

AMMATTIKORKEAKOULUOPISKELIJOIDEN
PELAAMISKOKEMUKSET JA ONGELMAPELAAMINEN
-Kartoitus sosiaali- ja terveysalan opiskelijoista

Tiina Laitinen
Opinnäytetyö, syksy 2010
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Diak Etelä, Helsinki
Sosiaalialan koulutusohjelma
Sosionomi (AMK)

TIIVISTELMÄ

Laitinen Tiina. Ammattikorkeakouluopiskelijoiden pelaamiskokemukset ja ongelmape-laaminen – Kartoitus sosiaali- ja terveysalan opiskelijoista. Helsinki, syksy 2010, 46 sivua, 3 liitettä. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Helsingin toimipaikka, sosiaalialan kou-lutusohjelma, sosionomi (AMK).

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa yhden eteläsuomalaisen ammattikorkea-koulun sosiaali- ja terveysalan opiskelijoiden pelaamiskokemuksia ja pelaamiseen liit-tyviä ongelmia. Koska tämän koulun opiskelijoiden keskuudessa ei ole toteutettu aikai-sempia tutkimuksia pelaamisesta, niin kyselyni toimii alkukartoituksena. Tutkimukseni oli kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus.

Kysely toteutettiin eräässä ammattikorkeakoulussa toukokuussa 2010 kyselylomakkeel-la, jonka jaoin opiskelijoille henkilökohtaisesti. Sosiaali- ja terveysalan opiskelijoilta vastauksia tuli yhteensä 96. Kysely sisälsi monivalintakysymysten lisäksi kaksi avointa kysymystä pelaamisesta.

Tuloksista ilmeni, että noin 53 % (50/94) vastaajista oli pelannut viimeisen kolmen kuukauden aikana raha-, netti-, tietokone-, tai konsolipelejä. Rahasta pelaaminen liittyi olennaisesti opiskelijoiden pelikokemuksiin. Henkilöillä, joilla oli jotain pelikokemuk-sia, oli todella usein ollut myös kokemuksia rahapelien pelaamisesta, sillä vain neljä opiskelijaa ilmoitti, että pelaamiseen ei kuulunut rahapelit.

Pelaamiseen liittyviä riskitekijöitä oli pisteytyskartoituksen mukaan yhdeksällä kaikista vastaajista. Näistä opiskelijoista kahdella riskitekijöitä oli muita enemmän ja heidän kohdallaan tulokset saattavat viitata peliriippuvuuteen. Heidän kohdallaan pelaaminen aiheutti sosiaalisia, fyysisiä tai psyykkisiä haittoja arkielämässä. Heillä pelaaminen ei kuitenkaan aiheuttanut taloudellisia ongelmia.

Avainsanat: peliriippuvuus, ongelmape-laaminen, pelihaitat, rahape-laaminen, opiskelijat

ABSTRACT

Laitinen, Tiina

Bachelor students' experiences of playing games and problem gambling.

-A survey concerning bachelors of social services and nursing.

46p., 3 appendices. Language: Finnish. Helsinki, Autumn 2010.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Degree: Bachelor of Social Services.

The aim of the study was to find out how much the bachelors of social services and nursing spend time and money on gambling. What kind of experiences did they have concerning gambling and games were also studied.

The quantitative research method was used. In addition, there were two open questions concerning students' reasons to gamble. The disadvantages of gambling were ignored due to low rate of participant responses.

As for methods, a questionnaire was given to 96 participants in 2010. All the questions concerned the students' playing habits during the past three months. Total of 94 participants filled in the questionnaire.

The main results were that 53 percent of the students had played computer games, game consoles or slot machines. Most of the participants used money when they played games. However, the students did not use very much money or spent time on playing apart from a few players. Gambling or games were not regarded as a problem for the most participants. However, nine of them had clearly some risk factors concerning their playing habits.

The results may indicate that some students suffer from disadvantages of gambling. Gambling may cause problems regarding social life, and it can also cause mental or physical health problems. The students may experience economical problems too if their gambling will increase. The playing may also have an effect on their school work.

Keywords: games, disadvantages of gambling, students

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 RIIPPUVUUS JA ONGELMAPELAAMINEN.....	8
2.1 Riippuvuus.....	8
2.2 Peliriippuvuus.....	9
2.3 Uhkapelaaminen	9
3 RAHAPELAAMINEN	10
3.1 Rahapelien historiaa	10
3.2 Rahapelaaminen tänään	12
3.3 Rahapelaamisen globaalit muutokset	13
4 NÄKÖKULMIA PELITOTTUMUKSISTA	14
4.1 Pelaamisen yleisyys.....	14
4.2 Pelaamisen syyt	15
4.3 Rahapelaamisen haitat ja pelaamisen ehkäisy.....	16
4.4 Tuotot rahapeleistä	17
5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	18
5.1 Lähtökohdat opinnäytetyöhön	18
5.2 Tutkimusongelmat	18
5.3 Kvantitatiivinen tutkimus	19
5.4 Kyselytutkimus.....	20
5.5 Kyselyn toteuttaminen.....	21
5.6 Kyselyaineiston analyysi	22
6 TULOKSET	24
6.1 Taustatiedot vastaajista.....	24
6.2 Pelaamisen yleisyys ammattikorkeakoulussa.....	25
6.3 Pelaamiseen käytetty raha ja aika.....	26
6.4 Opiskelijoiden pelaamiseen johtavat syyt	30
6.5 Pelaamisesta aiheutuneet ongelmat	32
6.5.1 Riskitekijät yksilöiden pelitottumuksissa	35

6.6 Pelaaminen opiskelijoiden lähipiirissä	36
6.7 Yhteenveto kyselyn tuloksista.....	38
7 POHDINTA	39
7.1 Tulosten tarkastelu CDS-projektin näkökulmasta.....	39
7.2 Tutkimuksen yleistettävyys ja toistettavuus	39
7.3 Tutkimuksen luotettavuuden arviointi.....	40
7.4 Kehittämisideat ja jatkotutkimusehdotukset.....	42
7.5 Oma ammatillinen kehitys.....	43
LÄHTEET.....	45

LIITE 1: Kyselylomake

LIITE 2: Keskeisimmät tulokset

LIITE 3: Ikäjakauma vastaajista

1 JOHDANTO

Aiheeni nousi ammattikorkeakoulujen To Care, to Dare, to Share (CDS) -projektista sekä omasta kiinnostuksestani pelaamisharrastuksia kohtaan. CDS -projektin tarkoituksena on syrjäytymisen ehkäiseminen ammattikorkeakouluopinnoissa ja opiskelijoiden hyvinvoinnin lisääminen. Projektin tarkoitus on luoda toimintakäytäntöjä, joilla tunnistetaan opiskelijan syrjäytymisriskit ja pystyttäisiin puuttumaan varhain opiskelijoiden ongelmiin. (To Care to Dare to Share 2010.) Pelaamiseen liittyvät ongelmat kiinnostavat minua myös ammatillisessa mielessä ja haluaisin mahdollisesti työskennellä ongelmapelaajien kanssa. Siksi koen, että aiheeni oli tärkeä myös omassa ammatillisessa kasvussa.

Väestökyselyn mukaan 87 % suomalaisista (yli 15-vuotiaista) on joskus elämänsä aikana pelannut rahapelejä. Vähintään kerran viikossa pelanneita oli 41 %. Rahapelaaminen on Suomessa yleistä, mutta runsaasti pelaavien määrä on aika vähäinen. Väestökyselyssä yksi prosentti vastaajista ilmoitti, että pelaa ongelmallisen paljon. Elämänsä aikana ongelmallisen paljon pelanneita oli kolme prosenttia. (Paaso 2008, 17.)

Peliongelmia esiintyy kaikissa sosioekonomisissa ryhmissä ikään ja sukupuoleen katsomatta, mutta miehillä ongelmat ovat yleensä suurempia kuin naisilla (Pajula 2007b, 6). Yhteiskunta on kuitenkin huomannut haitat ja taloudelliset vaikutukset etenkin nuorissa ihmisissä. Yleiset asenteet, mielikuvat ja moraalit ovat muuttuneet, mikä on tämän vuoden aikanakin saanut aikaan muutoksia yhteiskunnassa rahapelipolitiikan ja Suomen lain suhteen. (Raento 2010.)

Korkeakouluopiskelijoiden pelaamista ei erikseen ole Suomessa aikaisemmin tutkittu. Ammattikorkeakoulujen yhteinen CDS -projekti on kuitenkin lisännyt kiinnostusta peliriippuvuusaiheesta, opiskelijoiden syrjäytyneisyydestä, ja ilmiöiden tutkimisesta. Yksittäisten opiskelijoiden syrjäytymisestä, eristäytymisestä, tietokonemaailmaan uppoutumisesta ja sosiaalisten verkostojen puuttumisesta on tullut kouluissa entistä pelottavampi ilmiö. Rungas pelaaminen voi aiheuttaa syrjäytyneisyyttä ja mielenterveysongelmia, etenkin jos henkilöllä ei ole paljon sosiaalisia verkostoja tai opiskelutovereiden tukea.

Rahapelaamisen ilmiöön kuuluu erityisesti median luomat kertomukset tavallisten ihmisten äkkirikastumisesta. Ihmisiä houkutellaan mainonnalla pelaamaan etenkin silloin, kun suuri rahavoitto on kyseessä. Parhaimmillaan se voi kohdalle osuessa muuttaa koko elämän täysin erilaiseksi, mutta kaikki ihmiset eivät näe todennäköisyyksiä ja voiton mahdollisuuksia täysin realistisessa kuvassa. Rahasta pelaamisesta on uutisoitu myös ammattina. Useat miljoonien huipputulot ansaitsevat suomalaiset pokerin pelaajat elävät kadehdittavaa luksus-elämää Suomessa tai Las Vegasissa. Pelaaminen innostaa ammattina erityisesti nuoria miehiä, koska monet heidän esikuvansa, pokeriammatillaiset, ovat rikastuneet jo parikymppisinä, kun he ovat harjoitelleet tarpeeksi paljon pelaamista, ja opiskelleet itsenäisesti pelitaktikoita.

Kyselytutkimuksessani tärkein tutkimustulosten vertailukohde oli Suomalainen väestökysely rahapelaamisesta vuodelta 2007. Opinnäytetyöni teoria pohjautuu kotimaiseen kirjallisuuteen. Lisäksi olen hyödyntänyt suomalaisien projektien tutkimuksien tuloksia ja ajankohtaisia uutislähteitä sekä seminaariluentoa. Lähestyn opinnäytetyötä teoriapohjan kautta. Keskityn pelaamisen ongelmassa etenkin pelaamisesta aiheutuviin haittoihin, ja minkälaisia ongelmia ne voi aiheuttaa opiskelijan elämässä.

Yhden ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveystieteiden opiskelijat vastasivat kyselylomakkeeseeni toukokuussa 2010. Kysymykset koskivat pääasiassa pelaamiseen yleisyyttä eli siihen käytettyä aikaa ja rahaa. Kyselyni kartoitti myös pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, psyykkisiä ja taloudellisia haittoja arkielämässä. Avoimessa kysymyksessä opiskelijat saivat kertoa omista pelaamiseen johtavista syistä.

Opinnäytetyöni kolme ensimmäistä lukua kertovat teorialähtöisesti ongelmapelaamisesta, riippuvuudesta, rahapelaamisesta ja pelaamistottumuksista Suomessa. Luvussa viisi kerron tutkimuksen lähtökohdista, toteuttamista ja kyselyaineiston analysoinnista. Kyselyni tulokset opiskelijoiden pelaamisesta ovat kuudennessa luvussa. Viimeinen luku sisältää opinnäytetyöhön liittyvää pohdintaa. Kerron siinä tutkimuksen yleistettävyydestä, luotettavuudesta, jatkotutkimusehdotuksista sekä omasta ammatillisesta kehittämisestä.

2 RIIPPUVUUS JA ONGELMAPELAAMINEN

2.1 Riippuvuus

Riippuvuus on hyvin tavallista kulttuurissamme. On paljon tekijöitä, jotka luovat riippuvuuksia. Riippuvuuksille ominaista on se, että aluksi toiminta tuottaa nautintoa. Toiminta voi olla syömistä, juomista, pelaamista, seksiä tai uskonnollista hurmosta. Tunteesta nautitaan aluksi ja toiminnan loppuessa palataan takaisin normaalielämään. Elämysten jatkuessa niistä tulee itsetarkoitus. Muutos takaisin normaaliin elämishakuisesta elämäntyylistä vaatii paljon energiaa ja voi aiheuttaa oireita. Siksi riippuvuudesta luopuminen on hyvin vaikea ja pitkä prosessi. (Heikkilä 2005, 20, 27.) Riippuvuuden seuraukset syntyvät henkilön peilattaessa itseään yhteiskunnassa vallalla oleviin arvoihin. Se synnyttää riippuvaisessa henkilössä epäonnistumisen tunnetta. (Kaartinen 2008, 24.)

Olemme kaikki riippuvaisia toisistamme, monesta aineesta ja asiasta. Terveen ja sairaan riippuvuuden välillä on kuitenkin ero. Riippuvainen henkilö ei pysty ottamaan vastuuta itsestään tai teoistaan. Henkilö ei ole luonteeltaan heikko, vaikka näin yleensä ajatellaankin. Riippuvuutta ylläpitää monesti tietynlainen luonteen lujuus tai jääräpäisyys. (Heikkilä 2005 17, 25.)

Riippuvuutta on montaa eri tyyppiä. Riippuvuudet voidaan jakaa aineriippuvuudeksi ja systeemiriippuvuudeksi. Aineriippuvuus on fyysistä riippuvuutta johonkin kemialliseen aineeseen. Sen määrittely perustuu pääasiassa lakiin ja yleisiin käsityksiin. Kofeiini- ja heroini aiheuttaa riippuvuutta, mutta kahvin juominen on laillista ja hyväksyttyä, vaikka sen juominen voi aiheuttaa riippuvuutta ja tuottaa mielihyvää. Huumeet aiheuttavat kahvin juontia enemmän yhteiskunnalle ongelmia ja inhimillistä kärsimystä. Systeemiriippuvuuden voi aiheuttaa jokin järjestelmä tai toiminta kuten seksi tai valta. Siinä toimintamalli muodostuu joltakin ulkopuoliselta taholta ja oireina ovat henkilöille monesti alistuminen, passiivisuus ja vastuusta luopuminen. (Heikkilä 2005, 17–22, 153.)

2.2 Peliriippuvuus

Ongelmalliseen pelaamiseen voidaan viitata monilla erilaisilla termeillä, kuten peliriippuvuus, patologinen pelaaminen, himopelaaminen, uhkapelaaminen tai liikapelaaminen. Ongelmapelaaminen (problem gambling) on kansainvälisesti käytetyin termi. Laajimmillaan sillä viitataan pelikäyttäytymiseen, josta aiheutuu eritasoisia henkilökohtaisia ja sosiaalisia haittoja. (Pajula 2007a, 13.) Tässä raportoinnissa käytän tunnetuinta eli ongelmapelaaminen -termiä viitatessani pelitottumuksiin, jotka aiheuttavat erilaisia ongelmia pelaajalle tai hänen läheisilleen.

Pelaaminen on seurausta rahan muuttuneesta merkityksestä. Rahan voittamisesta ja pelaamisesta on tullut suurien tunteiden lähde ja jännityksen hakemisesta voi muodostua elämän sisältö. Peliriippuvaiselle omat rajat ja mahdollisuudet ovat epärealistiset ja siksi hän voi turhautua ja pettyä helposti. Haaveet, joiden toteutumiseen ei voi itse vaikuttaa, ovat tyypillistä riippuvaisille ihmisille. (Heikkilä 2005, 145–147.)

Pelihimo on tuhoisaa pelaajalle ja hänen omaisilleen. Peluri osaa hämätä taitavasti ympäristöään ja pelaamisen ongelma voi tulla omaisille suurena yllätyksenä. Peluri voi olla näennäisesti sosiaalinen ja hoitaa yleensä asiansa hyvin. (Heikkilä 2005, 149.) Pelihiimosta aiheutuu lähes aina taloudellisia ongelmia, vaikka kyse ei ole pohjimmiltaan rahasta. Pelaaminen on enimmäkseen ajanvietettä. Pelaamiseen voi kuitenkin tulla pakkomielte, jos ei pysty pelaamaan enää hallitusti. Peliaddiktio on psyykinen ja toiminnallinen riippuvuus, joka luokitellaan lääketieteessä käyttäytymis- ja hillitsemishäiriöihin. (Poutiainen 2008, 159–160.)

