

RAHAPELAAMISEN NÄYTTÄYTYMINEN KOHTAAMISPAIKAN KÄVIJÖIDEN ARJESSA

Määrällinen tutkimus Lahden Elokoloon

LAB-AMMATTIKORKEAKOULU
Sosionomi (AMK)
Sosiaalipedagoginen aikuistyö
Kevät 2020
Topi Moisio
Topi Nuutila

Tiivistelmä

Tekijä(t) Moisio, Topi Nuutila, Topi	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 34 + 1	Valmistumisaika Kevät 2020
Työn nimi Rahapelaamisen näyttäytyminen kohtaamispaikan kävijöiden arjessa Määrällinen tutkimus Lahden Elokoloon		
Tutkinto Sosionomi (AMK)		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi EHYT ry. Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, näyttäytyykö rahapelaaminen Lahden Elokolon kävijöiden arjessa ja onko mielenterveysongelmilla ja päihteiden käytöllä yhteyksiä rahapelaamiseen. Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa EHYT ry:lle alueellista ja yksikkökohtaista tietoa Lahden Elokolon kävijöiden rahapelaamisesta.</p> <p>Opinnäytetyössä käytettiin määrällistä tutkimusmenetelmää. Tutkimus toteutettiin valmistelemalla kyselylomake täytettäväksi Lahden Elokolon kävijöille. Kysely tapahtui joulukuussa 2019, ja kyselyyn vastasi 40 Elokolon kävijää.</p> <p>Tulokset osoittivat, että vastaajista noin kaksi kolmasosaa oli pelannut jotakin rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana. Suosittuina rahapeleinä nousivat esiin perinteiset ja helposti saatavilla olevat pelimuodot, kuten lottopelit ja rahapeliautomaatit. Suuri osa tutkimuksen vastaajista pelasi rahapelejä harvemmin kuin kaksi kertaa viikossa ja kulutti rahaa alle 20 euroa kuukaudessa. Päihteiden käyttö oli tutkimuksen vastaajien keskuudessa vähäistä, ja noin kaksi kolmasosaa rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneista ei kokenut rahapelaamisella olevan vaikutusta mielialaan. Vastauksista nousi kuitenkin esiin rahapelaamisen aiheuttamia negatiivisia sekä positiivisia vaikutuksia vastaajien mielialaan.</p>		
Asiasanat rahapelaaminen, rahapeli, ongelmapelaaminen, mielenterveys, päihde		

Abstract

Author(s)	Type of publication	Published
Moisio, Topi	Bachelor's thesis	Spring 2020
Nuuttila, Topi	Number of pages	
	34 + 1	
Title of publication		
Gambling trends in the everyday lives of the meeting place visitors Quantitative research for Lahti Elokolo		
Name of Degree		
Bachelor of Social Services		
Abstract		
<p>The thesis was commissioned by EHYT ry. The purpose of the thesis was to examine if gambling affects the everyday lives of Lahti Elokolo visitors and if there is a correlation between mental health problems, intoxicant use and gambling. The purpose of the thesis was to produce regional and department-specific information about the gambling tendencies of Lahti Elokolo visitors.</p> <p>A quantitative research method was used in the thesis. The research was conducted by preparing a questionnaire for Lahti Elokolo visitors to fill in. The research was conducted in December 2019 with 40 visitors who responded.</p> <p>The results indicate that two thirds of the respondents had been gambling in the last 12 months. The most popular forms of gambling were lottery games and slot machines. A large part of the respondents gambled less than two times per week and spent less than 20 euros per month on gambling. Intoxicant use among the respondents was scarce and approximately two thirds of the respondents that had gambled in the last 12 months did not feel that gambling affected their mood. There were, however, answers that indicated that there were respondents who felt gambling had both a negative, and a positive effect on their mood.</p>		
Keywords		
gambling, gamble, problem gambling, mental health, intoxicant		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	OPINNÄYTETYÖN TAUSTA	2
2.1	Kohdeorganisaatio.....	2
2.2	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite	3
3	RAHAPELAAMISEN TEORIAA	4
3.1	Rahapeli ja sen muodot	4
3.2	Rahapelaamisen tasot	6
3.3	Mielenterveys- ja päihdeongelmat	10
4	RAHAPELAAMINEN TUTKIMUKSISSA	13
4.1	Tilastotietoa	13
4.2	Tutkimuksissa havaittua.....	16
5	TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTO.....	18
5.1	Määrällinen tutkimus.....	18
5.2	Haastattelulomake	19
5.3	Aineiston keruu.....	20
6	TUTKIMUKSEN TULOKSET	21
6.1	Tulokset.....	21
6.2	Tulosten analysointi	25
7	POHDINTA	29
7.1	Opinnäytetyön johtopäätökset	29
7.2	Tulosten hyödynnettävyys	30
	LÄHTEET	31
	LIITTEET	34

