysymyksistä vastaa ”kyllä”, ovat rahapeliongelmat mahdollisia. Kysymyksessä 15 kysytään ”Oletko joutunut valehtelemaan

läheisillesi (perhe, sukulaiset, ystävät) siitä, kuinka paljon pelaat?”. Lähes 95 % vastaajista vastasi kohtaan ”en”. Reilu 5 % (8 vastaajaa 151 vastaajasta) vastasi kohtaan ”kyllä”. Tämä selviää kuviosta 13.

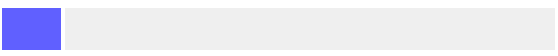

**15. Oletko joutunut valehtelemaan läheisillesi (perhe, sukulaiset, ystävät) siitä, kuinka paljon pelaat?**

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	kyllä	8	5,30%					
2.	en	143	94,70%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>151</b>	<b>100%</b>					

KUVIO 13. Opiskelijoiden valehteleminen rahapelaamisen määrästä.

Kysymys 16 on ”Oletko tuntenut tarvetta käyttää pelaamiseen yhä enemmän rahaa?”. Tähän kysymykseen vastaajista reilu 89 % vastasi ”en” ja vajaa 11 % (16 vastaajaa 150 vastaajasta) ”kyllä”. Tämä selviää kuviosta 14.

**16. Oletko tuntenut tarvetta käyttää pelaamiseen yhä enemmän rahaa?**

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	kyllä	16	10,67%					
2.	en	134	89,33%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>150</b>	<b>100%</b>					

KUVIO 14. Opiskelijoiden tarve käyttää rahapelaamiseen yhä enemmän rahaa.

Peliriippuvuutta kartoittavat Lie Bet- kysymykset, niiden yhteys toisiinsa ja yhteyttä muihin kysymyksiin analysoidaan tarkemmin ristiintaulukoinnilla kappaleessa 8.

Kysymyksessä 17 selvitetään, ovatko rahapelejä pelaavat ammattikorkeakouluopiskelijat joutuneet lainaamaan rahaa päästäkseen pelaamaan. Rahan lainaaminen rahapelaamistarkoitukseen on usein oire jonkinasteisesta rahapeliiongelma. Vastausvaihtoehdot ovat tässäkin kysymyksessä ”kyllä” ja ”en”. Vastaajista yli 87 % vastasi kohtaan ”en” ja vajaa 13 % (19 vastaajaa) ”kyllä”. Tämä selviää kuviosta 15.

### 17. Oletko koskaan lainannut rahaa muilta päästäksesi pelaamaan?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	kyllä	19	12,58%					
2.	en	132	87,42%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>151</b>	<b>100%</b>					

KUVIO 15. Opiskelijoiden rahan lainaaminen rahapelaamisen mahdollistamiseksi.

Kyselymme päättävä kysymys numero 21 selvittää, kokevatko ammattikorkeakoulu-opiskelijat tarvitsevansa tukea vähentääkseen pelaamista. Vastausvaihtoehdot ovat ”kyllä”, ”en” ja ”ehkä”. Vajaa 95 % kyselyyn vastanneista valitsi vastausvaihtoehdon ”en”. Reilu 1 % (2 vastaajaa) valitsi vastausvaihtoehdon ”kyllä”. Vaihtoehdon ”ehkä” valitsi 4 % vastaajista (6 vastaajaa). Tulokset näkyvät alla olevasta kuvioista 16.

### 21. Koetko, että tarvitsisit tukea vähentääksesi pelaamistasi?

	Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1.	kyllä	2	1,33%					
2.	en	142	94,67%					
3.	ehkä	6	4,00%					
	<b>Yhteensä</b>	<b>150</b>	<b>100%</b>					

KUVIO 16. Opiskelijoiden tuen tarpeen kokeminen rahapelaamisen vähentämiseksi.

## 7.5 Opiskelijoiden hakema apu mahdollisiin rahapeliongelmiin

Kysymys 8 kartoittaa, mistä vastaajat mieluiten hakisivat apua jos he kokisivat olevansa rahapeliongelmaisina. Vastausvaihtoehdot olivat ”palvelevasta puhelimesta”, ”opiskeluterveydenhuollosta”, ”A-klinikalta”, ”en osaa sanoa”, ”muualta, mistä?”. Kysymykseen oli mahdollista vastata useampikin vaihtoehto. Noin 36 % vastanneista ei osaa sanoa, mistä hakisi apua rahapelaamisen ongelmiin. Yli neljännes hakisi apua opiskeluterveydenhuollosta ja hieman vajaa neljännes palvelevasta puhelimesta. A-

klinikoilta apua hakisi yli 11 % vastanneista. Muualta apua hakisi vajaa neljäsosa vastaajista. Avoimeen kohtaan kirjoittaneista vastaajista 18 etsisi apua Internetistä. Prosentuaalinen osuus on vajaa 9 %. 15 hakisi apua omaisilta tai läheisiltä ihmisiltä. Tämän vastauksen antoi prosentuaalisesti yli 7 % vastaajista. Muita useasti esille nousseita vaihtoehtoja olivat: vastaaja ei hakisi apua, hakisi apua lääkäriltä, omasta päästä ja seurakunnasta. Kuviossa 17 tulee tulokset ilmi.