2.3 Uhkapelaaminen

Rikoslain (24.7.1998/563) 17 luku 16§ määrittelee uhkapelin seuraavasti:

Uhkapelillä tarkoitetaan veikkaus-, bingo-, toto- ja vedonlyöntipeliä, raha- tai tavara-arpajaisia ja pelikasinotoimintaa sekä muuta vastaavaa peliä tai toimintaa, jossa voiton saaminen perustuu kokonaan tai osittain sattumaan taikka peliin tai toimintaan osallistuvista riippumattomiin tapahtumiin ja jossa mahdollinen häviö on ilmeisessä epäsuhteessa ainakin jonkun osallistujan maksukykyyn.

Uhkapelaamisessa kyse onkin sellaisista peleistä, joissa pelaajan taidoilla ei ole niin paljon merkitystä ja joissa sattuma vaikuttaa todella paljon pelisuoritukseen. Uhkapelaaja saattaa myös käyttää rahaa enemmän kuin mitä hänellä olisi varaa hävitä. Kaikki arpajaislain mukaiset pelit eivät ole uhkapelejä, esimerkiksi pokeri, jota harjoittamalla henkilö voi päästä ammattilaisen tasoiseksi ja tehdä siitä itselleen elinkeinon.

3 RAHAPELAAMINEN

3.1 Rahapelien historiaa

Rahapelijärjestelmä on kehittynyt asteittain Suomessa. Eri pelimuotoja koskeva sääntelyntarve on ollut erilaista eri aikoina. Kaikkia pelimuotoja koskevalle sääntelylle ei koettu 1900-luvun alkupuoliskolla olevan tarvetta, sillä vielä vuoden 1889 rikoslain säännöksen mukaan rahapelit olivat hyvien tapojen vastaisia ja johtivat sakkorangaistukseen. (Varvio 2007, 47.)

Raha-arpajaisten synty liittyi Suomalaisen Oopperan ja Suomen Kansallisteatterin toimintojen rahoitusvaikeuksiin 1920-luvulla. Ensimmäinen askel rahapelien laillistamiseksi tapahtui vuonna 1926, kun niukka äänienemmistö eduskunnassa hyväksyi raha-arpajaisia verrattavaa toimintaa koskevan rikoslain kohdan muutoksen. Tämän jälkeen eri pelitoiminnoista annetut asetukset alkoivat lieventää ihmisten suhtautumista rahapeleihin. Toimilupa raha-arpajaisten järjestämiseen on ollut Veikkaus Oy:llä vuodesta 1976 lähtien. Valtion omistaman Veikkaus Oy:n tehtävänä on ollut järjestää rahapelejä luotettavasti ja monipuolisesti. (Varvio 2007, 12, 47.)

Vuonna 1965 annetussa arpajaislaissa ei kumottu eri rahapeleistä annettuja asetuksia, vaan lain tavoitteena oli koota perussäännökset yhteen lakiin. Tämän jälkeen rahapeli-toiminnan harjoittaminen vaati aina viranomaisen luvan. Lailla haluttiin korostaa sitä, että tulojen hankkimista ihmisten pelaamisen halua hyväksikäyttämällä pitää rajoittaa.

Tulojen hankkimista voitiin tukea vain hyväntekeväisyyden tai muun aatteellisen toiminnan vuoksi. (Varvio 2007, 49.)

Ensimmäiset raha-automaatit tuotiin Suomeen 1920-luvun puolivälissä. Raha-automaattien toiminta oli alussa vapaata kilpailulle. Automaatteja pitäneiden liikemiesten tavoitteena oli yksityisen voiton kerääminen. Automaatteja pystyi sijoittamaan esimerkiksi yleisten saunojen eteiseen tai puistoon. Raha-automaatteja alettiin kuitenkin paheksua niiden lisääntyessä. Rahapelaamista vastustavat huomasivat, kuinka helppoa alaikäisten ja vähävaraisten oli tuhjata rahansa automaatteihin, koska pelaamisen valvonta oli olematonta. Ajateltiin myös, että rahapelaaminen vaikuttaa nuorison tuhlaavaisuuteen ja kasvavaan rikollisuuteen. (Varvio 2007, 48.)

Ajatus raha-automaattitoiminnan monopolisoimisesta syntyi 1930-luvulla. Uuden asetuksen mukaan lupa raha-automaattien pitämiseen voitiin myöntää vain hyväntekeväisyyttä tai muuta yleishyödyllistä toimintaa harjoittavalle yhteisölle. Lisäksi voitoille määrättiin yläraja ja automaattien pitopaikkoja vähennettiin paljon. Toimintaa haluttiin keskittää vielä enemmän ja Vuodesta 1937 lähtien raha-automaattipelien järjestäminen saatiin monopolisoitua yksinoikeudella Raha-automaattiyhdistykselle, RAY:lle. Varojen hankkiminen terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseen on RAY:n toiminnan tarkoituksena. (Varvio 2007, 12, 48.)

Kotimainen veikkaustoiminta alkoi 1940-vuonna, kun määriteltiin asetus vedonlyönnistä urheilukilpailuissa. Veikkaustoimintaa järjesti yksityisoikeudella osakeyhtiö Oy Tip-paustoimisto ab, mutta veikkaus- ja vedonlyöntipelien järjestäminen siirtyi vuonna 1976 kokonaan valtion ostamalle Veikkaus Oy:lle. Hevosvedonlyöntipelien kehitys 1960-luvulla lisäsi myös totopelien pelaamista ja lupa sen harjoittamiseen oli annettu vain Suomen Ravirengas ry:lle. (Varvio 2007, 49.)

Suomessa vain Raha-automaattiyhdistys on saanut luvan kasinon perustamiseen vuonna 1991. Helsingin Grand Casino jää kuitenkin pelikulttuuriltaan monia eurooppalaisia kasinoita pienemmäksi pelaajien varallisuudestakin johtuen. (Varvio 2007, 49.)

3.2 Rahapelaaminen tänään

Arpajaislain (2001) ensimmäisen pykälän mukaan lain tarkoitus on taata arpajaisiin osallistuvien oikeusturva sekä estää arpajaisiin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset. Lain tarkoitus on myös vähentää arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja.

Kesäkuun 2009 alussa Veikkauksen rahapelien ikäraja nousi 18 vuoteen. Internet ja mobiilipelaamisessa täysi-ikäisyyden raja on tullut jo käyttöön aikaisemmin. (Veikkaus 2010.) Lokakuun ensimmäisestä päivästä lähtien rahapelit kiellettiin alaikäisiltä kokonaan. Lakimuutoksen jälkeen alle 18-vuotias ei saa enää ostaa raaputusarpoja tai pelata lottoa. Peliautomaattien ikärajan nosto tulee kuitenkin voimaan vasta kesällä 2011. (Helsingin sanomat 2010.)

Rahapelien ikärajan nostamisen tarkoituksena on suojella erityisesti paremmin nuoria kuluttajia. Pelitarjonta on monipuolistunut ja pelaamisrytmi nopeutunut, mikä lisää yksilölle aiheutuvien haittojen riskejä. (Veikkaus 2010.) Ikävalvonta kuuluu rahapeliyhteisöjen lisäksi elintarvikeliikkeille ja kioskeille. Valvonnan laiminlyönti voi johtaa rikosoikeudelliseen vastuuseen. Rahapelien markkinointia ei saa enää kohdistaa alaikäisiin, eikä runsaalle pelaamiselle saa luoda myönteistä mielikuvaa. Mainostamisen tulee tapahtua vastuullisesti ja poliisihallitus voi puuttua rahapelitoiminnan virheelliseen markkinointiin. Erityisiä pelihaittariskejä sisältävien pelien, kuten vedonlyöntipelien markkinointi kielletään muualla kuin pelisaleissa, kasinoissa tai raviradalla. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010.)

Useimmille ihmisille rahapelaaminen on satunnainen huvi tai harrastus, mutta taitopelien osalta se saattaa muodostua työksi. Urheiluveikkausasiantuntijat tai ammattipokerinpelaajat pystyvät elättämään itsensä rahapelaamisella. (Kaartinen 2008, 8.) Nettipelaaminen mahdollistaa sosiaalisen kontrollin ulkopuolelle jäävän pelaamisen. Siihen voi liittyä erityisiä pelihaittariskejä, mutta nettipelien pelaamista pystytään valvomaan uusilla tavoilla. Vastuullinen rahapeliyhteisö tai julkinen valta voi rajoittaa henkilön pelaamista. Pelaaja voi myös halutessaan itse asettaa rajoituksia omalle pelaamiselleen. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010.)

Suomalaisessa rahapelipolitiikassa rahapelihaittojen ehkäiseminen on tärkeä tavoite. Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisy on haastavaa. Siinä tarvitaan laajaa yhteistyötä sekä viranomaisten että laillisten peliyhteisöjen kesken. Erityisesti nuorten kanssa työskentelevien valmiuksia tunnistaa, ehkäistä ja hoitaa rahapelihaittoja parannetaan. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksella (THL) on keskeinen vastuu pelihaittojen seurannassa ja ehkäisyssä. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010.)

3.3 Rahapelaamisen globaalit muutokset

Raennon (2010) mukaan teknologian kehittyminen on ollut edesauttamassa rahapelaamisen muutosta. Internet mahdollistaa helpon ja nopean pelaamisen melkein kaikkialla maailmassa. Pelaamisen ei tarvitse olla enää edes sosiaalista, koska sitä voi kuka tahansa harrastaa myös yksin kotona. Sosiaaliset kysymykset vaikuttavat myös kulttuurin ulottuvuuksiin. Pelikulttuurin lisääntyminen rakentaa yhteiskuntaa myös siihen suuntaan. Pelikulttuuri vaikuttaa infrastruktuuriin ja siihen miltä Suomi näyttääytyy esimerkiksi turisteille. Pelitoiminnan tutkimussäätiön tutkimusjohtaja Pauliina Raento (2010) kuvailee ongelmaa seuraavasti:

Ongelmat ovat lisääntyneet sen sijaan, että niistä puhutaan vaan enemmän. Rahapelaaminen on vahva osa Suomen historiaa ja yhteiskuntaa. Se näkyy muun muassa niin, että suurin osa suomalaisista lottoaa. Rahapelitutkimuksessa tutkitaan nykyään enemmistöä vähemmistön sijasta.

Yhteiskunta on kuitenkin huomannut haitat ja taloudelliset vaikutukset etenkin nuorissa ihmisissä. Kansalaisten asenteet, mielikuvat ja moraalit ovat muuttuneet, mikä on saanut pidemmällä tähtäimellä aikaan muutoksia rahapelipolitiikassa muun muassa niin, että lokakuussa voimaan tuli lakiuudistukset rahapelaamisen ikärajan nostamisesta. (Raento 2010.)

4 NÄKÖKULMIA PELITOTTUMUKSISTA

4.1 Pelaamisen yleisyys

Suomessa on tehty kaksi isoa väestötutkimusta rahapelaamisesta. Nämä tutkimukset on toteutettu vuosina 2003 ja 2007. Tarkkaa ongelmapelaajien määrää ei pysty arvioimaan, mutta väestökyselyiden avulla pystytään arvioimaan rahapeleihin liittyvien haittojen laajuutta, luonnetta ja kehitystä. (Pajula 2007b, 10.)

Rahapelaaminen on Suomessa varsin yleistä, mutta runsaasti pelaavia joukossa on aika vähän. Väestökyselyn (2007) mukaan 87 % suomalaisista (yli 15-vuotiaista) on joskus elämänsä aikana pelannut rahapelejä. Viimeisen vuoden aikana pelanneita oli 73 %. Vähintään kerran viikossa pelanneita oli 41 % ja noin joka kymmenes pelaa rahapelejä useita kertoja viikossa. (Paaso 2008, 17.) Nuoret pelaavat vähemmän kuin aikuiset, mutta heidän pelaamisensa on monesti ongelmallisempaa. Viimeisen kuukauden aikana rahapelejä 20–24-vuotiaista oli pelannut 57 % kun yli 25 -vuotiaista 71 % pelasi rahapelejä. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2010, 14.)

Vuoden 2007 väestökyselyssä yksi prosentti vastaajista ilmoitti, että pelaa ongelmallisen paljon. Elämänsä aikana ongelmallisen paljon pelanneita oli kolme prosenttia. Peliongelmiä esiintyy kaikissa sosioekonomisissa ryhmissä ikään ja sukupuoleen katso-matta, mutta miehillä ongelmat ovat yleensä suurempia kuin naisilla. Pelaamisen määrä ajallisesti ja rahallisesti ja sen muut seuraukset on aina suhteutettava yksilön tilanteeseen, mutta peliriippuvuuksien kartoittamiseen on kehitetty myös erilaisia luokitusjär-jestelmiä. (Pajula 2007b, 6–7, 10.)

Väestökyselyn tulosten perusteella peliongelmaisten määrä on säilynyt Suomessa entisellään vuodesta 2003 lähtien. Silloin arvioitiin peliongelmaisia olevan 1,5 % väestöstä. Tämä on noin 65 000 suomalaista. Ongelmapelaamista koskevissa mielipiteissä on kuitenkin tapahtunut selvää muutosta, sillä ongelmapelaamista Suomessa vakavana ongelmana pitivät vuonna 2003 vain puolet vastaajista kun vuonna 2007 vakavaksi ongel-maksi sen luokitteli kaksi kolmasosaa vastaajista. (Paaso 2008, 18.)

4.2 Pelaamisen syyt

Yleensä rahasta pelaamiseen suhtaudutaan viihteenä, eikä uhkapelaamisena tai rahapelellämisena (Kinnunen 2010, 55). Viihteeksi pelaava ihminen voi ajatella pelaamisen olevan harrastus tai mikä tahansa tapahtuma, joka on verrattavissa rahallisesti esimerkiksi suositun esiintyjän keikalle menolla. Ammatikseen pelaavat ihmiset käyttävät yleensä ensin useita vuosia pelitaitojen opiskeluun ja käytännön harjoitteluun ennen kuin pystyvät pelaamaan voitollisesti itsensä elättäen.

Rahapelejä koskevissa tutkimuksissa pelaamisen tärkeäksi motivaatioksi mainitaan usein raha. Voittaminen tai häviäminen ei itsessään ole aina päämääränä vaan pelaamisessa haetaan jännitystä. Raha lisää jännityksen kokemusta. Pelaamisen jatkuminen tai pelaamiseen liittyvä jännitys on usein tärkeämpää kuin voittaminen, tämän vuoksi lottovoittovoittajatkin harvoin lopettavat lottoamisen, vaikka olisivat jo kerran voittaneet pääpotin. (Kinnunen 2010, 55, 57.)

Pelaamisen syyt voivat liittyä myös sosiaalisiin suhteisiin. Pelien ympärille rakennettu yhteisö sekä sen mahdollistama vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa on merkityksellistä nettipelaamisessa. Sosiaalisen kanssakäymisen merkitys vaihtelee kuitenkin pelaajakokohtaisesti. Pelimaailmassa syntyneet sosiaaliset suhteet voivat laajeta myös verkko maailman ulkopuolelle. Peliyhteisöstä voi muodostua tärkeä osa pelaajan koko sosiaalista verkkoa. (Kinnunen 2010, 52.)

Rahan tavoittelemisessa pelaajan syihin voi liittyä taloudelliset ongelmat tai velka. Monesti pelaajilla on lisäksi vääriä uskomuksia pelivoittojen todennäköisyyksistä tai harhakuvia omista pelitaidoista. (Pajula 2007b, 12.) Jos pelaamisen motivaationa on raha, niin muut pelaajat voidaan nähdä potentiaalisina vastustajina, joilta voi voittaa rahaa. Läheisiä suhteita ei tällöin haluta rakentaa kanssapelaajiin, koska pelatessa ja toisen voittaessa ystävyysuhteet voivat kärsiä. Lähipiiriä ja ystäviä vastaan ei yleensä haluta pelata suurilla summilla sillä suhteen säilyminen koetaan tärkeämmäksi. (Kinnunen 2010, 54–55, 59.)