1 JOHDANTO

Opinnäytetyö toteutettiin määrällisenä tutkimuksena EHYT ry:n Elokolon Lahden toimipisteeseen. Tutkimuksella pyrittiin selvittämään rahapelaamisen näyttäytymistä Elokolon kävijöiden arjessa. Opinnäytetyö sai alkunsa EHYT ry:n Arpa-projektin kanssa tehdystä yhteistyöstä. Lahden Elokolo on matalankynnyksen kohtaamispaikka, jossa pyritään vaikuttamaan ihmisten osallisuuteen ja ehkäisemään syrjäytymistä (Maunu, Sironen, Sattilainen & Äyräs 2016, 7).

Rahapelaaminen on pelaamista, joka perustuu rahan tai rahan arvoisen asian voittamiseen tai häviämiseen. Rahapelejä on erilaisia; toisissa peli perustuu sattumaan, kun taas toisissa pelaaja voi itse vaikuttaa pelin kulkuun. Esimerkkejä sattumaan perustuvista peleistä ovat lotto ja rahapeliautomaatit. Peli, jossa pelaaja voi itse vaikuttaa pelin kulkuun, on esimerkiksi nettipokeri. Suomessa rahapelaaminen on kielletty alle 18-vuotiailta, mikä astui voimaan ikärajuudistuksen myötä lokakuussa 2010. (Tenkanen & Silvennoinen 2016.)

Rahapelaaminen on hyvin yleistä Suomessa, sillä yhteiskunnassamme on sallittua pitää rahapeliautomaatteja esimerkiksi kioskeilla ja lähikaupoissa. Suomessa vallitsee salliva rahapelikulttuuri, johon nuoret kasvavat. (Tenkanen & Silvennoinen 2016.) THL:n Suomalaisien rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen mukaan 80 prosenttia 15-74-vuotiaista suomalaisista oli pelannut rahapelejä 12 viime kuukauden. Suomessa pelataankin rahapelejä eniten Euroopassa. (Salonen & Raisamo 2015, 3.)

Tutkimukseen kehitettiin monivalintakysymyslomake, joka toimi tutkimuksen aineistonkeruumenetelmän työvälineenä. Opinnäytetyön tutkimuksen avulla toimeksiantaja halusi selvittää ongelmapelaamisen näyttäytymistä ja siihen liittyviä tekijöitä Lahden Elokolon kävijöiden kohdalla. Ongelmapelaamisen määrittelyyn vaikuttavat useat eri tekijät. Syynä pelaamisen muuttumiselle ongelmalliseksi voi olla esimerkiksi haastava elämäntilanne, kuten kriisi tai taloudelliset ongelmat. (Tenkanen & Silvennoinen 2016.) Tutkimuksen yhtenä tarkoituksena olikin selvittää, näyttäytyykö mielenterveys ja päihdeongelmat rahapelaamisen yleisyydessä.

2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA

2.1 Kohdeorganisaatio

Opinnäytetyön toimeksiantaja oli EHYT ry. Opinnäytetyö toteutettiin yhteistyössä EHYT ry:n Arpa-projektin kanssa. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry on koko maan kattava terveitä elämäntapoja edistävä järjestö. EHYT ry ehkäisee alkoholiin, huumeisiin ja tupakkaan liittyviä haittoja. Pelaamiseen liittyvät haitat ovat myös olennainen osa järjestön työtä.

EHYT:in toiminta perustuu tutkitun tiedon, avun ja menetelmien tuottamiseen yhteisöiden ja eri-ikäisten suomalaisten terveiden elämäntapojen edistämiseksi. EHYT on asiantuntija-järjestö, joka toimii alustana vapaaehtoistoiminnalle, kohtaamisille ja vertaistuelle. Toiminnassa kulkevat käsi kädessä vapaaehtoistyö ja asiantuntevan henkilöstön osaaminen. (EHYT Ry 2019.)