#### 8. Jos kokisit, että sinulla on rahapeliongelma, mistä hakisit apua?

Vastaus	Lukumäärä	Prosentti	20%	40%	60%	80%	100%
1. palvelevasta puhelimesta	52	24,88%					
2. opiskeluterveydenhuollosta	53	25,36%					
3. A-klinikalta	24	11,48%					
4. en osaa sanoa	75	35,89%					
5. muualta, mistä?	51	24,40%					
<b>Yhteensä</b>							

KUVIO 17. Opiskelijoiden hakema apu mahdollisiin rahapeliongelmiin.

## 8 TULOSTEN YHTEYKSIÄ TOISIINSA

Tutkimuksemme sisälsi runsaasti kysymyksiä ja aineistoa on huomattava määrä. Katsoimme työssämme myös tiettyjen kysymysten yhteyksiä toisiinsa.

Yhteyksiä tarkastellessa huomataan, että Lie Bet -kysymyksiin 15 ja 16 vastattiin seuraavasti. Yhteensä molempiin kysymyksiin ”kyllä” vastattiin 24 kappaletta. Kysymykseen 15 ”kyllä” vastanneita vastaajia oli kahdeksan. Heistä viisi vastasi myös kysymykseen 16 ”kyllä”. Yhteensä vastaajia, jotka vastasivat vähintään toiseen Lie Bet -pohjaiseen kysymykseen ”kyllä” on 19. Tämä on noin 9,1 % kyselyyn vastanneiden kokonaismäärästä (n=209). Näistä 19:sta vain yksi vastaaja on sukupuoleltaan nainen ja vastaajista 18 ovat miehiä. Ikäjakaumaa haarukoidessa näistä 19 vastaajasta 2 on 18-21 -vuotiaita miehiä, 11 on 22-25 -vuotiaita miehiä, 5 jompaankumpaan Lie Bet -kysymykseen kyllä vastanneista on 26 -vuotiaita tai vanhempia miehiä. Vastaajista 1 on 22-25 -vuotias nainen.

Pelirahan lainaamista ja sukupuoli- ja ikäkysymysten yhteyttä tarkastellessa huomataan, että kaikki pelirahaa lainanneista 19 vastaajasta olivat miehiä. 13 heistä oli 22-25 -vuotiaita, kolme 26 -vuotiasta tai vanhempaa ja kolme 18-21 -vuotiasta. Pelirahan lainaamisen ja Lie Bet- kysymysten yhteyttä tarkastellessa huomataan, että 4/5 vastaajasta, jotka olivat vastanneet Lie Betin molempiin kysymyksiin ”kyllä”, olivat myös lainanneet rahaa pelaamistaan varten. Rahaa lainanneiden määrä (19 vastaajaa) kyselyyn vastanneista prosentuaalisesti kaikista kyselyyn osallistuneista (n=209) oli noin 9,1 %.

Tarkasteltaessa rahapelaamisen vähentämisen tarpeen ja Lie Bet -kysymysten yhteyttä huomataan, että rahapelaamisen vähentämiseen apua tarvitsevat vastaajat (kaksi vastaajaa) olivat vastanneet ”kyllä” myös molempiin Lie Bet -kysymyksiin sekä ”kyllä” rahan lainaamista kartoittaneeseen kysymykseen. Rahapelaamisen vähentämiseen ehkä apua tarvitsevista vastaajista neljä oli vastannut vähintään toiseen Lie Bet -kysymykseen ”kyllä”.

Terveyskasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollosta rahapelaamisesta saaneita oli yhteensä vain noin 9 % vastaajista. Tarkasteltaessa terveyskasvatusta saaneiden vastaajien yhteyksiä heihin, jotka vastasivat tarvitsevansa tai ehkä tarvitsevat tukea rahapelaamisensa vähentämiseen, oli 0 % apua mahdollisesti tarvitsevista saanut koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa rahapelaamiseen liittyvää terveyskasvatusta. Henkilöistä (19 vastaajaa), joiden rahapelitottumukset vaatisivat Lie Bet- kysymysten perusteella tarkempaa tutkimista mahdollisten peliongelmien ehkäisemiseksi ja selvittämiseksi, vain yksi (noin 5 %) on saanut terveyskasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa.

Terveyskasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa rahapelaamiseen liittyvistä asioista saaneista vastaajista (18 vastaajaa) vajaa 56 % (10 vastaajaa) tietää mistä rahapeliongelmiin voi saada apua. Vastaajista, jotka eivät ole saaneet rahapelivalistusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa (190 vastaajaa) vain reilu 31 % (59 vastaajaa) tietää mistä rahapeliongelmiin voi saada apua.

Tarkasteltaessa yhteyttä rahapeliasenteisiin liittyvien kysymysten ja avun tarvetta kartoittavan kysymyksen välillä huomataan, että henkilöt, jotka kokevat tarvitsevansa tukea vähentääkseen pelaamista kokevat rahapelaamisen erilailla, kuin muut. Molemmat rahapelaamisen vähentämiseen apua tarvitsevat vastaajat kokevat rahapelaamisen olevan apua yksinäisyyteen, pakoa todellisuudesta ja rahan tuhlaamista. Yhteyksiä tarkastellessa huomataan myös, että henkilöt jotka kokevat tarvitsevansa apua rahapelaamisensa vähentämiseksi kokevat keskimääräistä negatiivisempia tunteuksia rahapelitappion jälkeen.

Rahapelitottumuksien ja sukupuolten välisiä yhteyksiä tarkasteltaessa huomataan, että miespuolisista vastaajista (171) noin 25 % (42 vastaajaa) ei pelaa mitään rahapelejä. Naisista (37) puolestaan noin 43 % (16 vastaajaa) ei pelaa rahapelejä. Molempien sukupuolten eniten pelaamat pelit ovat onnenpelejä (lotto/ jokeri/ keno). Miehistä vajaa 58 % pelaa onnenpelejä, naisista reilu 51 %. Nämä prosenttiosuudet ovat kaikista miehistä ja naisista, jotka kyselyyn vastasivat, sisältäen myös ne henkilöt, jotka eivät pelaa mitään rahapelejä. Naisilla seuraavaksi suosituimpia rahapelimuotoja olivat raaputusarvat (vajaa 41 %) ja rahapeliautomaatit (noin 38 %). Muiden rahapelien pe-

laaminen sukupuolekseen nainen vastanneiden osalta on lähinnä marginaalinen.

Mies sukupuolen vastanneet puolestaan pelaavat huomattavasti laajemmin eri rahapelejä. Onnenpelien jälkeen miesvastaajat pelaavat eniten rahapeliautomaatteja (vajaa 42 % kaikista miesvastaajista). Seuraavaksi eniten miehet pelaavat raaputusarpoja (reilu 27 %), Internetin kautta pokeria tai kasinopelejä (yli 25 %), urheiluvedonlyöntiä (vajaa 22 %) sekä kasinopelejä paikan päällä (reilu 13 %).

## 9 POHDINTA

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa ovatko ammattikorkeakouluopiskelijat saaneet rahapelaamiseen liittyvää terveystietoa koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa, selvittää ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapeli-asetteja ja rahapeli-tottumuksia, selvittää missä määrin mahdollisia rahapeli-ongelmia esiintyy ammatti-korkeakouluopiskelijoilla sekä selvittää mistä ammattikorkeakouluopiskelijat hakisi-vat apua rahapeli-ongelmiinsa. Sähköisen kyselymme kohderyhmäksi valitsimme am-mattikorkeakouluopiskelijoista insinööriopiskelijat alan miesvaltaisuuden sekä tieto-koneosaamisen perusteena.

### 9.1 Johtopäätökset

Tutkimusongelmaan ”Ovatko opiskelijat saaneet rahapelaamiseen liittyvää terveys-kasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa?” saimme tutkimuksessamme sel-keän vastauksen. Valtaosa kyselyyn vastanneista opiskelijoista (noin 91 %) ei ole saa-nut rahapelaamiseen liittyvää terveystietoa koulu- tai opiskeluterveydenhuollos-sa. Tulos on saman suuntainen verraten Taloustutkimuksen vuonna 2006 tekemään tutkimukseen, jonka mukaan 12-17-vuotiaista nuorista 78 % kokee, että koulussa ku-kaan henkilökuntaan kuuluva ei ole rahapelaamiseen liittyvistä asioista oppilaita va-listanut (Nuorten rahapelaaminen 2006, 25). Taloustutkimus tutki nuorempia henki-löjä ja siinä tutkimuksessa oli myös mahdollista, että opettajat olisivat antaneet ter-veysvalistusta. Tässä tutkimuksessa puolestaan henkilöt olivat vanhempia eivätkä välttämättä muista terveydenhoitajan mahdollisesti antamaa rahapelaamiseen liitty-vää terveystietoa vuosia sitten, mikäli eivät ole silloin kokeneet aihetta mielen-kiintoiseksi. Joka tapauksessa 91 % on todella suuri ja huolestuttava osuus ammatti-korkeakouluopiskelijoista.