Pelaamiseen voi myös vaikuttaa yksinäisyys, elämänkriisit ja mielenterveysongelmat kuten masentuneisuus tai ahdistuneisuus. Päihdeongelmilla ja muilla aineellisilla tai toiminnallisilla riippuvuuksilla on myös vaikutusta. Mielekkään tekemisen puutekin voi vaikuttaa peliongelman muodostumiseen. (Pajula 2007b, 12.)

4.3 Rahapelaamisen haitat ja pelaamisen ehkäisy

Sosiaali- ja terveysministeriö huolehtii rahapelihaittoihin liittyvästä tutkimuksesta, seurannasta, ehkäisystä ja hoidon kehittämisestä. Stakes kehittää rahapelaamiseen liittyvien haittojen ehkäisyä ja hoitojärjestelmää. Kansanterveyslaitos tutkii rahapeliriippuvuutta ja siihen liittyviä riskitekijöitä ja hoitomenetelmiä. Järjestöt ovat myös olleet aktiivisia rahapeliongelman hoidon kehittämisessä. Tällä hetkellä rahapelihaittojen ehkäisyyn liittyvää toimintaa on muun muassa A-klinikkasäätiöllä ja Sininauhasäätiöllä. Rahapelitutkimus on aloitettu myös yliopistoissa ja muissa tutkimuslaitoksissa. (Paaso 2008, 20–21.)

Rahapelitoiminnan katsotaan olevan erityislaatuista taloudellista toimintaa sen vuoksi, että pelaamiseen liittyvän rahallisen voiton mahdollisuus tekee siitä kuluttajalle houkuttelevaa. Tämän vuoksi rahapelaamiseen sisältyy yhteiskunnallisia riskejä. (Paaso 2008, 17.) Velkojen hallitseminen uusilla veloilla tai yrityksellä voittaa hävittyjä rahoja takaisin johtaa monesti ylivelkaantumiseen. Velkaantuneet saattavat karsia kaikesta muusta kulutuksesta tai hankkia lisätuloja etsiessään ratkaisua taloudelliseen ahdinkoon. Monesti velkaantuminen on seuraus huonosta pelikassan hallinnasta. Avunhakemisen sijaan avun hakematta jättäminen on velkaantuneiden kohdalla tullut esille. Häpeän vuoksi apua ja vertaistukea haetaan enemmän anonyymisti esimerkiksi Internetin keskustelupalstoilta. (Kaartinen 2008, 2.)

Riskien ja haittojen ehkäisy, pelaajien oikeusturvan takaaminen sekä väärinkäytösten estäminen ovat perusteita rahapelaamisen sääntelylle. Pelimahdollisuudet ovat kuitenkin lisääntyneet viime aikoina. Kotimaisten pelinjärjestäjien lisäksi Suomen rajojen ulkopuolelta tarjotaan runsaasti erilaisia rahapelejä Internetin avulla. (Paaso 2008, 17.) Ulkomaiden pelisivustojen käyttäminen on vaikeampaa rajoittaa, koska pelisivustot toimi-

vat aina maan lakien mukaan. Tämän vuoksi ongelmapelaamisen ehkäisy voikin joskus olla vain pelaajan omassa harkinnassa, niin että hän halutessaan voi pelisivustolla asettaa pelaamiselleen rajoituksia.

Rahapelihaittoja esiintyy yksilöllisellä ja yhteiskunnallisella tasolla. Ongelmien suuruus on vaihtelevaa. Joissakin tapauksissa voi olla kyse satunnaisesti lykkääntyneistä laskuista ja joskus yksilön elämään aiheutuu pelaamisen johdosta ihmissuhde-, terveys- tai talousongelmia. Ongelmapelaaminen heijastuu myös lähiympäristöön ja yhteiskuntaan. Ongelmapelaaminen keskittyy erityisesti nuoriin, vähemmistöihin ja alempiin tuloluokkiin. Suurimmalle osalle pelaajista pelaaminen ei kuitenkaan aiheuta negatiivisia vaikutuksia. (Paaso 2008, 17.)

4.4 Tuotot rahapeleistä

Raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuottojen jakaminen on ennalta määrätty. Opetusministeriö jakaa tuoton varoja urheilun ja liikuntakasvatukseen (25%), tieteeseen (17,5%), taiteeseen (38,5%) ja nuorisotyön edistämiseen (9%). Lisäksi joka vuosi määritellään erikseen mihin käyttötarkoitukseen käytetään loput 10 prosenttia tuotoista. Vuonna 2009 Veikkaus tuotti yli 1,1 miljoonaa euroa joka päivä. (Veikkaus 2010.)

Veikkauspelit ovat merkittävä tulonlähde yhteiskunnalle. Tuotto muodostaa pääosan varsinkin liikuntaharrastuksien ja nuorisotyön rahoituksesta. Veikkausvoittorahoja myönnetään muun muassa järjestöjen ja seurojen toimintaan, nuorisotyönjärjestöjen toimintaan, kotimaisille elokuville, valtakunnallisille kulttuuritapahtumille, kirjastoille ja erilaisille tutkimushankkeille. Vuonna 2008 veikkausvaroja sai noin 3500 tahoa. (Veikkaus 2010.)

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

5.1 Lähtökohdat opinnäytetyöhön

Aiheeni nousi omista lautapeliharrastuksista ja kiinnostuksesta nettipokeriin. Halusin tutustua tarkemmin myös peliharrastusten ilmiöihin. Oma tavoitteeni ja kiinnostuksen kohteeni on selvittää rahapelaamiseen johtavia asioita, rahapelaamisen vaikutuksia arkielämässä ja pelaamisesta aiheutuvia haittoja. Pelaamiseen liittyvät ongelmat kiinnostavat minua myös ammatillisessa mielessä, joten pidän mahdollisena, että voisin työskennellä tulevaisuudessa henkilöiden kanssa, joilla on peliongelmia.

Aihettani tukee myös ammattikorkeakouluilla käynnissä oleva projekti: To Care, To Dare, To Share (CDS). Tämä CDS -projekti on alkanut 1.9.2009 ja sen kesto on kaksi vuotta. Sen tarkoituksena on syrjäytymisen ehkäiseminen ammattikorkeakouluopinnoissa ja opiskelijoiden hyvinvoinnin lisääminen. Projektin tavoitteena on luoda toimintakäytännöt, joilla tunnistetaan opiskelijan syrjäytymisriskit ja pystytään puuttumaan varhain opiskelijoiden ongelmiin. Käytännön tavoitteeni on, että opinnäytteeni tuloksia tultaisiin hyödyntämään CDS -projektin yhteydessä. (To Care to Dare to Share 2010.)

5.2 Tutkimusongelmat

Tutkimuskysymykset liittyvät yhden ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveystieteiden opiskelijoiden pelaamiskokemuksiin. Tutkimuksessa pyrin selvittämään opiskelijoiden pelaamisen yleisyyttä ja heidän pelitottumuksiaan.

Näitä tutkimusongelmia selvitin muun muassa seuraavilla kysymyksillä: Mitä rahapelejä opiskelijat pelaavat? Kuinka paljon opiskelijat käyttävät rahaa ja aikaa pelaamiseen? Miksi opiskelijat pelaavat rahapelejä? Aiheutuuko pelaamisesta opiskelijoille haittoja ja häiritseekö pelaaminen arjessa toimimista? Onko opiskelijoilla uhkaa ongelmapelaamiseen? Lisäksi tutkimuksen tarkoituksena on selvittää: Onko opiskelijoiden läheisillä ollut peliongelmia kuluneen vuoden aikana? (Ks. Liite 1.)

5.3 Kvantitatiivinen tutkimus

Tutkimuksen tekemiseen kuuluu tiede, tieto ja edistyminen. Sen tekoon vaikuttaa taloudelliset linjaukset ja sillä voidaan vaikuttaa sosiaaliseen ja kulttuuriseen kestävyys. Tutkimusta jostakin aiheesta voidaan tehdä epäkohtien korjauksien vuoksi tai ongelma-kohtien löytämiseksi. Sitä voidaan käyttää muun muassa palvelun tai tuotteen kehittämiseksi. Tutkimuksen teolla voidaan vaikuttaa poliittiseen päätöksentekoon ja parhaimmillaan sitä kautta lainsäädäntöön. (Raento 2010.) Opinnäytteen tarkoitus on harjaannuttaa tieteelliseen ajatteluun ja perehdyttää opiskelijaa johonkin alan erityiskysymykseen. Opinnäytetöissä käytännön läheisyys ja käytäntöön sovellettavuus painottuu enemmän kuin tieteellisyys. Kohdeilmiötä pyritään kuvaamaan, selittämään ja ymmärtämään ja kun opiskelija on löytänyt ilmiöön liittyvän tietoaution, hän voi asettaa sen täyttämisen tavoitteekseen. (Heikkilä 2001, 24, 26.)

Kvantitatiivisen tutkimuksen avulla selvitetään lukumääriin perustuvilla kysymyksillä ilmiön laajuutta tai tutkittavassa ilmiössä tapahtuneita muutoksia. Aineiston keruussa käytetään yleensä tutkimuslomakkeita, joissa on valmiita vastausvaihtoehtoja. (Heikkilä 2001, 16.) Kvantitatiiviseen tutkimusotteeseen kuuluu pyrkimys hankkia kattavaa, vertailukelpoista tietoa suurista joukoista, tällöin joudutaan tinkimään tutkittavan ilmiön monimuotoisuudesta ja kaikkia erityispiirteitä ei voida ottaa huomioon. Sisällölliseen kattavuuteen on vaikeaa päästä, mutta pelkistetyt tiedot ovat yleistettävissä suureen joukkoon. (Alkula, Pönttinen & Ylöstalo 1995, 46.) Opinnäytetyöni on kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus.

Päädyin kvantitatiiviseen tutkimukseen, koska kyseisessä ammattikorkeakoulussa ei ole aikaisemmin tehty aiheeseen liittyvää tutkimusta. Laadullisen tutkimuksen tekeminen olisi mielestäni vaatinut jonkinlaista taustatutkimusta peliongelma- tai karsivien opiskelijoiden löytämiseksi, koska ei ollut tietoa, kuinka paljon opiskelijoiden keskuudessa on peliongelmia. Minua kiinnosti tehdä tällainen kartoittava tutkimus, koska se voi parantaa mahdollisuuksia myös laadullisen tutkimuksen ja jatkotutkimusten tekemiseen samasta aiheesta.

5.4 Kyselytutkimus

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa tarvittavat tiedot voidaan hankkia erilaisista muiden keräämistä rekistereistä tai ne voidaan kerätä itse. Itse kerättävissä aineistoissa on päätettävä mikä on kohderyhmä ja mikä tiedonkeruumenetelmä soveltuu tähän parhaiten. Kullakin tiedonkeruumenetelmällä on omat hyvät ja huonot puolensa. Valintaan vaikuttavia asioita ovat tutkittavan asian luonne, tutkimuksen tavoite, aikataulu ja budjetti. (Heikkilä 2001, 18–19.)

Kyselylomakkeessani oli 23 pelaamiseen liittyvää kysymystä. Kysymykset koskivat opiskelijoiden pelaamista viimeisen kuukauden tai kolmen kuukauden ajalta. Kysymykset 1–11 koskivat opiskelijoiden rahapelaamista. Kysymykset 12–22 koskivat rahapelaamisen lisäksi kaikkea muuta pelaamista, joka tapahtui internetissä, tietokoneella tai pelikonsoleilla. Kysymys 23 koski opiskelijoiden lähipiirissä tapahtuvaa ongelmapelelaamista viimeisen vuoden aikana. (Ks. Liite 1.)

Kyselytutkimuksen tekeminen sopi mielestäni kaikilta osin hyvin aiheeseeni ja tutkimusongelmien selvittämiseen. Halusin tehdä kyselylomakkeen, koska mielestäni se toimii hyvänä tiedonkeruumenetelmänä, kun vastauksia pyrittiin saamaan suurelta joukosta ja nopeassa aikataulussa. Kyselytutkimuksessa suurena ongelmana on kuitenkin välillä vastaajien vähäisyys. Tämän ongelman sain mielestäni hyvin ratkaistua jakamalla lomakkeet oppilaille henkilökohtaisesti.

Heikkilän (2001) mukaan hyvässä kyselomakkeessa kysymykset ovat hyvin aseteltuja ja testi on selkeä ja houkuttelevan näköinen. On tärkeää, että kysymykset etenevät loogisesti ja kysytään kerralla vain yhtä asiaa. Samaa aihetta koskevat kysymykset on ryhmitelty kokonaisuuksiksi ja niillä on selkeät otsikot. Lomake ei saisi olla liian pitkä ja kaikilla kysymyksillä tulee olla jokin merkitys. Vastaukset tulisi olla helposti käsiteltävissä. (Heikkilä 2001, 49.)

Pidin tärkeänä sitä, että lomake pysyi yksinkertaisena ja että se mahtui yhdelle arkille. Muokkasin kysymykset sellaiseen muotoon, että vastaaminen oli myös mahdollisimman nopeaa ja kaikki jaksoivat tehdä kyselyn loppuun asti. Kysymykset olivat monivalinta-

kysymyksiä ja lisäksi oli kaksi avointa kysymystä. Suljettujen kysymysten haittapuoliin kuuluu se, että vastaukset saatetaan antaa harkitsematta tai jokin vaihtoehto saattaa vastaajan mielestä puuttua (Heikkilä 2001, 51). Olin kyselytilanteessa läsnä ja minulta oli mahdollista kysyä kyselyyni liittyvistä asioista. On vaikeaa arvioida onko joku antanut vastauksia harkitsematta, mutta kukaan ei ainakaan kyselyn aikana ilmoittanut, että heidän mielestään jokin vaihtoehto olisi vastausmahdollisuuksista puuttunut.

5.5 Kyselyn toteuttaminen

Suunnittelin kyselylomakkeen toukokuun 2010 aikana. Toteutin kyselyn erään eteläsuomalaisen kaupungin ammattikorkeakoulussa 25–26.5.2010 välisenä aikana koulun opiskelijoille. Kysely toteutettiin opiskeluryhmille luokkatiloissa.

Pyysin etukäteen opettajilta mahdollisuutta tulla tekemään kyseisenä ajankohtana kyselyä heidän luentonsa aikana. Tällä tavalla varmistin, että opiskelijat vastaavat kyselyyn vain kerran siinä opintokokonaisuudessa jota käyvät. Esittelin työni aiheen ja kyselylomakkeen opiskelijoille ja kerroin kyselyyn vastaamisen vapaaehtoisuudesta. Jaoin lomakkeen aina kaikille luokassa olleille opiskelijoille, mutta ilmoitin, että halutessaan voi palauttaa paperin tyhjänä takaisin. Kyselyn vastaamiseen opiskelijoilta kului aikaa muutamasta minuutista kymmeneen minuuttiin. Jos opiskelijoilla heräsi kysymyksiä lomakkeesta tai aiheestani, niin heillä oli mahdollisuus kysyä tarkennuksia minulta.

Lomakkeeni kysymykset toimivat alkukartoituksena, mutta ongelmapelaamisen syvyyden määrittelemiseksi tutkimusta täytyisi jatkaa laajemmaksi. Tässä kyselyssä en syventynyt tarkemmin ongelmallisimpaan pelaamiseen, peliriippuvuuteen, koska oletuksena oli, että peliriippuvaisten määrä olisi suhteellisen pieni. Riskialueella pelaavia oppilaita oli odotettavasti enemmän ja siksi koin uhkien kartoittamisen tärkeänä.

5.6 Kyselyaineiston analyysi

Lomakkeen kysymykset pohjautuivat teokseen *Peliriippuvuus: Valikoima kartoitusinstrumentteja kliiniseen ja tutkimuskäyttöön*. Teos esittelee kahdenlaisia testejä: seulontaan ja hoitoon. Näillä kysymyssarjoilla voidaan arvioida henkilöiden ongelmapelaamista ja peliriippuvuuden syvyyttä pistejärjestelmän avulla. (Gyllström 2005.) Pistejärjestelmää olen opinnäytteessäni hyödyntänyt yksilöiden tuloksien arvioinnissa.