Arpa-projekti on EHYT ry:n alla toimiva rahapelihaittojen tunnistamiseen ja puheeksi ottamiseen keskittyvä hanke. Hankkeen jatkokauden 2018-2019 toteutusta tukee sosiaali- ja terveysministeriö (STEA). (EHYT Ry 2019.) Arpa-projektin tavoitteena on tunnistaa ja ottaa puheeksi riskirahapelaamisen liittyviä tekijöitä erilaisten työkalujen avulla. Tarkoituksena on ennaltaehkäistä pelaamiseen liittyvien ongelmien syntyä edistämällä maltillista pelaamista ja sen hallitsemista. Projektin tuottamat materiaalit hyödynnetään ehkäisevän työn suunnittelussa ja toteutuksessa. Materiaaleja syntyy esimerkiksi pilotoimalla rahapelihaittoja ehkäiseviä toimia eri ympäristöissä, kuten päihde- ja mielenterveysjärjestöjen päiväkeskuksissa ja työelämässä. Pilottien tuloksia käytetään käytännön tason rahapelihaittojen ehkäisyn suunnitteluun sekä uusien toimintamallien kehittämiseen. (THL 2015.)

Tutkimuksen toimipaikka oli Lahden Elokolo. Lahden Elokolo on muiden Elokolojen tapaan kansalaisten matalan kynnyksen kohtaamispaikka. Kohtaamispaikkojen tarkoituksena on, että jokainen kävijä tuntee olonsa hyväksytyksi ja arvostetuksi omana itsenään. Kohtaamispaikka tarjoaa myös mahdollisuuden tavata uusia ihmisiä ja sosiaalisia tilanteita. Elokolossa toimitaan osallisuuden ja yhteisöllisyyden vahvistamiseksi ja pyritään vaikuttamaan yhteiskunnallisiin ongelmiin, joista voi syntyä syrjäytymistä. Osallisuuden vahvistamisella pyritään herättämään yksilössä tunnetta, että hänen kannattaa osallistua ja toimia yhteiskunnan tapahtumiin, koska hänen panoksellansa ja läsnäolollansa on merkitystä. (Maunu, Sironen, Sattilainen & Äyräs 2016, 7.) Elokolossa kävijä pääsee kohtaamaan toisia ihmisiä. Kohtaamisten lisäksi Elokolosta saa kannustusta ja tukea elämäänsä. Elokolo järjestää kävijöilleen yhteistä toimintaa, johon on helppo osallistua ja jonka kautta tutustuu yhteisön jäseniin. Toiminta voi olla esimerkiksi yhteisiä ulkoiluretkiä. Toiminta on päihteetöntä. Elokolon kävijöissä on keskenään erilaisia ihmisiä, joiden elämäntilanteet

vaihtelevat. Kävijät voivat olla esimerkiksi työttömiä, työläisiä, päihde- ja mielenterveyskuntoutujia tai muilla tavoin toisistaan poikkeavissa tilanteissa olevia ihmisiä. Kaikki kävijät kohdataan kuitenkin omana itsenään. (Maunu ym. 2016, 14.)

2.2 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, näyttäytyykö rahapelaaminen Elokolon kävijöiden arjessa ja onko mielenterveysongelmilla ja päihteiden käytöllä yhteyksiä pelaamiseen. Opinnäytetyön tarkoituksena oli myös tuottaa toimeksiantajalle alueellista ja yksikkökohtaista tietoa Lahden Elokolon kävijöiden rahapelaamisesta. Peluurin (2019) mukaan yllättävien elämäntilanteen muutosten myötä altistuminen mahdolliseen masennukseen ja ahdistukseen voivat ajaa ihmisen pelaamaan ja käyttämään päihteitä. Ongelmat voivat kasaantua, jolloin esimerkiksi päihtyneenä pelaamisen kontrolli voi heiketä.

Yksikkökohtaisella tiedolla pyrittiin selvittämään, onko rahapelaaminen yleistä Lahden Elokolon kävijöiden keskuudessa ja koituuko siitä ongelmia. Tutkimuksella pyrittiin selvittämään ongelman laajuutta Lahden Elokolossa. EHYT:in ja Arpa-projektin Rahapelaamisen riskirajoilla -tutkimuksen mukaan rahapeliongelmaa ei havaita ulospäin katsottuna. Rahapeliongelma ei tule helposti ilmi, sillä siihen liittyy usein häpeän tuntemusta ja ongelman salailua. (Smolej, Karjalainen, Jaakkola 2015, 11.) Tutkimuksen eettisyyden ja todenmukaisempien vastauksien vuoksi se toteutettiin keräämättä mitään henkilötietoja vastaajilta.