Kysymysten yhteyksiä toisiinsa tarkastelemalla voi huomata terveystietouden hyö-dyllisyyden, sillä rahapelaamisesta terveystietoa koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa saaneista opiskelijoista noin 56 % tietää mistä apua rahapeli-ongelmiin voi hakea. Heistä, jotka eivät olleet saaneet rahapelaamiseen liittyvää terveystietoa



koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa vain noin 31 % tiesi, mistä tukea rahapeliongelmiin voi hakea. Kokonaisuudessaan ammattikorkeakouluopiskelijoista noin 33 % tietää mistä rahapeliongelmiin voi hakea apua. Terveyskasvatuksen merkityksen tärkeyttä tukee myös se, että kysymysten yhteyksiä tarkasteltaessa kyselymme perusteella tukea rahapelaamisensa vähentämiseen tarvitsevista tai ehkä tarvitsevista henkilöistä ei yksikään ole saanut rahapelaamiseen liittyvää terveystasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa. Lisäksi Lie Bet -kysymysten perusteella tarkempaa rahapelaamisen selvitystä tarvitsevista henkilöistä vain 5 % on saanut terveystasvatusta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa.

Tutkimusongelmaan ”Minkälaiset ovat opiskelijoiden rahapeliasenteet” saimme kokonaiskuvaksi, että ammattikorkeakouluopiskelijoilla rahapeliasenteet ovat laajalti erilaiset. Noin 45 %:n mielestä rahapelaaminen on mukavaa ajanvietettä, kun taas noin 42 % vastaajista ajattelee sen olevan rahan tuhlaamista. Toki vastaajat voivat ajatella yhtä aikaa rahapelaamisen olevan myös sekä rahan tuhlaamista että mukavaa ajanvietettä. Suurin osa rahapelejä pelaavista ammattikorkeakouluopiskelijoista kokee positiivisia tunteita pelatessaan rahapelejä. Suurimmalle osalle ei vaikuta tunteisiin, mikäli heidän rahapelaamisensa estyy. Rahapelitappion jälkeen puolestaan eniten koetaan lieviä negatiivisia tunteita, kuten harmitusta ja pettymystä. Kysymysten yhteyksiä toisiinsa tarkastelemalla huomataan, että negatiiviset tunteet voimistuvat, mikäli rahapeliongelma on vastaajalle ajankohtainen. Henkilöt, jotka kokivat tarvitsevansa apua rahapelaamisensa vähentämiseen, vastasivat rahapelitappion tuomien tunteiden olevan masentuneisuutta, pettymystä ja tyhjyyden tunnetta.

Tutkiessamme tutkimusongelmaa ”Minkälaiset ovat opiskelijoiden rahapelitottumukset?” toteamme, kysymysten yhteyksiä toisiinsa tarkastelemalla, että miehet pelaavat enemmän kuin naiset. Miespuolisista vastaajista noin 75 % pelaa rahapelejä, naispuolisista noin 57 %. Onnenpelit ovat suosituimpia myös ammattikorkeakouluopiskelijoiden keskuudessa. Myös ammattikorkeakouluopiskelijoiden seuraavaksi eniten suosimat pelit, raha-automaatit ja raaputusarvat, ovat linjassa suomalaisten keskimääräisen rahapelaamisen kanssa. Vuonna 2007 toteutetussa väestökyselyssä noin yksi prosentti vastaajista koki pelaavansa ongelmallisen paljon (Aho & Turja

2007). Sama noin yhden prosentin osuus tuli ilmi myös tässä tutkimuksessa. Sen sijaan ehkä mahdollisesti tukea tarvitsevien ja tukea tarvitsevien kokonaisuus on tässä tutkimuksessa neljä prosenttia ammattikorkeakouluopiskelijoista. Rahapelejä pelaavista ammattikorkeakouluopiskelijoista 50 % on aloittanut pelaamisensa alle 12 -vuotiaana. 13-15 -vuotiaana rahapelaamisen aloitti 40 % rahapelejä pelaavista opiskelijoista. Valtaosa eli noin 81 % rahapelejä pelaavista ammattikorkeakouluopiskelijoista pelaa kerrallaan alle tunnin. Enemmistö eli noin 61 % rahapelejä pelaavista kyselyyn vastanneista ammattikorkeakouluopiskelijoista pelaa rahapelejä muutaman kerran kuukaudessa tai harvemmin. Lisäksi ammattikorkeakouluopiskelijat pelaavat rahapelejä lähinnä yksin tai kavereiden kanssa.