Teos sisälsi viisi eri paikoissa kehitettyä seulontaan liittyvää testiä, mutta niiden sisällöissä oli yhteneväisyyksiä. Olen valinnut omaan kyselytutkimukseeni kysymyksiä seuraavista seulontaan liittyvistä testeistä: The South Oaks Gambling Screen (SOGS), NORC SDM Screen for Gambling Problems (NODS) ja The Massachusetts Gambling Screen (MAGS). Kaikissa käyttämissäni testeissä käytetään samaa mittaria tulosten analysoinnissa, jonka mukaan jokaisesta kysymyksestä voi saada 0–1 haittapistettä. Jos haittapisteiden yhteislukumäärä ylittää 5, niin tulokset viittaavat peliriippuvuuteen. Osa kysymyksistä oli tarkoitettu kartoittamaan riippuvuutta (arvo 1 haittapiste yhteispisteissä) ja osa kartoitti uhkatekijöitä peliongelmiin syntyminen (arvo 0,5 haittapistettä yhteispisteissä). Lopuksi yhteispistemäärä kertoo, minkälainen pelikäyttäytyminen kyseiseen vastanneella henkilöllä todennäköisesti on, ja kuinka suuri riski hänellä on peliriippuvuuden syntymiseen.

Valitsin testeistä sopivia monivalintakysymyksiä sen perusteella, mitkä kysymykset sopisivat parhaiten kohderyhmälle eli opiskelijoille. En kokenut tarpeelliseksi laittaa kyselyyni sellaisia niin radikaaleja kysymyksiä, joihin voisi parhaimmillaankin tulla vain yksi myöntävä vastaus yhdeltä opiskelijalta (esimerkiksi kysymys: Oletko koskaan jäänyt kiinni rikollisista toimista rahapelien vuoksi?). Pyrin laittamaan lomakkeeseen kuitenkin mahdollisimman monipuolisesti elämään ja arkeen liittyviä kysymyksiä. Monivalintakysymysten runsaus perustui myös siihen, että tulokset olivat suhteellisen nopeasti ja helposti analysoitavissa suorilla jakaumilla.

Pisteytys tapahtui yksilöiden tuloksien arvioinnissa seuraavasti. Kysymyksistä 4, 5, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 ja 20 sai yhden haittapisteen, jos kysymykseen vastasi "kyllä". Nämä kaikki kysymykset viittaavat jo jonkinlaiseen riskiin tai ongelmaan pelitottumuk-

sisä. Kysymykset 6, 7, 8, ja 16 arvioitiin lievemmän pisteytyksen mukaisesti, näitä kutsun uhkatekijöiksi, koska näissä tapauksissa yksittäisestä vastauksesta voidaan puhua korkeintaan vain uhkana pelitottumuksissa eli niiden haitta-arvo on 0–0.5 pistettä. Nämä kysymykset viittaavat pelaamiseen kertaluonteisesti, jolloin vastauksesta ei voi päätellä onko henkilöllä sama pelitapa joka kerta pelatessa. Esim. kysymys 16: Oletko pelannut niin myöhään, että tunsit seuraavana päivänä olevasi väsynyt? Tähän kysymykseen myönteinen vastaus ilmaisee vain uhkaa pelitottumuksissa, koska ei ole tietoa kuinka usein näin on käynyt. Jos henkilö on tuntenut olonsa väsyneeksi useita kertoja, niin uhka on suurempi, mutta myönteinen vastaus voi siis ilmaista myös vain yksittäistä pelaamiskertaa. Tämän vuoksi esimerkikysymystä 16 ei voi pitää samanlaisena pisteen arvoisena riskitekijänä kuin yhdessätoista riskitekijään viittaavassa kysymyksessä. (Ks. Liite 1, kyselylomake.)

Pisteytysjärjestelmän lisäksi arvioin tuloksia kahden avoimen kysymyksen perusteella, jolloin aineistostakin tuli laajempi. Tietyissä kysymyksissä, kuten pelaamiseen johtavissa syissä, avoimiin kysymyksiin saa opiskelijoilta tarkempia ja yksilöllisempiä vastauksia, kun jos vastausvaihtoehdot olisi valmiiksi annettu. Valmiiksi annetuilla vastausvaihtoehdoilla voisi näin laajassa kysymyksessä helposti jäädä jokin vastausvaihtoehto puuttumaan. Avoimien kysymysten analysoinnissa käytin sisällönanalyysia.

Sisällönanalyysi perustuu tulkintaan ja päättelyyn, jossa edetään empiirisestä aineistosta kohti käsitteellisempää näkemystä tutkittavasta ilmiöstä. Tuloksissa kuvataan myös luokittelujen pohjalta muodostetut käsitteet. (Tuomi ym. 2002, 115.) Luokittelin opinnäytteessäni opiskelijoiden vastaukset avoimessa kysymyksessä erilaisiin luokkiin niiden samankaltaisuuksien mukaisesti. (Ks. Kuva 3, luvussa 6.4.) Näin sain sanalliset vastaukset muokattua erilaisten käsitteiden alaisiksi.

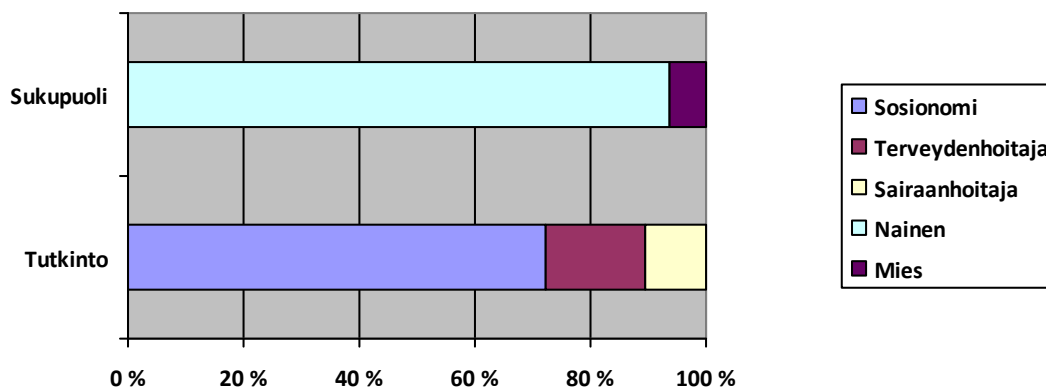
6 TULOKSET

6.1 Taustatiedot vastaajista

Tavoitteeni oli kevään 2010 lopussa kerätä sata vastausta kyselylomakkeen avulla. Kyselyyn osallistui yhteensä 96 sosionomi-, sairaanhoitaja-, ja terveydenhoitajaopiskelijaa. Vastauksista 94 oli vertailukelpoisia, koska kaksi henkilöä oli halunnut palauttaa tyhjän paperin.

Vastaajat olivat hyvin eri vaiheissa opintojaan. Vastaamiseen osallistuvat ryhmät valittiin satunnaisesti, riippuen siitä, mitkä opiskelijaryhmät olivat koululla valittuina päivinä. Kyselyyn vastanneet opiskelijat olivat iältään 19–57-vuotiaita päivä- ja iltaopiskelijoita. Yli puolet opiskelijoista oli alle 30 -vuotiaita ja keskiluku eli mediaani koko joukon iästä oli 27 vuotta. (Ks. Liite 3 ikäjakaumista.)

Opiskelijoista 88 oli naisia ja 6 miehiä, ja vastaajista suurin osa, 68, opiskeli sosiaalialan koulutusohjelmassa. Sairaanhoitajaksi opiskelevia oli 10 ja terveydenhoitajaopiskelijoita oli 16. Ks. Kuva 1.



Kuva 1. Taustatiedot vastaajista

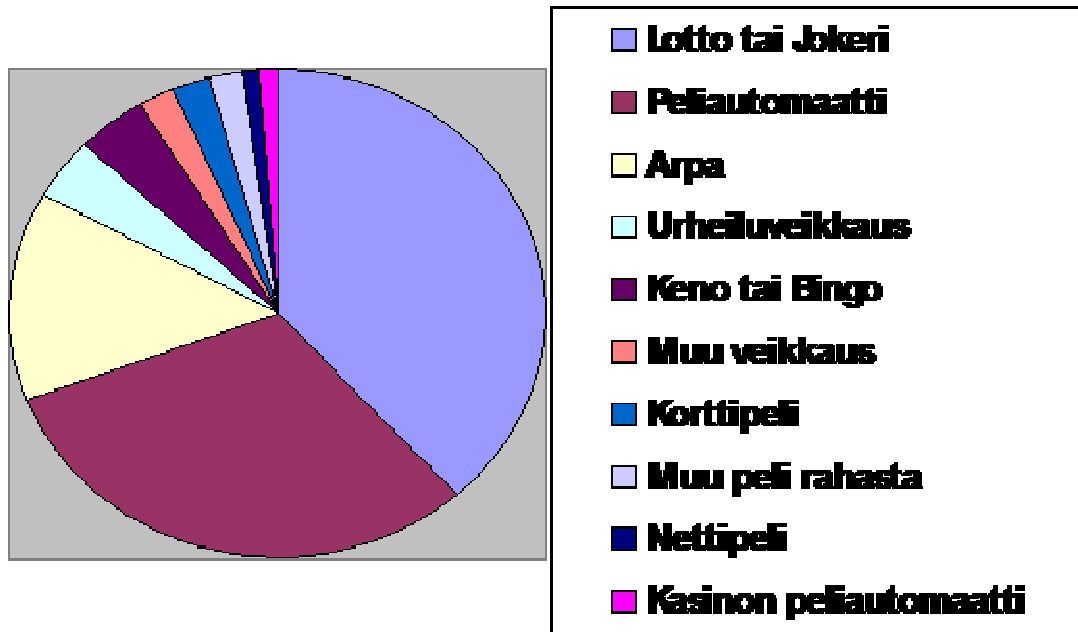
6.2 Pelaamisen yleisyys ammattikorkeakoulussa

Tuloksista ilmeni, että 46,8 % (44/94) kyselyyni osallistuneista ammattikorkeakoulun opiskelijoista ei ollut viimeisen kolmen kuukauden aikana ollut minkäänlaista pelikokemusta raha-, netti-, tietokone-, ja konsolipelien pelaamisesta. He eivät olleet pelanneet yhtään rahapelejä kolmen kuukauden aikana ja heillä ei myöskään ollut yhtään kyllä-vastausta pelaamiseen liittyvissä kohtien 12–21 kysymyksissä. Lisäksi kaikki heistä vastasivat kysymykseen 22, että viimeisen kuukauden aikana he olivat pelanneet 0–2 tuntia viikossa. Tällä joukolla ei siis ole ollut minkäänlaista ongelmaa pelaamisen kanssa viimeisen kolmen kuukauden aikana.

Opiskelijoista 51,1 % (48/94) ei ollut pelannut rahapelejä ollenkaan kolmen kuukauden aikana. Rahasta pelaaminen näkyi liittyvän olennaisesti pelikokemuksiin. Henkilöillä, joilla oli jotain pelikokemuksia, oli todella usein ollut myös kokemuksia rahapelien pelaamisesta. Kyselystä selvisi, että pelaavista opiskelijoista vain 8 % (4/50) pelasi jotain muita pelejä, mutta ei ollut pelannut rahapelejä. Pelaavista henkilöistä rahapelejä pelanneita oli siis 92 % (46/50) henkilöistä. (Ks. Liite 1, kysymys 1.)

Suosituimmat rahapelit ovat suomalaisten mukaan olleet Lotto ja Jokeri. Näiden jälkeen seuraavaksi suosituimmat ovat olleet automaattit ja erilaiset raaputusarvat. Ulkomaille suuntautuva nettipokerin pelaaminen on vielä vähäistä, mutta voimakkaassa kasvussa. (Paaso 2008, 17.)

Kaikista suosituin rahapeli oli opiskelijoiden keskuudessa Lotto tai Jokeri. Jompaakumpaa tai kumpaakin näistä peleistä oli pelannut 78,3 % (36/46) rahapelejä pelaavista opiskelijoista. Seuraavaksi suosituin peli oli kaupan peliautomaatti, johon 63,4 % (29/46) oli laittanut rahaa. Myös Veikkauksen raha-arpa kuului kolmen suosituimman kärkeen ja sitä oli kokeillut 28,3 % (13/46) vastaajista. Urheiluveikkausta ja Kenoa tai Bingoa oli pelannut 8,7 % (4/46) opiskelijaa ja muita rahapelimuotoja oli pelannut vain yksi tai kaksi opiskelijaa. (Ks. Kuva 2 ja Liite 1, kysymys 1.)



Kuva 2. Opiskelijoiden pelaamat rahapelit

Pelaamista koskevassa kysymyksessä sai laittaa rastin kaikkiin mahdollisiin pelivaihtoehtoihin, joita henkilö oli pelannut. Rahapelejä pelanneista suurin osa eli 56,5 % (26/46) henkilöistä oli kuitenkin pelannut vain yhtä rahapeliä. Kahta peliä pelasi 28,3 % (13/46) ja kolmea tai useampaa peliä oli pelannut 15,2 % (7/46) vastaajista. Henkilö, joka oli pelannut useimpia pelejä kaikista kymmenestä pelistä, oli pelannut peräti kahdeksaa eri rahapeliä kuluneen kolmen kuukauden aikana. (Ks. Liite 1, kysymys 1.)

6.3 Pelaamiseen käytetty raha ja aika

Suomalaiset kuluttavat rahapeleihin enemmän rahaa kuin muiden EU-maiden kansalaiset. Raha-automaattipelejä pelataan Suomessa huomattavasti enemmän kuin muissa EU-maissa. (Paaso 2008, 17.) Rahasta pelaamiselle ei kuitenkaan ole keksitty riskikäytön rajoja, kuten esimerkiksi alkoholin annosmäärien kohdalla. Tästä syystä rahan käytön seurauksia verrataankin yleensä henkilön taloudelliseen tilanteeseen.

Rahasta pelatessa useimmat vastaajat ilmoittivat kyselyssäni, että he olivat päivässä pelanneet korkeintaan 1–5 euroa kerralla. Tämän vaihtoehdon valitsi 70,0 % (32/46)

vastaaajaa. Heistä 81,25 % (26/32) vastasi, että oli pelannut kuukaudenkin aikana vain alle 5 euroa eli saman verran kuin yhden päivän aikana. Tämä viittaisi siihen, että nämä 26 opiskelijaa pelasi rahapelejä vain kerran kuukaudessa, tai pari kertaa kuukaudessa todella pienellä rahasummalla niin, että rahamäärä ei kuitenkaan ylittänyt viittä euroa kuukaudessa. Loput 18,75 % (6/32), 1–5 euroa kerralla pelanneista, pelasivat kuukaudessa 6–24 euroa. Tämä viittaa siihen, että he pelasivat kuukaudessa useammankin kerran 1–5 euron panostuksella. (Ks. Liite 1, kysymys 2–3.)

Yhden päivän aikana 6–24 euroa kuluttaneita henkilöitä oli 28,3 % (13/46). Heistä 92,3 % (12/13) pelasi kuukaudessa korkeintaan 24 euroa. Yksi oli käyttänyt pelaamiseen 25–49 euroa kuukaudessa, joten hän on pelannut useamman kerran pienemmällä panostuksella kuukauden aikana. (Ks. Liite 1, kysymys 2–3.)

Suomalaisen väestökyselyssä selvisi, että vähintään kaksi kertaa kuussa pelaavat käyttävät pelaamiseen keskimäärin 16,40 euroa viikossa. Vuonna 2003 suomalaiset pelasivat 13,20 euroa viikossa. (Paaso 2008, 17.) Kyselyyni vastanneiden ammattikorkeakouluopiskelijoiden käyttämät rahasummat pelaamiseen ovat tähän keskiarvoon verrattuna selkeästi matalammat, koska kaksikin kertaa kuussa pelaavat opiskelijat käyttivät pelaamiseen alle 24 euroa kuussa kahta opiskelijaa lukuun ottamatta.