Tavoitteena opinnäytetyöllä oli saada kattava määrä vastauksia, jotta kuva yksikön rahapelaamisen näyttäytymisestä olisi mahdollisimman tarkka. Opinnäytetyö pyrki tuottamaan tilastoa EHYT ry:lle rahapelaamiseen vaikuttavista tekijöistä ja sen laajuudesta Lahden Elokolossa. Opinnäytetyön tavoitteena oli taustoittaa tutkimus luomalla informaatiota rahapelaamisesta, rahapelaamisen ehkäisemisestä ja haittatekijöistä.

3 RAHAPELAAMISEN TEORIAA

3.1 Rahapeli ja sen muodot

Opinnäytetyössä näyttäytyy useita eri käsitteitä, jotka esiintyvät aiheeseen liittyvän tutkitun tiedon yhteydessä. Rahapeli on yleinen opinnäytetyössä esiintyvä käsite, johon liittyy arpajaiskäsite. Arpajaiset määritellään arpajaislain mukaan toiminnaksi, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa pelaaja voi saada joko kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahan arvoisen voiton. Rahapeleillä taas tarkoitetaan arpajaisia, joista pelaajalla on mahdollisuus voittaa rahaa. Rahapeliä eri toimeenpanomuotoja on useita. Raha-arpajaiset ovat rahapelejä, jossa rahan voittaminen tapahtuu arvonnalla. Vedonlyöntipelit ovat rahapelejä, joissa osallistutaan kertoimiin perustuvan kohteen veikkaamiseen rahapanoksella. Esimerkkejä vedonlyöntipeliä kohteista ovat urheilu- ja hevoskilpailut. Vedonlyöntipeleissä voitto määräytyy kertomalla rahapanos ja lopputuloksen kerroin. Veikkauspeleillä tarkoitetaan taas tulosten, numeroiden, merkkien tai muiden tunnusten arvaamista ja näin ollen mahdollisuutta osallistua voittojen jakoon. Esimerkiksi Jokeripeli, kuten Lauantai-Jokeri, on veikkauspeli (Veikkaus 2017). Raha-automaatilla tarkoitetaan peliautomaattia tai -laitetta, josta voi voittaa rahaa pelaamalla. Kasinopeleillä tarkoitetaan rulettiä, noppa- ja korttipelien sekä niihin rinnastettavia rahapelejä. Totopelit ovat rahapelejä, joissa arvataan hevoskilpailujen tuloksia ja näin osallistutaan arvausten perusteella jaettavien voittojen jakoon. Yhdistelmäpelit ovat rahapelejä, joissa on ominaisuuksia yhdistetty edellä mainituista rahapeleistä. (Arpajaislaki 1047/2001, 2-3 §.)

Rahapelejä voidaan luokitella myös muilla tavoin. Merikallio & Rautee (2009, 22-23) jakaa rahapelit kolmeen ulottuvuuteen. Rahapelit voidaan esimerkiksi jakaa niiden ratkeamiseen vaikuttavan tapahtuman mukaan, joko urheilu- tai onnenpeleiksi. Veikkaus-, vedonlyönti- ja totopelit ovat jaottelun mukaan urheilupelejä, sillä niiden kohteena ovat pääsääntöisesti urheilutapahtumat. Onnenpeleihin taas liittyy arvontoja. Urheilupelejä saatetaan markkinoida taitopeleinä. Taitopeli nimitystä voidaan pitää rahapeliä yhteydessä harhaanjohtava, sillä rahapeleihin liittyy sattumaan perustuvia ominaisuuksia. Taitopeliä sijaista voidaankin perusteellisesti käyttää tietopohjaisen pelin määritelmää. Urheilupeleissä menestymiseen voi vaikuttaa lisäämällä tietoaan pelin kohteesta.