Tutkimusongelmaa ” Missä määrin rahapeliongelmaa esiintyy ammattikorkeakouluopiskelijoilla?” kartoitimme tutkimuksessamme Lie Bet -kysymyksillä. Kyselyymme vastanneista noin 9 % vastasi vähintään toiseen kysymyksistä kyllä, joten tämän joukon rahapelitottumuksia tulisi tutkia tarkemmin. Kysymysten yhteyksiä toisiinsa tarkastelemalla huomataan, että näistä henkilöistä noin 58 % on 22-25 -vuotiaita miehiä. Peliriippuvuuteen usein liittyvä rahan lainaaminen tuli myös jossain määrin ilmi tutkimuksemme kautta, sillä molempiin Lie Bet -kysymyksiin ”kyllä” vastanneista 80 % on joskus lainannut pelirahaa. Kaikista kyselyyn osallistuneista pelirahaa on lainannut noin 9 % vastaajista. Ammattikorkeakouluopiskelijat, jotka kokevat tarvitsevansa apua rahapelaamisensa vähentämiseen olivat vastanneet ”kyllä” myös molempiin Lie Bet -kysymyksiin.

Tutkimusongelmassa ”Mistä opiskelijat hakisivat apua, jos heillä olisi rahapeliongelma?” huomasimme, että ammattikorkeakouluopiskelijat hakisivat apua ongelmiinsa varsin laaja-alaisesti erilaisista yksiköistä, mikäli kokisivat rahapeliongelman akuutiksi. Palveleva puhelin, opiskeluterveydenhuolto, Internet ja A-klinikka saivat kaikki merkittävää kannatusta. A-klinikka sai kuitenkin selkeästi vähemmän kannatusta (11%), kuin muuta ennalta mainitut vaihtoehdot (opiskeluterveydenhuolto 25 % ja palveleva puhelin 25 %). Rahapeliongelmistä kärsivien henkilöiden hoitamista A-klinikoilla voidaan hieman kyseenalaistaa.

## 9.2 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Tutkimuksen luotettavuuteen eli reliabiliteettiin vaikuttavat tutkijan oma tietotaso sekä perehtyneisyys tutkittavasta aiheesta. Tutkimuksen luotettavuuden kannalta olennaista on myös kysymyslomakkeen huolellinen suunnittelu ja laadinta sekä kyselyn testaaminen ennen varsinaista käyttöönottoa. (Heikkilä 1999, 28-29). Tutkimustuloksen luotettavuus kvantitatiivisessa tutkimuksessa perustuu myös otoksen suuruuteen, mikä vähentää satunnaisvirheiden suhteellista määrää (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2007, 226).

Tieteellisissä tutkimuksissa eettiset ongelmat voivat liittyä tiedonhankintaan, tulosten julkaisemiseen tai sosiaaliseettisiin vastuukysymyksiin (Hirsjärvi ym. 2007, 25). Tutkimuksen kohdistuessa ihmisiin, on selvitettävä, miten henkilöiden suostumus hankitaan, millaista ennakkotietoa kohderyhmälle annetaan ja millaisia riskejä heidän osallistumiseensa sisältyy. (Hirsjärvi ym. 2007, 26.) Tutkimuksemme osallistujilla oli täysi yksityisyyden suoja ja vastaukset kyselyymme toteutettiin anonyymisti. Vastajan henkilöllisyyttä ei voinut vastauksien perusteella kukaan tunnistaa vastaajaa itseään lukuun ottamatta. Loimme saatekirjeen (LIITE 2) kyselymme yhteyteen, jossa vastaajalle selvisi kysymyksemme luotettavuus ja periaate. Kyselyyn vastaaminen oli vapaaehtoista.