Käytettävissä olevista tuloistaan suomalaiset olivat vuoden 2007 aikana käyttäneet 5,2 % kuin vuonna 2003 sama lukema oli 4,1 %. Jakauma rahapelien kokonaiskulutuksesta kertoo, että suurin osa pelaajista käyttää pelaamiseen rahaa vain vähän ja pieni osa käyttää rahaa erittäin paljon. Arvio on, että 5 % pelaajista pelaa noin puolet kaikesta pelatus-
 ta rahasta. (Paaso 2008, 18.) Tämä näkyy kyselyni tuloksissa niin, että 46 rahapelaajasta vain yksi opiskelija oli käyttänyt yhden päivän aikana 50–99 euroa pelaamiseen. Hän ilmoitti, että viimeisen kuukauden aikana pelaamiseen hän oli käyttänyt 100–199 euroa. Hän on pelannut muihin oppilaisiin nähden korkeammilla kertasummilla, ja näin ollen hänen rahallinen panostus peleihin kuukaudessa on ollut ainakin neljä kertaa suurempi kuin muilla opiskelijoilla. Hänen rahapelikäytöksensä on siis selkeästi muista opiskelijoiden vastauksista poikkeavaa. (Ks. Liite 1, kysymys 2–3.)

Suomalaiset pelasivat Veikkauksen pelejä vuonna 2008 keskimäärin 278 eurolla asukas-

ta kohden. Vuonna 2007 pelaamiseen käytetty summa oli suomalaista kohden 264 euroa. Suosituinta pelimuotoa, Lottoa, suomalaiset lottosivatkin keskimäärin 89 eurolla vuodessa. (Veikkaus 2010.) Raha-automaattiyhdistyksen pelejä on pääkaupunkiseudulla pelattu vuoden 2010 alussa enemmän kuin viime vuonna. Helsinkiläiset ovat vuoden 2010 alussa lisänneet pelikassaansa keskimäärin kaksi euroa henkeä kohti. He pelasivat tammi-kesäkuussa keskimäärin 64 eurolla asukasta kohden. Vantaalaisten pelaaminen oli lisääntynyt kolmella eurolla, mutta Espoolaiset ovat pelanneet samoilla euromäärillä kuin edellisenäkin vuonna. (Vartti 2010.)

Tutkimuksien mukaan suomalaisten pelaaminen on lisääntynyt vuosien aikana (Raento 2010). Kyselyni mukaan kaikki opiskelijat ilmoittivat, että he eivät ole pelanneet vuoden aikana suuremmilla summilla kuin aikaisempana vuotena. Tämä oli hyvin mielenkiintoinen tulos useammastakin syystä. Ensinnäkin pelaaminen voi aiheuttaa jonkinlaisia riippuvuutta, jolloin pelikerrat saattavat helposti lisääntyä huomaamatta. Toiseksi, jos aloittaa pienillä summilla, niin on erittäin mahdollista, että jossain vaiheessa samaa pelaamiseen liittyvää jännitystä ei enää saa pienillä summilla, jolloin jännitystä saattaa alkaa hakemaan suuremmilla summilla pelaamisesta. Lisäksi yhteiskunnan keho taloudellinen tilanne saattaa herättää ihmisissä toiveita äkkirikastumisesta. Tämä on huomattavissa esimerkiksi suurien Loton jättipottien syntyemisissä lama-aikaan, vaikka ihmisillä olisi taloudellisia vaikeuksia.

On kuitenkin myös asioita, jotka tukevat sitä, että pelaaminen ei ole lisääntynyt opiskelijoiden keskuudessa. Opiskelijoilla on yleensä vähemmän rahaa käytössä kuin kokopäiväisesti työssä käyvillä. Opintotuki ja laina voivat muodostaa kaikki opiskelijan tulot. Tämän vuoksi he saattavat olla suunnitelmallisempia rahan käytön suhteen, koska elävät opiskelujensa ajan suhteellisen vähävaraisina. Monella opiskelijalla tulot riittävät vuokraan, ruokaan ja elämiseen, mutta ei juuri mihinkään ylimääräiseen. Jos heillä on käytettävissä sama määrä rahaa kuin aikaisempana vuotena, niin ylimääräistä käyttövara ei kerry, ellei jätä käyttämättä rahaa jostakin toisesta tarkoituksesta. Työssäkäyvillä opiskelijoilla on kyllä käytettävissä enemmän rahaa, mutta opiskelu ja työ vie paljon aikaa. Rahapelaamisongelmat ovat yleisempiä työttömillä, eläkeläisillä ja ihmisillä, joilla on paljon ylimääräistä vapaa-aikaa päivisin.

Pelikertojen lisääntymistä voi olla vaikeaa itse huomata etenkin, jos sitä pyydetään vertaamaan vuoden takaiseen tilanteeseen. Rahan arvon muutokset voivat myös vaikeuttaa pelaamiseen käytetyn rahan arviointia. Henkilöiden voi olla vaikeaa myöntää pelaamisensa lisääntyminen, jolloin tarkemman tuloksen pelaamisen lisääntymisestä saisi, jos tutkimuksen uusisi tietyin väliajoin. Jos pelaamiseen käytetyt summat olisivat suurentuneet edellisestä tutkimuskerrasta, voitaisiin olettaa, että pelaaminen on lisääntynyt vuoden aikana.

Ongelmallisessa pelaamisessa pelaaja uppoutuu peliin niin paljon, ettei kiinnitä huomiota ollenkaan muihin pelin ulkopuolisiin asioihin. Se voi huomaamatta viedä myös enemmän aikaa ja rahaa. Tällaisessa pelaamisessa pelaaminen vie pahimmillaan kaiken vapaa-ajan. Myös läheisimmät ihmiset ovat voineet huomauttaa pelaamisesta aiheutu-neista haitoista. Pelaaminen voi vaikuttaa silloin myös pelin ulkopuolisen elämän kulkuun kuten työhön. (Kinnunen 2010, 30–31.)

Pelaamiseen käytetystä ajasta ei ole mitään suoraa tuntimäärää, jota voisi verrata koh-tuulliseen pelaamiseen. Ajan käyttöä tulisi verrata opiskelijan omaan yksilölliseen tilan-teeseen ja siihen, kuinka paljon pelaaminen suhteellisesti vie käytettävissä olevasta va-paa-ajasta. Opiskelijoista 10 % (5/50) ilmoitti, että oli pelannut usein kauemmin kuin oli aikonut (Ks. Liite 1, kysymys 12). Tällaisen asian tiedostaminen on mielestäni hyvä asia, etenkin jos tämä tapahtuu usein. Pelaamiseen uppoutuminen voi aiheuttaa sen, että ajantaju unohtuu. Tämä ei yksin ole vakava riski pelaamisongelmille, mutta voi aiheut-taa lieviä ongelmia, kuten väsymystä seuraavana päivänä.

Suurin osa opiskelijoista oli viimeisen kuukauden aikana käyttänyt pelaamiseen mieles-täni yllättävän vähän aikaa eli 0–2 tuntia viikossa. Tämän vastauksen ilmoitti jopa 90 % (45/50) vastaajista. (Liite 1, kysymys 3.) Tällainen pelaaminen ei ajallisesti haittaa tai vie paljon tilaa muulta elämältä tai opiskelulta. Toiset ovat sellaisia pelaajia, että he voivat hetkellisesti uppoutua peliin, mutta pitävät huolen, että pelaaminen ei vaikuta muihin elämän asioihin. Peli tarjoaa mahdollisuuden unohtaa arkiset asiat, mutta koska pelaaminen voi tuntua miellyttävämmältä kuin arkielämä, niin se voi silti joskus viedä kauemmin aikaa kuin mitä henkilö on suunnitellut. (Kinnunen 2010, 31.)

Pelaamiseen viikossa keskimäärin 3–5 tuntia meni 6 %:lla (3/50) vastaajista. Heistä kaikki ilmoitti, että olivat pelanneet usein kauemmin kuin olivat aikoneet. Lisäksi kaksi heistä kolmesta oli kokenut syyllisyyttä pelaamiseen käytetystä ajasta. Yksi henkilö vastasi pelaamisen ajaksi 6–8 tuntia viikossa. Hän ei kuitenkaan ollut itse tuntenut syyllisyyttä pelaamiseen käytetystä ajasta ja hän oli pelannut vain sen verran kuin oli ollut tarkoitus. (Liite 1, kysymys 22.) Koska kyseessä oli kaikenlainen pelaaminen, eikä pelkästään rahapelaaminen, niin nämä vaihtoehdot tuntuvat kohtuulliselta pelaamiselta ajallisesti. Tällainen pelaaminen on mahdollista vapaa-aikaa ja viikonloppua hyödyntäen, vaikka tekisi jonkun verran töitäkin opiskelujen ohella. Kohtuullinen pelaaminen ajallisesti voi kuitenkin merkitä pelaajille eri asioita. Pelaajat, jotka olivat tunteneet syyllisyyttä pelaamiseen käytetystä ajasta saattavat ajatella, että he käyttävät pelaamiseen suhteellisen paljon aikaa omasta vapaa-ajastaan.

Seuraavaksi antamiani vaihtoehtoja 9–11 tuntia tai 12–14 tuntia, ei kyselyssä valinnut kukaan opiskelijoista, mutta ääripään viimeisen vaihtoehdon, yli 15 tuntia viikossa, valitsi 2 % (1/50) opiskelijoista. (Liite 1, kysymys 22.) Tämä opiskelija oli usein pelannut kauemmin kuin oli aikonut ja hän oli tuntenut myös syyllisyyttä pelaamisesta. Kokopäiväiseltä opiskelijalta tällainen pelaaminen vie viikossa suhteellisen paljon aikaa, mutta riippuen kuinka hyvin ajan käyttö on suunniteltu, ei tämä takaa mielestäni sitä, että ajallisesti pelaaminen välttämättä haittaisi opiskelijan elämää tai opiskelua. Se voi kuitenkin olla mahdollista siitä syystä, että opiskelija on myös vastannut, että joku läheinen on huomauttanut hänelle jostakin pelaamisesta aiheutuvasta haitasta.

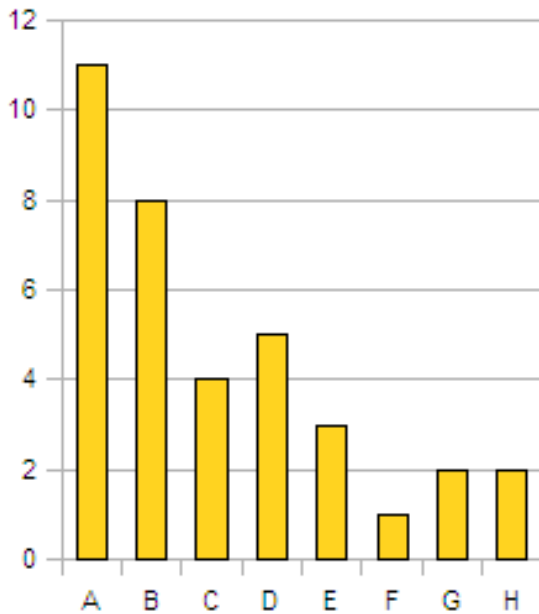
6.4 Opiskelijoiden pelaamiseen johtavat syyt

Selkeästi yleisin syy opiskelijoiden keskuudessa pelaamiselle oli pikavoiton toivo ja äkkirikastuminen. Monet vastasivat, että voiton halu oli suuri etenkin silloin, kun jaossa oli iso pääpotti. Useat opiskelijat sanoivat haluavansa tulla miljonääreiksi ja rahalle oli suunniteltu jo käyttötarkoituksin esim. oman asunnon osto.

Oli mielestäni yllättävää kuinka moni opiskelija pelasi ”Tullakseen miljonääriksi”. Tä-

hän on voinut mielestäni vaikuttaa muun muassa reality -sarjojen kasvanut suosio. Televisio-ohjelmat tavoittelet tavallisia peruspalkkaa ansaitsevia ihmisiä erilaisiin tietovisoihin ja ohjelmiin houkutusena suuri summa rahaa. Ihmisten on helppo nähdä televisiosta, että tavallinen ihminenkin voi äkkinäisesti rikastua ja sen vuoksi heillä elää itsellään myös paljon toivoa oman pikavoittonsa suhteen. Televisio-ohjelmat ja mainokset hämärtävät kuitenkin totuutta ja todennäköisyyksiä. Media antaa lottovoittajahaastatteluilla sellaista kuvaa, että jokainen suomalainen voi hyvällä tuurilla äkkirikastua ja muuttaa elämänsä täysin yhdellä lottorivillä.

Avoimista vastauksista oli huomattavissa opiskelijoiden pelaamisen satunnaisuus. Kyselyssä 78,3 % (36/46) ilmoitti, että pelaaminen oli satunnaista ja he pelasivat silloin jos sattui tilaisuus (Ks. Liite 1, kysymys 9.) Tällainen tilaisuus käytetään hyväksi, jos kaupasta sattuu jäämään ylimääräisiä kolikoita taskuun tai jos puoliso haluaa pelata kauppareissulla, niin vastaajat olivat menneet itsekkin mukaan pelaamaan. Osa opiskelijoista ilmoitti pelaavansa hetken mielihohteesta, esimerkiksi niin, että kaupan kassalla tekeekin yhtäkkiä mieli ostaa arpa. Huvin vuoksi pelaaminen oli usean pelaajan syy ja ajanviette oli myös suosittu vastauksessa. (Ks. Kuva 3 pelaamiseen johtavista syistä.)



- A. Pikavoiton toivossa/ Tullakseen miljonääriksi
- B. Huvin vuoksi
- C. Ajankuluksi
- D. Hetken mielijohdeesta
- E. Puolisonkin pelatessa
- F. Jännityksestä
- G. Urheilun seuraamisen kiinnostuksen lisäämiseksi
- H. Tilaisuuden tullen

Kuva 3. Pelaamiseen johtavat syyt

Vastaajista 21,7 % (10/46) ilmoitti, että pelaaminen ei ollut satunnaista. (Ks. Liite 1, kysymys 9.) Tällaiseen pelaamiseen yleensä liittyi muun muassa urheiluveikkaus, jolloin urheilun seuraaminen tulee kiinnostavammaksi. Pelaamista harrastettiin myös jännityksen hakemiseksi.

6.5 Pelaamisesta aiheutuneet ongelmat

Kaikki kyselyyn vastanneet vastasivat, että pelaaminen ei ollut heille aiheuttanut taloudellisia, sosiaalisia eikä psyykkisiä vaikeuksia. Tämä oli mielestäni erittäin yllättävä tulos, koska pelaamisen haittoihin arkipäivässä viittaavat kysymykset antoivat toisenlaisia viitteitä. Niiden mukaan useat henkilöt ovat tunteneet jotain pelaamisesta johtuvia haittoja esim. väsymystä.

Kysymys aiheutuneesta haitasta onkin saatettu kokea paljon vakavaluonteisemmaksi kuin olin sen ajatellut tarkoittavan. Vastaajat eivät ole ehkä uskaltaneet vastata kyllä, jos he ovat kokeneet pelaamisesta johtuneet haitat vain pieniksi omassa elämässään. On myös mahdollista, että he ovat tiedostaneet pelaamisen haitat vasta myöhemmässä vai-

heessa kyselyä, kun kysymykset ovat tulleet tarkemmiksi ja käytännöllisemmiksi.

Vastaajat eivät ole kokeneet, että pelaaminen olisi vaikuttanut heidän sosiaalisiin suhteisiinsa. Kukaan ei myöskään ole kieltäytynyt tapaamasta läheistä ihmistä siitä syystä, että olisi voinut jäädä kotiinkin yksin pelaamaan. (Ks. Liite 1, kysymys 18.) Kyselyni mukaan 37 % (17/46) opiskelijoista pelasi rahapelejä useimmiten yksin. Seurassa rahapelejä ilmoitti pelaavansa 63 % (29/46) opiskelijoista. (Ks. Liite 1, kysymys 8.) Seurassa pelaamisessa on yleensä vähemmän riskejä, koska pelaamisen, rahan ja ajan hallintaan vaikuttavat muut pelikumppanit. Sosiaalisiin suhteisiin voi vaikuttaa ongelmallisesta pelaamisesta johtuvat haitat. Yksi opiskelija myöntää valehdelleensa läheisellensä jostakin pelaamiseen liittyvästä asiasta. Joku hänelle läheinen on myös huomauttanut jostakin pelaamisen aiheutuvasta haitasta. Tällaiset asiat voivat helposti aiheuttaa ongelmia tai riitoja pelaajan ihmissuhteissa. (Ks. Liite 1, kysymykset 13 ja 17.)