Toisena ulottuvuutena Merikallio & Rautee (2009, 24-25) tuo esiin pelien jakamiseen kahden eri luokkaan arvonnalla tapahtumahetken mukaan. Pelit on jaettu siten, että tapahtuuko arvonta pelin ostohetken jälkeen vai pelin osallistumishetkellä. Pelin osallistumishetkellä tapahtuva arvonta voi toteutua ainoastaan onnenpeleissä. Määritelmiä kutsutaan arvauspeleiksi (ostohetken jälkeen) ja henkilökohtaisiksi arvontapeleiksi

(osallistumishetkellä). Arvauspeleissä pelaaja yrittää arvata myöhemmin tapahtuvan kilpailun tai arvonnän tulosta. Esimerkkejä tästä ovat kaikki Veikkauksen kuponkipelit. Henkilökohtaisissa arvontapeleissä arvonta tai sen viimeinen vaihe tapahtuu ostohetkellä ja voitto paljastuu pelaajalle heti. Esimerkkejä henkilökohtaisista arvontapeleistä on raaputusarvat ja rahapeliautomaatit. Arvauspeleissä peliin voi osallistua useita eri ihmisiä ja lopputuloksen ratkeamishetki on yhteinen kaikille. Voiton suuruuteen voi vaikuttaa pelaajien ja voittajien lukumäärä, kuten esimerkiksi Lotossa. Henkilökohtaisissa arvontapeleissä taas arvonta on henkilökohtainen ja voitto määrätty pelaajalle erikseen riippumatta toisten pelaajien pelaamisesta. Voittojen suuruus lasketaan niiden todennäköisyyksien mukaan, ja pitkällä tähtäimellä palautusprosentti tulee toteutumaan.

Kolmantena ulottuvuutena on parimutuaaliset, eli tasajakopelit ja kiinteäkertoimiset pelit. Esimerkiksi Lotto on parimutuaalinen peli, koska voitot jaetaan eri voittoluokkiin oikein saatujen numeroiden mukaan. Voittoluokkiin siirretään etukäteen määrätty osa pelikierroksen liikevaihdosta, mitä kutsutaan jakosummiksi. Jakosummat jaetaan tulosten saaneiden kesken, jolloin saadaan eri voittoluokkien voitto-osuudet. Usein ylimmän jakosumman potti voidaan siirtää seuraavalle kierrokselle jaettavaksi, jos osumaa ei synny. Näin syntyy jättipotti, joka houkuttelee lisää pelaajia ja kasvattaa pelin liikevaihtoa. Voittosummat jakautuvat siis parimutuaalisissa peleissä voittajien lukumäärien mukaan. Kiinteäkertoimisissa peleissä kertoimet lasketaan voiton matemaattiseen todennäköisyyteen perustuen. Esimerkiksi vedonlyöntipeleistä pitkäveto on kiinteäkertoiminen peli. Siinä kertoimen laskijat asettavat kertoimen kohteelle. Tulosvedossa kohteen kerroin on usein muuttuva, jolloin peli on parimutuaalinen. Tulosveto voi olla myös kiinteäkertoiminen, jos kerroin on etukäteen asetettu tietyn suuruiseksi. Kiinteäkertoimisia pelejä saatetaan kuitenkin rajoittaa järjestäjien puolesta, jos syntyy riski liian suureen ulosmaksuun. (Merikallio & Rautee 2009, 26-29.)

Kinnusen & Jaakkolan (2015, 36) mukaan taas rahapelit voidaan luokitella Onnenpeleihin, taitopeleihin ja peleihin, joissa tieto ja taito yhdistyvät. Onnenpeleissä pelin lopputulos määräytyy sattuman perusteella, eikä pelaaja voi vaikuttaa lopputulokseen tai saada tietoa siitä. Esimerkkejä Onnenpeleistä ovat Lotto, ruletti ja raha-automaattipelit. Pitkän pelaamisen kautta järjestäjät jäävät aina voitolle matemaattisen edun takia. Taitopeleissä pelaaja voi itse vaikuttaa lopputulokseen. Vaikka esimerkiksi pokerissa on sattumanvaraisuuteen perustuvia elementtejä, voi pelaaja omalla taidollaan pienentää sattuman merkitystä lopputulokseen. Yksittäisessä pokeripelissä sattuman merkitys on suurempi kuin pitkällä aikavälillä. Tieto ja taito yhdistyvät esimerkiksi vedonlyöntipeleissä. Erilaisen taustatiedon kerääminen vedonlyöntikohteen tapahtumasta voi vaikuttaa pelaajan päätöksiin siitä, millaisilla panoksilla ja kenen puolesta pelaaja lyö vetoa. Pokerissakin on elementtejä, joissa tieto ja taito näyttäytyvät molemmat. Näistä esimerkkejä ovat erilaisten