Tutkimuksemme otos oli varsin suuri, joten tutkimustuloksiamme voidaan pitää luotettavina. Lisäksi koimme itsemme aiheemme asiantuntijoiksi, joten kysymyslomaketta voidaan pitää onnistuneena. On kuitenkin mahdollista, että kaikki vastaajat eivät vastanneet kysymyksiin tosissaan, mutta avoimien kohtien vastaukset ja tutkimustulokset puoltavat sitä, että näiden vastausten määrä oli korkeintaan marginaalinen. Tarkastelimme opinnäytetyössämme kysymyksien yhteyksiä toisiinsa, mikä ei täytä virallisen tutkimuksen kriteerejä. Näiden yhteyksien tarkastelu kuitenkin osoittaa, että tarkemmalle tilastoinnille on tarvetta, sillä esimerkiksi ristiintaulukoinnilla saatavat tulokset voisivat olla merkittäviä.

Tutkimuksemme on eettisesti korkeatasoinen, sillä kyselyyn vastanneiden henkilöllisyydet eivät ole selvitettävissä vastausten perusteella. Anonyymina vastaaminen lieoneekin ollut osasy sille, miksi tutkimuksemme sai hyvän vastausprosentin (43 %).

### 9.3 Tulosten hyödynnettävyys ja jatkotutkimusaiheita

Yhteistyökumppanimme PELISSÄ -hanke hyödyntää tutkimuksemme tuloksia projektissaan. Tulokset ovat merkittäviä ammatillisessa mielessä myös tutkimuksen tekijöille.

Laajan aineistomme ansiosta kyselymme tarjoaa merkittävän määrän jatkotutkimusaiheita. Aineiston analysoinnissa riittäisi tarkempaa tutkittavaa runsaasti. Tilastollisesti pätevällä aineiston analyysillä voisi materiaalista saada irti merkittäviä virallisia tuloksia. Tämän työn tuloksista nousi esille, ettei peliongelma anneta juurikaan välistä koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa, joten jatkotutkimuksia liittyen kyseiseen aiheeseen voisi olla mielekästä suorittaa. Muita mahdollisia jatkotutkimusaiheita ovat muun muassa suorittaa vastaava kysely eri alojen opiskelijoille ja vertailla tuloksia tai tutkia jotakin yksittäistä tutkimusongelmaamme tarkemmin.

## LÄHTEET

Adams, G. Guilmette, A. Sullivan, A. Horton, K. Menna, R. 2007. A study of differences in Canadian university students' gambling and proximity to a casino. *Journal of gambling issues*. January 2007, 9 - 19.

Aho, P. & Turja, T. 2007. Suomalaisten rahapelaaminen. Sosiaali- ja terveysministeriö & Taloustutkimus Oy. Viitattu 15.2.2010.

[Http://www.taloustutkimus.fi/?x1538426=1582905](http://www.taloustutkimus.fi/?x1538426=1582905).

Ahonen, J. & Halinen, I. 2008. Yhteisöllinen avohoito rahapeliongelmaisten tukena. *Stakes: raportteja 12/2008*.

Gambling: The Hidden Addiction. 2005. *Behavioral Health Management*. September/October 2005, 32 – 37.

Havio, M., Partanen, A & Sutinen, T. 2003. Ihmisen riippuvuusikäyttäytyminen. Teoksessa *Päihdehoitotyö*. Toim. M. Inkinen, A. Partanen & T. Sutinen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi 26 – 36.

Heikkilä, T. 1999. *Tilastollinen tutkimus*. Helsinki: Edita.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara P. 2007. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Huovila, L. 2007. Yhdet vielä. *Mielenterveys* 45, 4, 6 - 8.

Hämäläinen, R. 2010. *Terveydenhoitaja*, Jyväskylän kaupunki. Haastattelu 8.2.2010.

Jaakkola, T. 2009. *Rahapeliongelmat Suomessa*. Peluurin kehittämispäällikön luento 22.9.2009 Jyväskylän kaupunginkirjastolla. Järjestäjänä PELISSÄ –hanke.

Johansson, S., Lahtela, S. & Töhönen, T. 2009. *Oletko sinä peliriippuvainen?* - juliste-

sarja - peliriippuvuusaihe tunnetuksi. Porvoo: Laurea-ammattikorkeakoulu.

Kananen, J. 2008. Kvantti. Kvantitatiivinen tutkimus alusta loppuun. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Lie-Bet –pikatyökalu peliongelmiin tunnistamiseen. 2007. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 15.2.2010. [Http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/hoito/liebet.htm](http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/hoito/liebet.htm).

Määrällinen vai laadullinen tutkimus. 2009. Tampereen yliopisto. Viitattu 15.2.2010. [Http://www.uta.fi/laitokset/hoito/wwwoppimateriaali/luku5a.html](http://www.uta.fi/laitokset/hoito/wwwoppimateriaali/luku5a.html).

Nuorten rahapelaaminen. 12-17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat – puhelinhaastattelu. 2006. Taloustutkimus Oy. Sosiaali- ja terveysministeriö.