Psyykkiset ongelmat saattavat lisätä pelaamista. Henkilö saattaa paeta ongelmiaan tai yrittää parantaa ahdistuneisuuden, syyllisyyden, masennuksen tai avuttomuuden tunteita pelaamalla. Henkilö saattaa yrittää vähentää tai lopettaa pelaamisen, mutta lopettaminen voi aiheuttaa levottomuutta ja ärtyneisyyttä. Peliongelmiin liittyy usein mielenterveysongelmia ja masennuksen lisäksi keskimääräistä useammin ongelmapelaajilla esiintyy myös päihdeongelmia. (Pajula 2007a, 8, 13.)

Opiskelijoista 8 % (4/50) oli pelannut vähentääkseen ahdistuksen tai masennuksen tunnetta. (Ks. Liite 1, kysymys 15.) Pelaaminen voi myös aiheuttaa tällaisia tunteita, jolloin se voi olla myös seuraus pelaamisesta. Mielestäni oli kuitenkin yllättävää, että neljäkin opiskelijaa vastasi kysymykseen myöntävästi. Mielenkiintoista olisi ollut selvittää vielä tarkemmin onko ahdistukseen pelaaminen ollut esimerkiksi vain stressin poistoa tai että kuinka usein henkilöt olivat tästä syystä pelanneet. Vastauksen merkitys on mielestäni aika suuri, sillä tämä on yksi tärkeitä riskitekijöitä ongelmapelaamisen kartoittamisessa.

Taloudellisista tunnuspiirteistä helpoimmin huomattavissa on omaisuuden katoaminen ja selittämätön rahankäyttö. Rahankäyttö saattaa näkyä esimerkiksi suurina summina, joita on nostettu tililtä lyhyellä aikavälillä. Rahan merkitys saattaa myös olla korostunut peliongelmaisen henkilön elämässä, mutta hän saattaa vältellä silti aiheeseen liit-

tyvästä puhumisesta. (Pajula 2007a, 13.) Kyselyn avulla vastaajien rahankäytön selvittäminen näihin asioihin liittyen olisi ollut haasteellista. Taloudellisten ongelmien selvittäminen kyselyssäni jäi siksi vähäisemmälle huomiolle. Tämä olisi vaatinut myös tarkempia taustoihin liittyviä kysymyksiä esimerkiksi tietoja vastaajien tuloista.

Kukaan pelanneista ei kuitenkaan ollut lainannut rahaa omaa pelaamistaan varten viimeisen kolmen kuukauden aikana. Rahan lainailu läheisiltä tai muualta on tyypillisimpiä tunnusmerkkejä ongelmapelaamisessa (Pajula 2007a, 13).

Opiskelijoista 8,7 % (4/46) ilmoitti, että he ovat jatkaneet pelaamista, jotta voittaisivat häviämänsä summan takaisin ja seitsemän opiskelijaa käytti pelaamiseen enemmän rahaa kuin oli alun perin suunnitellut. (Ks. Liite 1, kysymykset 6 ja 7.) Tällainen käytös viittaa mielestäni siihen, että pelaamista on ollut välillä vaikeaa lopettaa. Vastaajat ovat voineet ajatella, että häviämisen jälkeen on varmasti tultava kohta voitto. On myös mahdollista, että häviämisestä syntyvät tunteet, kuten ärtyneisyys, ovat vaikuttaneet siihen, että pelaaja pelaa herkemmin lisää rahaa ajattelematta niin tarkasti enää rahan oikeaa arvoa.

Arkeen liittyvissä kysymyksissä selvisi, että 10 % (5/50) opiskelijoista on pelannut niin myöhään, että on sen vuoksi seuraavana päivänä ollut väsynyt. Syyllisyyttä pelaamiseen käytetystä ajasta tai rahasta on kokenut 16 % (8/50). Joka kymmenes on myös ilmoittanut, että pelaaminen on haitannut opiskelua tai työtä. Muita pelaamisesta aiheutuvia haittoja sai pohtia myös yhdessä avoimessa kysymyksessä, jossa silmien särky mainittiin omasta pelaamisesta koituvaksi haitaksi. (Ks. Liite 1, kysymykset 16, 14, 20 ja 21.) Nämä kaikki arkielämään liittyvät kysymykset paljastavat mielestäni, että haitat ovat osalla olleet taloudellisia, fyysisiä tai psyykkisiä, mutta vastaajat eivät ole silti myöntäneet pelaamisen aiheuttavan haittoja elämässään.

Pelaamisesta johtuvia haittoja ja peliongelmaa voi olla vaikeaa myöntää suoraan. Monesti peliongelman diagnosointi onkin vaikeaa, koska henkilö ei välttämättä itsekään ole tiedostanut pelaamiseen käytettyä aikaa tai rahaa tai muita pelaamisesta aiheutuneita haittoja. Näissä tapauksissa erilaiset arkielämään liittyvät kysymykset toimivatkin paljastavampina haittoja määriteltessä.

6.5.1 Riskitekijät yksilöiden pelitottumuksissa

Kyselyssäni ilmeni, että yllättävän usealla opiskelijalla oli erilaisia riskitekijöitä pelaamistottumuksissaan. Opiskelijoiden riskitekijöiden ja uhkien kartoittamista varten olen käyttänyt peliriippuvuus kartoitusinstrumenttien (Gyllström ym. 2005.) esimerkkikysymyksiä ja niihin liittyvää pistejärjestelmää, jonka käytöstä tarkemmat tiedot luvussa 5.6 Kyselyaineiston analyysi. Kyselyssäni on 11 kysymystä, jotka osoittavat todennäköisen peliriippuvuuden siinä tapauksessa, että vastaaja on saanut kysymyksistä yhteensä 5 pistettä tai enemmän. Jos pisteitä on 4, on kyseessä todennäköisesti lievä peliongelma ja jos pisteitä on 1–3 voi kyseessä olla riski pelaamisongelmien syntymiseen. Opiskelijoita, joilla oli ainakin yksi riskitekijä, oli 9,6 % (9/94). Mitä enemmän riskitekijöitä on, sitä suuremmat riskit pelikäyttäytymisessä voi olla.

Riskitekijöitä oli yhdeksällä opiskelijalla. Tuloksissa näkyy, että yhden riskitekijäpisteen on saanut kaksi opiskelijaa yhdeksästä riskipisteiden saajasta. Toinen heistä on lisäksi saanut kolme uhkatekijää lievemmistä kysymyksistä. Hän on myös pelannut kolmen kuukauden aikana kahdeksaa eri rahapeliä ja kuukaudessa käyttänyt 100–199 euroa pelaamiseen. Pisteytyksen mukaan molemmilla on yksi piste riskitekijöistä, mutta sen lisäksi kolmen uhkatekijän saaminen ja jälkimmäisen pelitottumukset eroavat jo rahallisestikin muiden opiskelijoiden vastauksista selkeästi.

Kolmella opiskelijalla oli kaksi riskitekijäpistettä. Heillä oli lisäksi uhkatekijöitä 0–2. Kahdella opiskelijalla oli kolme riskitekijäpistettä. Heidän vastauksissaan ei lisäksi ollut yhtään lievempiä uhkatekijöitä. Nämä 2–3 pistettä saaneet opiskelijat kuuluvat riskialueelle ja heidän pelaamisensa saattaa aiheuttaa lieviä haittoja, tai pelaamisen lisääntyessä, henkilöt voivat joutua kohtaamaan arkielämässään yhä suurempia pelaamisesta aiheutuvia ongelmia.

Yksi opiskelija sai tuloksistaan neljä riskipistettä, mikä viittaisi kartoitusinstrumenttien mukaan lievään peliongelmaan. Hänellä oli lisäksi yksi uhkaan liittyvä piste. Hän ei kuitenkaan pelannut rahapeleistä muita pelejä kuin lottoa tai jokeria ja pelaamiseen käytetyt rahasummat olivat yleisellä tasolla muihin opiskelijoihin verrattuna. Hänen pelaamisensa oli kuitenkin haitannut opiskelua tai työtä ja hän oli kärsinyt fyysisistä haitois-

ta, kuten väsymys ja silmien särky. Hänen pelaamisensa näyttäisi aiheuttavan jo nyt jonkinlaisia ongelmia joihin voisi olla hyvä puuttua.

Kuusi häiritsevää eli todennäköiseen peliriippuvuuteen viittaava pistemäärä oli yhdellä opiskelijalla. Hän ei ollut pelannut ollenkaan rahapelejä, mutta ajallisesti hän käytti pelaamiseen yli 15 tuntia viikossa. Hänen pelaamisestaan oli aiheutunut haittoja ainakin opiskeluiden tai töiden suhteen, fyysisen jaksamisen kanssa ja sosiaalisissa suhteissa. Hän ilmoitti, että on valehdellut jollekin läheiselle pelaamiseen liittyvästä asiasta ja tämä osoittaa sen, että pelaaminen on saattanut aiheuttaa riitaa sosiaalisissa suhteissa jo aikaisemminkin. Hänelle läheinen henkilö on myös huomauttanut pelaamisesta aiheutuvasta haitasta, joten pelaamisen haitat voivat hänen kohdallaan olla jo kohtalaisen vakavia.

6.6 Pelaaminen opiskelijoiden lähipiirissä

Opiskelijoista 32/94 ilmoitti tuntevansa heille läheisen henkilön, jolla on ollut peliongelma kuluneen vuoden aikana. Tämä tarkoittaa, että 34 % opiskelijoista oli kokenut, että henkilöllä heidän lähipiirissään oli ollut peliongelma. Heistä 55,9 % (19/34) ilmoitti peliongelmaisen henkilön olevan lähipiiriä tai sukua ja 44,1 % (15/34) ilmoitti, että kyseinen henkilö oli heidän tuttavansa. Jos henkilö koki, että kenelläkään tuttavapiirissä mainituista henkilöistä ei ollut peliongelmaa, hän pystyi valitsemaan myös sellaisen vaihtoehdon. Tämän vaihtoehdon valitsi 66 % kaikista kyselyyn vastanneista. (Ks. liite 1, kysymys 23.)

Lähipiiriin kuulunut peliongelmainen henkilö oli useimmiten joku sisaruksista tai ystävä. Vain 8,8 % (3/34) kohdalla se oli jompikumpi vanhemmista, avio- tai avopuoliso tai poika- tai tyttöystävä. Peliongelmainen oli 17,6 % (6/34) mukaan joku muu sukulainen. Vastaajista 5,9 % (2/34) ilmoitti tuntevansa kaksi peliongelmaista henkilöä lähi- ja tuttavapiirissään. (Ks. liite 1, kysymys 23.)

Pajulan (2007) mukaan eri tutkimukset viittaavat, että yksi ongelmapelaaja vaikuttaa negatiivisesti 5–10 muuhun ihmiseen. Keskimääräisesti ongelmapelaaminen vaikuttaa

seitsemään läheiseen tai henkilöön. Väestötutkimuksen mukaan peliongelmaisia on arviolta 1,5 % joten tällöin voidaan laskea, että Suomessa on noin 294 000 henkilöä, joille aiheutuu akuuttiin ongelmapelaamiseen haittoja. Lasketut luvut eivät anna tarkkaa kuvaa haitoista kärsivien laadusta tai määrästä, sillä vaikutukset eivät välttämättä poistu heti kun ongelmallinen pelaaminen loppuu. (Pajula 2007a, 13.)

Vuoden 2007 väestökyselyssä 13 prosenttia kertoi, että jollakin heille tärkeällä ystävällä oli peliongelma. Muilla läheisillä peliongelmia oli huomattavasti vähemmän. Kahdella prosentilla vastaajista oli sisar, jolla oli peliongelma. Yhdellä prosentilla läheisen omalla puolisoilla, vanhemmilla, isovanhemmilla tai omalla lapsella oli peliongelma. Tulokset ovat kuitenkin vain suuntaa antavia, koska kyseessä on ollut vastaajan oma arvio toisen tilanteesta. (Pajula 2007a, 15.)

Opiskelijat tunsivat keskimääräisesti hieman vähemmän peliongelmaisia ihmisiä kuin väestötutkimuksessa. Opiskelijoiden keskuudessa 13,8 % (13/94) vastaajista tunsi ongelmapelaajan perheestään tai ystävästä eli lähipiiristä. (Ks. liite 1, kysymys 23.) Tämä tarkoittaa sitä, että ystäväpiirissä opiskelijoilla oli huomattavasti vähemmän peliongelmaisia, kuin väestötutkimuksen mukaan, mutta sen sijaan opiskelijoiden kohdalla perheenjäsenten osuus peliongelmaisena oli suurempi. Jos prosenttiosuuksia vertailee keskenään, niin kyseisen ammattikorkeakoulun opiskelijat tunsivat peliongelmaisia perheenjäseniä enemmän kuin väestötutkimuksen mukaan. Huomioon täytyy kuitenkin ottaa se, että opiskelijoihin liittyvä kyselyni käsitteli alle sata opiskelijaa, joten suuremmalla opiskelijajoukolla käsitellessä tuloksien prosenttiosuudet saattaisivat tasaantua enemmän väestötutkimuksen tuloksien kaltaisiksi.

Ongelmapelaajalla on vaikutusta lähipiiriin, jolloin tämä todennäköisesti vaikuttaa jontenkin liki 14 prosentin opiskelijan elämään. Ongelmapelaamiseen liittyy keskeisenä asiana salailu ja valehtelu. Vaikea-asteisista ongelmista kärsivien läheiset joutuvat yleensä kestävämpään ongelmapelaajan vakavampia ja pitkäkestoisempia haittoja. (Pajula 2007a, 13, 16)

6.7 Yhteenveto kyselyn tuloksista

Tuloksien mukaan alle puolet eli 46,8 % (44/94) kyselyynni osallistuneista ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveystieteiden oppilaita ei ollut viimeisen kolmen kuukauden aikana ollut minkäänlaista pelikokemusta raha-, netti-, tietokone-, ja konsolipelien pelaamisesta. (Ks. Liite 1, kysymykset 1–22.) Henkilöt, joilla oli jotain pelikokemuksia, oli todella usein ollut myös kokemuksia rahapelien pelaamisesta. Opiskelijoista vain 8 % (4/50) ilmoitti, että ei ollut pelannut rahapelejä, mutta oli pelannut jotain muita pelejä. Yleisimmät syyt opiskelijoiden rahapelaamiselle oli pikavoiton toivo, äkkirikastuminen ja "miljonääriksi" tuleminen. Monet vastasivat pelaavansa erityisesti silloin, kun jaossa oli iso pääpotti. Suurimmalle osalle pelaaminen oli satunnaista. (Ks. Liite 2.)

Ajallisesti ja rahallisesti opiskelijoiden pelaaminen oli yleisesti ottaen vähäistä. Vastausvaihtoehdot valittiin yleensä aina jommastakummasta ääripäästä. Vain pieni prosentti pelaajista käytti pelaamiseen selkeästi enemmän aikaa ja rahaa kuin muut opiskelijat. Syyllisyyttä pelaamiseen käytetystä ajasta tai rahasta oli kuitenkin kokenut 16 % (8/50) vastaajista. Joka kymmenes opiskelija myös ilmoitti, että pelaaminen oli haitannut opiskelua tai työtä jollakin tavalla. Yksi tai useampi selkeä riskitekijä pelitottumuksissa oli 9,6 %:lla vastaajista. Heistä kahdella pelikäyttäytyminen viittasi ongelma pelaamiseen tai lievään peliriippuvuuteen, joka saattaa aiheuttaa haittoja sosiaalisissa suhteissa, taloudellisissa asioissa tai fyysisessä ja psyykkisessä hyvinvoinnissa. (Ks. Liite 2.)