korttiyhdistelmien opettelu ja vastapelaajan pelityylin opetteleminen. Näiden perusteella pelaaja voi tehdä pelin kannalta kannattavia ratkaisuja. Vedonlyönnin ja pokerin merkittävänä erona on kuitenkin, että vedonlyönnissä pelaaja ei voi vaikuttaa suoraan pelin lopputulokseen, kun taas pokerissa voi.

Tämän opinnäytetyön tutkimuksessa käytetään Arpa-projektin 2K-lomakkeen luokittelua rahapeleistä. Arpa-projektin 2K-lomake on kahden kysymyksen puheeksi ottamisen malli. (Ehyt 2018.) Lomakkeessa rahapelit ovat luokiteltu niiden ominaisuuksien mukaan. Lomakkeen rahapelit ovat lottopelit, raaputusarvat, Veikkauksen vakio- ja moniveikkaus, Veikkauksen päivittäiset arvontapelit, pokeri, hevospelit, raviveikkaus ja totopelit, urheiluvedonlyönti, nettiarvat, nopeat päivittäiset arvontapelit, raha-automaatit, muut kasinopelit, nettikasinopelit ja nettipokeri. (Ehyt 2019.)

3.2 Rahapelaamisen tasot

Ongelmapelaaminen on keskeinen käsite opinnäytetyössä. Ongelmapelaamiseksi kutsutaan sellaista pelaamista, jonka seurauksena henkilön elämän tärkeät osa-alueet, kuten velvollisuudet ja sosiaaliset suhteet kärsivät liiallisen pelaamisen seurauksesta. Pelaaminen on tällöin elämää ohjaava tulkintakehys, joka määrittelee sen, kuinka ympärillä olevaa tulkitaan. Kaikki ympärillä oleva nähdään sen mukaan, miten se hyödyttää ja haittaa pelaamisen jatkamista. (Kinnunen 2017.) Ongelmapelaamisen muotoja on useita. Yksi ongelmapelaamisen muoto on rahapeliongelma, johon keskitytään tässä opinnäytetyössä.

Pelin ominaisuuksilla on tiettyjä vaikutuksia ongelmapelaamiseen. Rahapelit koukuttavat niiden nopean temmon, visuaalisuuden ja nopeiden voittomahdollisuuksien takia. Visuaalisuudella edesautetaan pelaajan uppoutumista pelimaailmaan ja oikean maailman sulkeamiseen pelaajan mielestä. Rahapelaamisongelmaan liittyy usein arviointivivouksia, jotka voivat liittyä pelin voittojen tulkitsemiseen taidoistaan johtuviksi, vaikka peli oli täysin sattumaan pohjautuva. Tällöin pelaaja syyttää tappioista huonoa onnea. (Kinnunen 2017.) Tenkanen & Silvennoinen (2016) mukaan nopeatempoisemmat pelit, kuten rahapeliautomaatit, ovat helpommin koukuttavia kuin hidastempoisempi lotto, joka aiheuttaa pelaajalleen harvemmin ongelmia.

Alttius ongelmapelaamiseen on selkeämpi joillakin pelaajilla. Alttius voi johtua geneettisistä syistä ja sillä voi olla myös yhteyttä muihin riippuvuuksiin. Tästä syystä alkoholin ja päihteiden väärinkäytöllä on usein yhteyksiä ongelmapelaamiseen. Psykkiset ongelmat, kuten esimerkiksi masennus, voivat vaikuttaa ongelmallisen pelaamisen kehittymiseen. Pelit voivat toimia pakokeinona muista ongelmista. Tällöin pelaaja voi ajautua uusiin ongelmiin vanhojen ongelmien säilyessä. (Kinnunen 2017.) Tenkanen & Silvennoinen (2016)

tuovat esiin rahapelaamisesta johtuvat mahdolliset taloudelliset vaikeudet. Ne voivat aiheuttaa esimerkiksi nuorilla muita ongelmia, kuten luottotietojen menettämisen, mikä taas synnyttää uusia ongelmia. Rahapelaamisesta johtuvasta velkaantumisesta voi olla myös haittaa pelaajan ihmissuhteisiin.