Opiskeluterveydenhuollon opas. 2006. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisu 2006:12. Helsinki: Yliopistopaino.

Osallistu, tiedosta, voimistu. 2009. Sosiaalipedagogiikan säätiön esite Pelaajien vertaistukiverkosto-projektista 2008-2010.

PELISSÄ. 2010a. Viitattu 15.2.2010. [Http://pelissa.fi/?PELISS%C4%20hanke:Taustaa](http://pelissa.fi/?PELISS%C4%20hanke:Taustaa).

PELISSÄ. 2010b. Viitattu 15.2.2010. [Http://pelissa.fi/?PELISS%C4%20hanke:Tavoitteet](http://pelissa.fi/?PELISS%C4%20hanke:Tavoitteet).

Problem gambling in youth – hidden addiction. 2005. The Brown University Child and Adolescent Behavior Letter. September 2005. 5 – 6.

Rahapelaaminen. 2009. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 15.2.2010. [Http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/index.htm](http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/index.htm).

Rahapelien ikäraajat ja valvonta. 2009. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 21.4.2010.

[Http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/rahapelienikarajatjavalvonta.htm](http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/rahapelienikarajatjavalvonta.htm)

Suni, L. 2010. Terveystenhoitaja, Jyväskylän kaupunki. Haastattelu 11.2.2010.

Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja. 2009. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 15.2.2010. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/8ee529be-8bff-417c-bc17-f538a83f1392>.

Taskinen, T. 2007. Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. Stakes: työpapereita 25/2007.

Terho, P. 2002. Kouluterveydenhuollon tavoitteet ja merkitys. Teoksessa Kouluterveydenhuolto. Toim. E. Ala-Laurila, H. Krogius, J. Laakso, M. Pietikäinen & P. Terho. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 18 – 21.

Verkkopelaaminen. 2009. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 15.2.2010. <http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/verkkopelaaminen/verkkopelaaminen.htm>.

## LIITTEET

### LIITE 1 SAATEKIRJE

Hyvä opiskelija,

Teemme opinnäytetyötä, jonka nimi on: Ammattikorkeakouluopiskelijoiden rahapelaaminen ja peliasenteet. Opinnäytetyön tarkoituksena on kartoittaa sähköisen kyselyn avulla ammattikorkeakoulun insinööriopiskelijoiden rahapelitottumuksia, rahapelaamiseen liittyviä asenteita ja tuntemuksia sekä mahdollisia rahapeliongelmia. Lisäksi kartoitamme insinööriopiskelijoiden tietämystä siitä, mistä voi saada apua ongelmapelaamiseen sekä otamme selvää onko kohderyhmämme saanut terveystieteiden rahapelaamiseen liittyen. Olemme valinneet insinööriopiskelijat kohderyhmäksi alan miesvaltaisuuden ja tietokoneosaamisen vuoksi, sillä tutkimustulosten mukaan miehet pelaavat rahapelejä naisia enemmän ja Internetin kautta rahapelaaminen on kasvussa. Naispuoleisten insinööriopiskelijoiden vastaukset ovat vertailun vuoksi yhtä tärkeitä vastauksia.

Toteutamme tutkimuksen Digium -kyselynä. Kyselyn kohderyhmänä ovat Jyväskylän ammattikorkeakoulun kaikkien vuosikurssien insinööriopiskelijat.

Vastaamisesi kyselyyn on erittäin merkittävää opinnäytetyömme onnistumisen kannalta. Antamasi vastaukset käsitellään nimettömänä ja ehdottoman luottamuksellisesti. Tutkimuksen tulokset julkaistaan opinnäytetyössämme ja esitellään opinnäytetyön esitystilaisuudessa. Lisäksi yhteistyökumppanimme PELISSÄ -hanke julkaisee valmiin opinnäytetyömme Internet-sivuillaan. Tutkimuksen tuloksista ei käy ilmi seikkoja, joista kyselyyn vastaajan voisi päätellä muu kuin vastaaja itse.

Kysely sisältää 21 kysymystä, joihin vastataan valitsemalla sopivin/sopivimmat vastausvaihtoehdot/vastausvaihtoehdot. Aikaa vastaamiseen menee noin 5-10min. Kysely on avoinna 31.3.2010 alkaen noin kahden viikon ajan. Jos sinulle tulee kysyttävää kyselyä koskien tai vastaamisen suhteen ilmenee ongelmia, älä epäröi ottaa yhteyttä! Yhteystietomme ovat alla.



Pääset vastaamaan kyselyyn klikkaamalla alla olevaa linkkiä.