Opiskelijoista 34 % koki, että heidän lähipiirissään oli ollut kuluneen vuoden aikana henkilö, jolla oli peliongelma. Heistä 55,9 % (19/34) ilmoitti peliongelmaisen henkilön olevan heidän sukuunsa tai lähipiiriinsä kuuluva henkilö. Opiskelijat ovat tekemisissä peliongelmaisten läheisten ja opiskelutovereiden kanssa. Ongelmapelaaminen vaikuttaa opiskelijoiden arkielämään ja läheisenkin pelaaminen voi aiheuttaa haittoja opiskelussa. Opiskelijoiden hyvinvoinnin kannalta opiskelijoiden pelaamiseen liittyvien riskitekijöiden kartoittaminen olisi tärkeää. Kartoittaminen voisi toimia muun muassa syrjäytymistä ehkäisevänä toimintana opiskelijaterveydenhuollon yhteydessä.

7 POHDINTA

7.1 Tulosten tarkastelu CDS -projektin näkökulmasta

CDS -projektin keskeisiin tavoitteisiin kuuluu opiskelijoiden hyvinvoinnin lisääminen ja syrjäytymisen ehkäiseminen ammattikorkeakouluopinnoissa. Opinnäytetyöni tulokset eivät tällä hetkellä ole suoranaisesti hyödynnettävissä tässä tarkoituksessa, vaan ne tukevat erityisemmin CDS -projektin tarkoitusta luoda toimintakäytäntöjä opiskelijan syrjäytymisriskien kartoitukseen. Toimintakäytäntöjä on helpompi luoda, kun peliongelmissa ja niiden yleisyydestä on tehty kartoituksia.

Peliongelmaisten opiskelijoiden asioiden puuttumisessa olisi hyvä olla omat selkeät toimintakäytännöt ammattikorkeakoululla kaikkien tiedossa. Kuka voi ottaa huolen aiheeksi opiskelijan pelaamisongelmista ja kenelle hänen tulisi asiasta ilmoittaa? Kenelle toisen opiskelijan tulisi ilmoittaa opiskelutoverinsa pelaamisesta aiheutuvista ongelmista? Kuuluuko opiskelijan hyvinvoinnista huolehtiminen pelaamisongelmien kohdalla vain terveydenhoitajan ja opiskelijan väliseksi asiaksi, vai tulisiko toimintakäytäntöihin liittää tapaamisia kuraattorin, opinto-ohjaajan tai koko oppilashuoltoryhmän kanssa. Peliongelmiin myöntäminen voi opiskelijalle itselleen olla niin vaikeaa, että asiaan ei päästä puuttumaan, kun vasta siinä tapauksessa, että joku toinen ihminen huomaa opiskelijan tilanteen.

7.2 Tutkimuksen yleistettävyys ja toistettavuus

Mielestäni kyselytutkimukseni tuloksia ei pysty täysin luotettavasti yleistämään kaikkiin ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveysalan opiskelijoihin. Opiskelijoita osallistui tutkimukseen 94 henkilöä ja koulun oppilasmäärä on kuitenkin useita tuhansia. Tämän vuoksi otantani oli alun perin liian pieni luotettavien, yleistettävien tuloksien saamiseksi. Budjetin ja aikataulullisten syiden johdosta ei minulla ollut mahdollista tehdä niin suurta määrällistä tutkimusta, että se olisi ollut täysin yleistettävissä koko opiskelijajoukkoon. Tämä on kuitenkin sen verran suuri joukko opiskelijoista, että pientä yleistet-

tävyyttä on mahdollista tehdä.

Tutkimuksen toistaminen edellyttää tietoa, ketkä ovat tutkimuksen henkilöiden kaltainen joukko, missä paikassa ja milloin tutkimus on tehty (Erätuuli ym. 1996, 17). Opin näytetyössä olen ilmoittanut koska tutkimus on tehty, ja että se on koskenut erään ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveystieteiden opiskelijoita. Opiskelijajoukkoa olen kuvailut iän ja sukupuolijakauman lisäksi muun muassa, miten opiskelijat jakautuivat opiskeltavan alansa suhteen. Näiden tietojen perusteella kyselytutkimukseni on mahdollista toistaa ammattikorkeakoulussa tätä joukkoa vastaavalla opiskelijamäärällä jollakin myöhemmällä ajankohdalla.

7.3 Tutkimuksen luotettavuuden arviointi

Tutkimuslomakkeeni on toteutettu lähdekirjallisuuteen ja aiheeseen etukäteen tutustulla. Mielestäni lomakkeeni kysyi olennaisesti niitä asioita, joihin tutkimuskysymyksillä pyrittiin saavan vastauksia. Kaikilla kysymyksillä oli tarkoituksensa ja turhia kysymyksiä kyselyssä ei mielestäni ollut. Olisi ollut kuitenkin parempi, jos kysymyksiä olisi voinut olla enemmän ja aiheita olisi silloin voinut käsitellä syvällisemminkin.

Kahden avoimen kysymyksen kohdalla vastaaminen oli vaihtelevaa. Toiseen avoimeen kysymykseen opiskelijat vastasivat hyvin, mutta toiseen kysymykseen sain vain yhden vastauksen. Kysymys koski muita mahdollisia haittavaikutuksia, joita pelaamisesta olisi aiheutunut. Vastauksien vähäisyyteen voi olla eri syitä. On mahdollista, että opiskelijat tarkoituksella jättivät kysymykseen vastaamatta, sillä avoimien ja pitkien kysymysten kohdalla se on yleisempää. Luulen kuitenkin, että opiskelijat eivät olleet kokeneet muita haittavaikutuksia ja he eivät keksineet sellaista vastausta, mikä ei olisi ilmennyt jo kyselylomakkeesta. Yhden opiskelijan kohdalla vastauksesta ilmeni fyysinen haitta, jota ei kyselylomakkeessa oltu käsitelty, mutta muuten opiskelijoilla ei ollut lisättävää pelaamisesta aiheutuviin haittoihin.

Kysymykset olivat mielestäni pääpiirteiltään aseteltu hyvin ja selkeään muotoon. Koska olin läsnä kyselytilanteessa, vastaajilla oli myös mahdollisuus kysyä lisää tietoa minulta

mahdollisista epäselvistä kohdista. Opiskelijat eivät kuitenkaan kokeneet sitä tarpeelliseksi. Kyselyn jakaminen tapahtui luokkatiloissa, minkä vuoksi opiskelijoilla oli tilaa ja mahdollisuus täyttää lomake toistensa yksityisyyttä kunnioittaen ja ajan kanssa. Koska kysely oli vapaaehtoinen ja tyhjän paperin palauttaminen oli mahdollista, niin olettaisin, että kyselylomakkeet on täytetty asiallisesti. Luulen, että vastauksia ei olisi annettu huolimattomasti ainakaan siitä syystä, että opiskelijalla olisi ollut kiire tai hän ei olisi vain jaksanut vastata kysymyksiin.

Myöhemmässä vaiheessa huomasin, että esimerkiksi kysymys numero kuusi (Oletko jatkanut pelaamista, jotta voitaisit häviämäsi summan takaisin?), voi olla hieman erilailla tulkittavissa henkilöstä riippuen. Kysymyksen ohjeistuksessa pyydetään miettimään henkilön omaa pelaamistilannetta viimeisen kolmen kuukauden ajalta, mutta kysymyksessä ei sanota tarkoittaako pelaamisen jatkaminen tilannetta, mikä on yleensä tai useimmiten vai vaan esimerkiksi kerran kolmen kuukauden aikana tapahtunutta pelaamisen jatkamista hävityn summan voittamiseksi. Jälkikäteen mietittynä on mahdollista, että joku vastaaja on vastannut pelaamiskokemuksistaan yleensä, eikä ole ajatellut, että jos näin on tapahtunut yhden kerran, niin sen vuoksi vastaukseksi olisi pitänyt laittaa "kyllä".

Ongelmaisen pelaamisen arvioiminen on myös tämän kyselyn perusteella hieman tulkinnallista. Jos henkilö on vastannut, johonkin kysymykseen niin, että se viittaisi ongelmalliseen pelaamiseen, niin henkilöä haastattelemalla saisi totuudenmukaisemman kuvan, koska henkilö voisi suullisesti selventää omien vastauksiensa taustoja. Joissakin tapauksissa kysymykset ovat myös sen luonteisia, että niistä ei voi päätellä ongelman syvyyttä, koska suurin osa kysymyksistä on luokiteltu vain "kyllä" tai "ei" vaihtoehdoilla. Tämän takia kysely toimiikin vain alkukartoituksena. Jos kyselyn olisi tehnyt laajemmaksi, niin vastauksissa olisi todennäköisesti tullut enemmän hajontaa esimerkiksi käyttäen vaihtoehtoja "aina", "usein", silloin tällöin", "harvoin" ja "ei koskaan". Ongelmallista pelaamista näkyi tuloksissa kuitenkin niin vähän, että toisenlaisten vaihtoehtojen käyttö ei olisi todennäköisesti muuttanut tutkimuksen sisältöä olennaisesti siltä osin. Uhat ongelmalliseen pelaamiseen olisi kuitenkin näkynyt sillä tavoin tarkemmin.

Näiden perustelujen pohjalta koen, että tutkimukseni tulokset ovat luotettavia, vaikka niitä ei voikaan suhteellisen suppean otannan vuoksi yleistää kaikkiin ammattikorkeakoulun opiskelijoihin. Otanta on kuitenkin sen verran suuri, että pientä yleistettävyyttä on mahdollista tehdä. Opiskelijoiden riski- ja uhkatekijöiden tarkempaan selvittämiseen tarvitaan kuitenkin jatkotutkimusta. Kvantitatiiviset menetelmät antavat täsmällisimmän perustan myös asettaa saatu tutkimustieto koeteltavaksi tai uusien tutkimusmenetelmien kautta varmistettavaksi (Erätuuli ym. 1996, 111).

7.4 Kehittämissideat ja jatkotutkimusehdotukset

Pajulan mukaan pelaamisongelmista kärsii ainakin yli 40 000 suomalaista (Pajula 2007b, 6). Heidän löytämiseksi opiskelu- ja työyhteisöistä tarvitaan erilaisia menetelmiä, sillä riski pelaamisongelmien pahentumiseen on suuri suurella joukolla suomalaisista. Kyselylomakkeet voivat toimia näiden riskien kartoittajana, jolloin voidaan toimia jo ennaltaehkäisevästi. Kyselyihin on mahdollista sisällyttää myös peliongelman syvyys, mutta tällainen kysely sopii mielestäni paremmin sellaiseen tilanteeseen, jossa tiedetään, että henkilöillä on oletettavissa jonkinlaista pelaamisesta aiheutunutta haittaa.

Henkilökohtaisten tapaamisten osuus haittojen kartoittamisessa olisi mielestäni tärkeää, jos tiedetään jollakin henkilöllä jo olevan alttiutta pelaamisongelmiin. Peliongelmiä ja pelaamiseen johtavia syitä saadaan siis syvemmin käsiteltyä kvalitatiivisella tutkimuksella. Kysymyksissä tulisi ainakin olla enemmän vastausvaihtoehtoja tai ne voisivat olla kaikki avoimia kysymyksiä. Yleensä tällaiset tutkimukset ovat kuitenkin keskitettyjä joihinkin ongelmapelaamista hoitaviin säätiöihin ja harvemmin sellaisia on toteutettu esimerkiksi kouluissa koko opiskelijajoukolle.

Kyseisessä ammattikorkeakoulussa toteutettavissa jatkotutkimuksissa voisi käsitellä enemmänkin riskitekijöiden kartoittamista opiskelijoista ja tällä tavoin kiinnittää syvempää huomiota myös ennaltaehkäisevään työhön. Riskitekijät voivat myöhemmässä vaiheessa aiheuttaa opiskelijoille ongelmapelaamista joka ilmenee sosiaalisina, psyykkisinä ja taloudellisina haittoina arkielämässä ja opiskelussa. Suurella osalla opiskelijoista oli vastauksissa nähtävissä joitakin riskitekijöitä, mutta erityistä huomiota asia vaatisi

niiden kohdalla, joilla riskitekijöitä oli selkeästi useampia.

7.5 Oma ammatillinen kehitys

Pidin todella tärkeänä opinnäytetyöprosessia aloittaessani, että aihe olisi juuri minulle sopiva ja henkilökohtainen, ja työstäni tulisi siltä osin minun näköiseni. Aiheen löytämisessä oli aluksi omat hankaluutensa, mutta tämän opinnäytetyön aiheen tunsin heti omakseni. Työtä oli mukavaa ja innostavaa työstää eteenpäin, koska olin itse todella halukas tietämään lisää ongelmapelaamisen syistä ja seurauksista.

Työn tekeminen on opettanut paljon tiedon hankintaan liittyviä asioita. Erilaisten lähteiden käyttäminen on onnistunut mielestäni hyvin. Erityisen kiinnostunut olisin ollut hyödyntämään useampia yleisöluentoja tai muunlaisia tapahtumia lähteenä, koska niissä kaikki tieto on yleensä tuoreinta tietoa. Pelkästään jo opinnäytetyöprosessini aikana rahapelipolitiikassa on tapahtunut suuria muutoksia, joten ajankohtaisten asioiden seuraaminen on ollut tärkeä osa prosessia.

Kyselytutkimuksen suunnittelu ja tekeminen on ollut minulle todella uutta ja välillä haasteellistakin. Kyselyn aikatauluttamisessa minulla oli hieman ongelmia, koska vastaukset piti saada opiskelijoilta ennen kesäloman alkua, jotta pystyin paremmin hyödyntämään opinnäytetyön tekemisessä kesän ajan. Kiireestä huolimatta onnistuin saamaan melkein kaikki tarvittavat vastaukset tavoitteeksi asettamastani sadan opiskelijan vastauksesta. Myöhemmässä vaiheessa opin aikatauluttamaan työn tekemistä paremmin ja pystyin toimimaan myös paljon järjestelmällisemmin työn raportoinnin vaiheessa.

Ongelmapelaaminen on kiinnostanut minua jo pidemmän aikaa ja tämän opinnäytetyön myötä kiinnostus aiheeseen on kasvanut yhä suuremmaksi. Minulla on myös halukkuutta tutkia aihetta syvemmin tulevaisuudessa esimerkiksi työskentelemällä peliongelmaisten ihmisten parissa. Koen, että olen saanut erilaisia näkökulmia pelaamisongelmista. Toivottavasti pääsen hyödyntämään opinnäytettäni jossakin työyhteisössäkin.

Tutkimuksen tekeminen on opettanut suunnitelmallista toteutusta ja pitkäjänteisyyttä saman aiheen kanssa työskentelemisessä. Tuloksien analysointi ja raportointi on ollut haasteellista, mutta kehittymistä on tapahtunut mielestäni eniten tehokkuudessa. Työn raportoinnin edistymisen huomaaminen on ollut palkitsevaa, mikä on lisännyt tehokkuutta ja intoa työn tekemiseen.

Tutkimuksen tekeminen on ollut merkityksellinen osa ammatillista kehitystäni. Tutkiva työote ja kehittämistyö on tärkeä osa ammatillista työtä kaikkialla sosiaalialan työpaikoissa.