<http://digiumenterprise.com/answer/?inv=22627600&chk=J2EBZRD5>.

Keväisin terveisin,

Olli Koski ja Saija Sirviö

Olli Koski

Sairaanhoidajaopiskelija

olli.koski.sho@jamk.fi

Saija Sirviö

Terveystieteiden opiskelija

saija.sirvio.sho@jamk.fi

Irmeli Katainen

Opinnäytetyön ohjaaja

irmeli.katainen@jamk.fi

Pirkko Oittinen

Opinnäytetyön ohjaaja

pirkko.oittinen@jamk.fi

**LIITE 2 KYSELYLOMAKE****1. Sukupuoli**

mies

nainen

**2. Ikä**

18-21 vuotta

22-25 vuotta

26-vuotias tai vanhempi

**3. Koulutusala**

IT

muu

**4. Asuminen**

vanhempien luona

yksin

avo-/aviopuolison kanssa

oman perheen kanssa (puoliso+lapsi/lapsia)

kaverin kanssa

muu

**5. Mitä ajattelet rahapelaamisesta yleisellä tasolla?**

hyvä tapa ansaita rahaa

mukavaa ajanvietettä

en ole kiinnostunut rahapelaamisesta

ajan haaskausta

tekemisen puutteen korvike

apu yksinäisyyteen

pakoa todellisuudesta

rahan tuhlaamista

kiellettyä

muu, mitä?

**6. Oletko saanut rahapelaamiseen liittyvää valistusta terveydenhoitajalta koulu- tai opiskeluterveydenhuollossa?**

kyllä

en

**7. Tiedätkö mistä rahapeliongelmiin voi hakea apua?**

en

kyllä, mistä?

**8. Jos kokisit, että sinulla on rahapeliongelma, mistä hakisit apua?**

Palvelevasta puhelimesta

opiskeluterveydenhuollosta

A-klinikalta

en osaa sanoa

muualta, mistä?

**9. Mitä rahapelejä pelaat?**

Lotto/Jokeri/Keno

raaputusarvat

urheiluedonlyönti

rahapeliautomaatit

casinopelit paikan päällä (esim. BlackJack, ruletti...)

nettipokeri/netticasino

en pelaa rahapelejä

muu, mitä?

**10. Minkä ikäisenä pelasit rahapelejä ensimmäistä kertaa?**

alle 12-vuotiaana

13-15-vuotiaana

16-18-vuotiaana

yli 18-vuotiaana

**11. Kuinka usein pelaat rahapelejä?**

päivittäin

kerran viikossa

muutaman kerran viikossa

muutaman kerran kuukaudessa

harvemmin

**12. Kuinka kauan käytät aikaa päivästäsi rahapelaamiseen silloin kun pelaat?**

alle tunnin

1-2 tuntia

2-4 tuntia

enemmän

**13. Kenen kanssa yleensä pelaat?**

yksin

kavereiden kanssa

sisarusten kanssa

vanhempien kanssa

avo-/aviopuolison kanssa

muu, kenen?

**14. Pelaavatko kaverisi?**

kyllä, suunnilleen saman verran kuin minä itse

kyllä, mutta enemmän kuin minä itse  
kyllä, mutta vähemmän kuin minä itse  
eivät pelaa  
en osaa sanoa

**15. Oletko joutunut valehtelemaan läheisillesi (perhe, sukulaiset, ystävät) siitä, kuinka paljon pelaat?**

kyllä  
en

**16. Oletko tuntenut tarvetta käyttää pelaamiseen yhä enemmän rahaa?**

kyllä  
en

**17. Oletko koskaan lainannut rahaa muilta päästäksesi pelaamaan?**

kyllä  
en

**18. Minkälaisia tunteita sinulla on pelatessasi?**

voitonpakkoa  
innostuneisuutta  
rentoutuneisuutta  
on mukavaa  
ahdistusta  
tunteeni vaihtelevat pelin edetessä  
ei erityisiä tunteita  
muu tuntemus, mikä?

**19. Jos rahapelaamisesi estyy, miten reagoit?**

raivostun

turhaudun

harmittaa

helpotun

en reagoi mitenkään erityisesti

muu tuntemus, mikä?

**20. Mitä tunteita koet rahapelitappion jälkeen?**

masentuneisuutta

hermostuneisuutta

pettymystä

harmitusta

haluan entistä kiihkeämmin pelata lisää

tyhjyyden tunnetta

ei vaikuta tunteisiin

muu tuntemus, mikä?

**21. Koetko, että tarvitsisit tukea vähentääksesi pelaamistasi?**

kyllä

en

ehkä

KIITOS VASTAUKSESTASI