LÄHTEET

- Alkula, Tapani; Pöntinen, Seppo & Ylöstalo, Pekka 1995. Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät. Porvoo: WSOY.
- Arpajaislaki 23.11.2001/1047.
- Erätuuli, Matti; Leino, Jarkko & Yli-Luoma, Pertti 1996. Kvantitatiiviset analyysimenetelmät ihmistieteissä. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Gyllström, Finn; Hansen, Marianne; Skaug, Thorbjörn & Gro Wenzel, Hanne 2005. Peliriippuvuus: Valikoima kartoitusinstrumentteja kliiniseen ja tutkimuskäyttöön. Käännös Pirjo Sireeni. Helsinki: Sininauhaliitto.
- Heikkilä, Antti 2005. Riippuvuus: valheiden verkko. Helsinki: Rasalas.
- Heikkilä, Tarja 2001. Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita.
- Helsingin Sanomat 2010. Rahapelejä saa nyt pelata vain 18 vuotta täyttänyt. Viitattu 1.10.2010. <http://www.hs.fi/haku/?kaikkiSanat=Rahapelit>
- Kaartinen, Risto 2008. Lyödäänkö vetoa, että pystyn lopettamaan pelaamisen. Rahapeleillä velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järkeily. Pro gradu tutkimus. Helsinki: Taloustieteen laitos.
- Kinnunen, Jani 2010. Verkkopelaamisen muodonmuutos. Raportti. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010. Arpajaislaki uudistuu 1.10.2010. Tiedote. Viitattu 6.10.2010. <http://www.minedu.fi/OPM/Tiedotteet/2010/09/arpajaislaki.html?lang=fi>
- Paaso, Kari 2008. Rahapelihaittojen ehkäisy 2008. Sosiaali- ja terveysministeriön selvityksiä 2007. Verkkojulkaisuna: http://www.stm.fi/c/document_library/get_file?folderId=28707&name=D_LFE-4048.pdf
- Pajula, Mari 2007a. Ongelmapelaajan läheinen, sairas vai selviytyjä? Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin.
- Pajula, Mari 2007b. Pelin merkit. Tietoa rahapeleistä ja peliongelmaasta työssään peliongelmaa kohtaaville. Helsinki: Stakes.
- Poutiainen, Anneli 2008. Rulettipäiväkirja. Kuinka jouduin pelihimon valtaan. Helsinki: Nemo.
- Raento, Pauliina 2010. Professori ja pelitoiminnan tutkimussäätiön toimitusjohtaja. Tie-

teidenvälisyyden voima: rahapelitutkimus Suomessa. Yleisöluento Kumpulan tiedekampuksella 5.10.2010.

Rikoslaki (24.7.1998/563)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2010. Kumpi on kampi? Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen 2007–2009. Projektin ulkoinen arviointi ja loppuraportti. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

To Care to Dare to Share 2010. Syrjäytymisen ehkäiseminen ammattikorkeakouluopinnoissa. Tiedote. Viitattu 15.11. 2010. <http://elgg.mcampus.fi/cds/>

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Vartti 2010. Espoolaiset kitsaimpien pelaajien joukossa. Viitattu 12.8.2010.

http://omakaupunki.hs.fi/paakaupunkiseutu/uutiset/espoolaiset_kitsaimpien_pelaajien_joukossa/

Varvio, Saaramia 2007. Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Helsinki: Stakes. Viitattu 6.10.2010. <http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/6181D876-844E-4397-A600-DF86A6C80F1B/0/katsaussuomenrahapelijarjestelmaan.pdf>

Veikkaus 2010. Veikkauksen menestyksestä hyötyä suomalaisille. Opetus- ja kulttuuriministeriön verkkolehti. Viitattu 6.10.2010.

<http://www.minedu.fi/etusivu/arkisto/2009/2603/veikkaus.html?lang=fi>

KYSELY PELAAMISESTA

Vastaa laittamalla rasti (x) kohtiin, jotka vastaavat parhaiten tilannettasi.

1. Mitä kaikkia seuraavista rahapeleistä olet pelannut viimeisen 3 kk:n aikana?

Lotto tai jokeri	_____	Rahapeli netissä (pokeri yms.)	_____
Keno tai Bingo	_____	Kaupan peliautomaatti	_____
Veikkauksen raha-arpa	_____	Kasinon peliautomaatti	_____
Urheiluveikkaus	_____	Korttipeli rahasta	_____
Raviveikkaus tai muu veikkaus	_____	Muu peli rahasta	_____

En ole pelannut mitään rahapelejä _____ (jos laitoit rastin tähän, voit siirtyä suoraan kysymykseen **nro 12.**)

2. Mikä on suurin summa rahaa, minkä käytit pelaamiseen yhdessä päivässä?

___1-5€ ___6-24€ ___25-49€ ___50-99€ ___100-199€ ___yli 200 €

3. Kuinka paljon rahaa arviolta käytit viimeisen kuukauden aikana pelaamiseen? (mahdollisia voittoja ei vähennetä summasta.)

___1-5€ ___6-24€ ___25-49€ ___50-99€ ___100-199€ ___yli 200€

4. Onko rahasta pelaaminen aiheuttanut ongelmia elämässäsi? _____Kyllä _____Ei**Jos vastasit kyllä, niin ovatko pelaamisesta aiheutuneet ongelmat olleet**

___Taloudellisia, ___Sosiaalisia (ihmissuhderiitoja), ___Psyykkisiä (ahdistus/masennus/riippuvuus)

5-11. Mieti seuraavissa kohdissa tilannettasi viimeisen 3kk:n ajalta.

5. Lainasitko joskus rahaa pelaamista varten? _____Kyllä _____En
 6. Oletko jatkanut pelaamista, jotta voittaisit häviämäsi summan takaisin? _____Kyllä _____En
 7. Kulutitko rahaa pelaamiseen vain sen verran kuin olit suunnitellut? _____Kyllä _____En
 8. Pelasitko rahapelejä useimmiten yksin? _____Kyllä _____En
 9. Onko pelaaminen ollut mielestäsi satunnaista (siltoin kun on tullut tilaisuus)? _____Kyllä _____Ei
 10. Oletko pelannut nyt enemmän tai suuremmilla summilla kuin vuosi sitten? _____Kyllä _____En
 11. Miksi pelaat rahapelejä/mitkä asiat johtavat pelaamiseen? (tarvittaessa voit jatkaa paperin kääntöpuolelle)

12-21. Pelaamisella tarkoitetaan kaikissa seuraavissa kysymyksissä rahapelien lisäksi myös netti-, tietokone- ja konsolipelien (esim. wii, x-box, playstation...) pelaamista. Seuraavat kysymykset koskevat pelaamistasi viimeisen 3kk:n ajalta.

12. Pelasitko usein kauemmin kuin olit aikonut? _____Kyllä _____En
 13. Oletko valehdellut läheisellesi jostakin pelaamiseesi liittyvästä asiasta? _____Kyllä _____En
 14. Oletko tuntenut syyllisyyttä pelaamiseesi käytetystä rahasta tai ajasta? _____Kyllä _____En
 15. Oletko pelannut vähentääksesi ahdistuksen tai masennuksen tunnetta? _____Kyllä _____En
 16. Oletko pelannut niin myöhään, että tunsit seuraavana päivänä olevasi väsynyt? _____Kyllä _____En
 17. Onko joku läheisesi huomauttanut pelaamisestasi aiheutuvasta haitasta? _____Kyllä _____En
 18. Oletko jäänyt yksin kotiin pelaamaan, vaikka läheisesi pyysi sinua muualle? _____Kyllä _____En
 19. Koetko, että pelaaminen haittasi välillä sosiaalisia suhteitasi? _____Kyllä _____En
 20. Koetko, että pelaaminen haittasi välillä opiskelua tai työtäsi? _____Kyllä _____En
 21. Onko ollut jotain muita pelaamisestasi aiheutuneita haittoja? (tarvittaessa voit jatkaa paperin kääntöpuolelle)

22. Kuinka paljon aikaa käytit pelaamiseen viimeisen kuukauden aikana?

___0-2h/viikossa ___3-5h/viikossa ___6-8h/viikossa
 ___9-11h/viikossa ___12-14h/viikossa ___yli 15h viikossa

23. Onko mielestäsi jollakin seuraavista läheisistäsi ollut peliongelma kuluneen vuoden aikana?

___Isä tai äiti _____Oma lapsi _____Ystävä
 ___Veli tai sisko _____Joku muu sukulainen _____Tuttava
 ___Avio- tai avopuoliso _____Poika- tai tyttöystävä _____Ei ole ollut kenelläkään heistä

Kiitos osallistumisesta!

LIITE 2: KESKEISIMMÄT TULOKSET

Vastaajien osuudet lukevat prosentteina.

Perässä (sulkeissa) lukee vastanneiden lukumäärä ja kysymykseen vastanneiden määrä.

1. Mitä kaikkia seuraavista rahapeleistä olet pelannut viimeisen 3 kk:n aikana?
(huom. prosenttiluku kertoo kuinka monta prosenttia rahapelaajista pelasi kyseistä peliä.)

Lotto tai jokeri	78,3 %	(36/46)
Rahapeli netissä (pokeri yms.)	2,2 %	(1/46)
Keno tai Bingo	8,7 %	(4/46)
Kaupan peliautomaatti	63 %	(29/46)
Veikkauksen raha-arpa	28,3 %	(13/46)
Kasinon peliautomaatti	2,2 %	(1/46)
Urheiluveikkaus	8,7 %	(4/46)
Korttipeli rahasta	4,3 %	(2/46)
Raviveikkaus tai muu veikkaus	4,3 %	(2/46)
Muu peli rahasta	4,3 %	(2/46)

En ole pelannut mitään rahapelejä **51,1 %** (48/94)

(jos laitoit rastin tähän, voit siirtyä suoraan kysymykseen nro 12.)

2. Mikä on suurin summa rahaa, minkä käytit pelaamiseen yhdessä päivässä?

1–5€	69,6 %	(32/46)
6–24€	28,3 %	(13/46)
25–49€	0 %	(0/46)
50–99€	2,2 %	(1/46)
100–199€	0 %	(0/46)
yli 200 €	0 %	(0/46)

3. Kuinka paljon rahaa arviolta käytit viimeisen kuukauden aikana pelaamiseen?
(mahdollisia voittoja ei vähennetä summasta.)

1–5€	56,5 %	(26/46)
6–24€	39,1 %	(18/46)
25–49€	2,2 %	(1/46)
50–99€	0 %	(0/46)
100–199€	2,2 %	(1/46)
yli 200€	0 %	(0/46)

4. Onko rahasta pelaaminen aiheuttanut ongelmia elämässäsi?

Kyllä	0 %	(0/46)
Ei	100 %	(46/46)

Jos vastasit kyllä, niin ovatko pelaamisesta aiheutuneet ongelmat olleet

___Taloudellisia, ___Sosiaalisia (ihmissuhderiitoja), ___Psyykkisiä (ahdistus/masennus/riippuvuus)

5-11. Mieti seuraavissa kohdissa tilannettasi viimeisen 3kk:n ajalta.

5. Lainasitko joskus rahaa pelaamista varten?

Kyllä	0 %	(0/46)
En	100 %	(46/46)

6. Oletko jatkanut pelaamista, jotta voittaisit häviämäsi summan takaisin?

Kyllä	8,7 %	(4/46)
En	91,3 %	(42/46)

7. Kulutitko rahaa pelaamiseen vain sen verran kuin olit suunnitellut?

Kyllä	84,8 %	(39/46)
En	15,2 %	(7/46)

8. Pelasitko rahapelejä useimmiten yksin?

Kyllä	37 %	(17/46)
En	63 %	(29/46)

9. Onko pelaaminen ollut mielestäsi satunnaista (siltoin kun on tullut tilaisuus)?

Kyllä	78,3 %	(36/46)
Ei	21,7 %	(10/46)

10. Oletko pelannut nyt enemmän tai suuremmilla summilla kuin vuosi sitten?

Kyllä	0 %	(0/46)
En	100 %	(46/46)

11. Miksi pelaat rahapelejä/mitkä asiat johtavat pelaamiseen?
(tarvittaessa voit jatkaa paperin kääntöpuolelle.)

12-21. Pelaamisella tarkoitetaan kaikissa seuraavissa kysymyksissä rahapelien lisäksi myös netti-, tietokone- ja konsolipelien (esim. wii, x-box, playstation...) pelaamista. Seuraavat kysymykset koskevat pelaamistasi viimeisen 3kk:n ajalta.

12. Pelasitko usein kauemmin kuin olit aikonut?

Kyllä	10 %	(5/50)
En	90 %	(45/50)

13. Oletko valehdellut läheisellesi jostakin pelaamiseesi liittyvästä asiasta?

Kyllä	2 %	(1/50)
En	98 %	(49/50)

14. Oletko tuntenut syyllisyyttä pelaamiseesi käytetystä rahasta tai ajasta?

Kyllä	16 %	(8/50)
En	84 %	(42/50)

15. Oletko pelannut vähentääksesi ahdistuksen tai masennuksen tunnetta?

Kyllä	8 %	(4/50)
-------	------------	--------

En **92 %** (46/50)

16. Oletko pelannut niin myöhään, että olit siksi seuraavana päivänä väsynyt?

Kyllä **10 %** (5/50)

En **90 %** (45/50)

17. Onko joku läheisesi huomauttanut pelaamisestasi aiheutuvasta haitasta?

Kyllä **2 %** (1/50)

En **98 %** (49/50)

18. Oletko jäänyt yksin kotiin pelaamaan, vaikka läheisesi pyysi sinua muualle?

Kyllä **0 %** (0/50)

En **100 %** (50/50)

19. Koetko, että pelaaminen häiritsee välillä sosiaalisia suhteitasi?

Kyllä **0 %** (0/50)

En **100 %** (50/50)

20. Koetko, että pelaaminen häiritsee välillä opiskelua tai työtäsi?

Kyllä **10 %** (5/50)

En **90 %** (45/50)

21. Onko jotain muita pelaamisestasi aiheutuneita haittoja? (tarvittaessa voit jatkaa paperin kääntöpuolelle)

22. Kuinka paljon aikaa käytit pelaamiseen viimeisen kuukauden aikana?

0–2h/viikossa **90 %** (45/50)

3–5h/viikossa **6 %** (3/50)

6–8h/viikossa **2 %** (1/50)

9–11h/viikossa **0 %** (0/50)

12–14h/viikossa **0 %** (0/50)

yli 15h viikossa **2 %** (1/50)

23. Onko mielestäsi jollakin seuraavista läheisistäsi ollut peliongelma kuluneen vuoden aikana? (huom. prosenttiluvut kertovat, kuinka monta prosenttia kaikista vastaajista tunsi kyseisen henkilön.)

Isä tai äiti **1,1 %** (1/94)

Oma lapsi **0 %** (0/94)

Ystävä **5,3 %** (5/94)

Veli tai sisko **5,3 %** (5/94)

Joku muu sukulainen **6,4 %** (6/94)

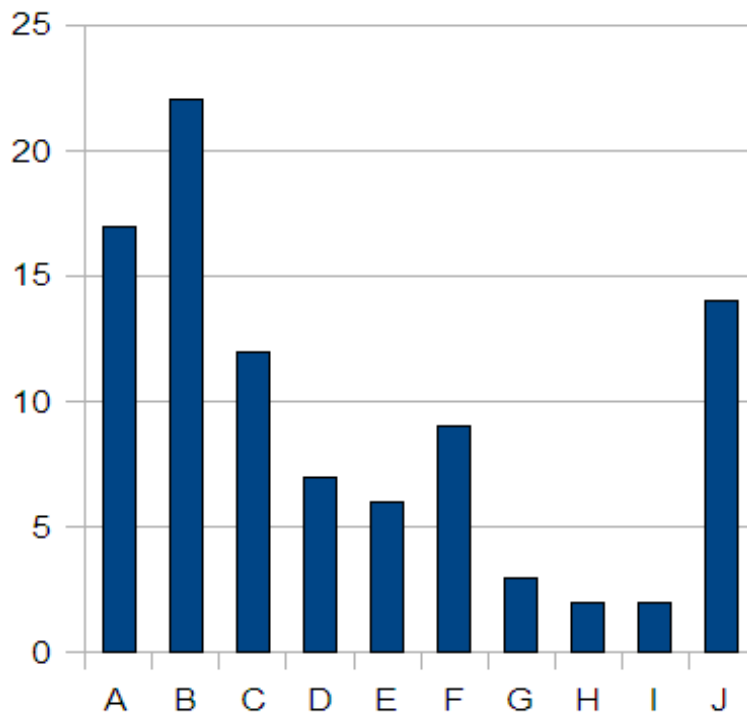
Tuttava **16 %** (15/94)

Avio- tai avopuoliso **1,1 %** (1/94)

Poika- tai tyttöystävä **1,1 %** (1/94)

Ei ole ollut kenelläkään heistä **66 %** (62/94)

LIITE 3: Ikäjakauma vastaajista



A. 19-22 -vuotias

B. 23-26 -vuotias

C. 27-30 -vuotias

D. 31-34 -vuotias

E. 35-38 -vuotias

F. 39-42 -vuotias

G. 44-47 -vuotias

H. 48-51 -vuotias

I. 57 -vuotias

J. Tieto oli puutteellinen