Pelin tai pelaajan ominaisuudet eivät itsessään aiheuta ongelmapelaamista. Ongelmapelaamisen aktivoitumiseen vaikuttavat monet tekijät. Vaikka pelaajalla olisi alttiutta ongelmapelaamiseen, ei sitä tapahdu, jos pelaaja ei pelaa ollenkaan tai pelaa pelejä, joista ei ole hänelle haittaa. Alttiuden laukaisevan pelinkään pelaaminen ei ole ongelmapelaamiselle alttiin henkilön ongelmapelaamisen aktivoitumisen kannalta itsestään selvä asia, vaikka henkilö pelaisikin sitä. Tilanteella ja ympäristöllä on aina tekemistä ongelmapelaamisen taustalla. Esimerkiksi kotona yksin pelatessa on helpompi keskittyä vain peliin. Tällöin kilpailevia aktiviteetteja on vähemmän, ja pelaamisesta voi muodostua pääasiallinen toiminnan tapa. (Kinnunen 2017.) Tenkanen & Silvennoinen (2016) nostavat esiin teknologian kehityksen, jonka myötä rahapelien tarjonta, saatavuus ja laajentuneisuus ovat helpottuneet. Rahapelejä voi nykyään pelata internetin välityksellä kotoa käsin.

Ongelmallista pelaamista on havaittavissa eritasoisina. Riskipelaamisella tarkoitetaan pelaamista, joka on runsasta niin ajallisesti kuin määrällisesti ja joka sisältää paljon riskitekijöitä. Ongelmapelaamiseksi kutsutaan rahapeliriippuvuutta lievempiä haittoja aiheuttavaa pelaamista. Riippuvuudeksi kutsutaan pelaamista, jossa pelaaja ei kykene hallitsemaan pelaamistaan ja perustarpeet ja velvollisuudet kärsivät. (THL 2018.) Suurin osa rahapelaajista on kuitenkin niin sanottuja viihdepelaajia. Viihdepelaajat pelaavat tuloihinsa nähden kohtuullisesti, ja henkilön rahapelaaminen ei tuota ongelmia hänelle tai hänen läheisilleen. Pelit tarjoavat pelaajalle sopivan määrän nautintoa, jännitystä ja viihdettä. (Peluuri 2019.)

Halmeen ym. (2010) mukaan rahapelaamista tarkastellaan kansanterveydellisenä huolenä. Kansanterveysmallissa määritellään riskipelaaminen. Riskipelaaja pelaa rahapelejä usein ja käyttää siihen runsaasti rahaa ja aikaa omiin mahdollisuuksiinsa nähden. Riskipelaaja pelaa myös yleensä useita eri rahapelejä, ja sekä pelaajalle aiheutuu mahdollisesti haitallisia oireita sosiaalisissa suhteissa, taloudessa, terveydessä, opiskelussa tai työssä pelaamisen takia. Pelihaittojen syntymisen riskit eivät ole suoraan luettavissa pelaamiseen käytetyn rahan- ja aikamäärän mukaan. Haitat arvioidaan keskeisesti pelikokemuksen mukaan, joka koostuu yksilöllisistä tekijöistä, pelin ominaisuuksista ja ympäristöstä. (Smolej, Karjalainen & Jaakkola 2015, 13.)

Amerikkalaisen DSM-5 tautiluokituksen mukaan rahapeliriippuvuus on peliriippuvuusdiagnoosin nimi (Gambling Disorder). Viihdepelaamisen, riskipelaamisen, ongelmapelaamisen

ja peliriippuvuuden tasojen välillä tapahtuu liikehdintää molempiin suuntiin. Yksilön on siis mahdollista päästä eroon peliongelmaista ja vakasta rahapeliriippuvuudesta. Rahapeliriippuvuus on määritelty jatkuvana ja lisääntyvänä pelaamisena, vaikka seurauksena on monia haittoja. Henkilö saattaa voida havaita seuraukset muttei kykene muuttamaan käyttäytymistään. Joskus taas henkilö ei havaitse seurauksia tai kieltää niiden olemassaolon. Henkilö voi olla myös olematta halukas muuttamaan käyttäytymistään. Pelaaminen voi olla myös jaksoittain tapahtuvaa, kuten palkkapäivin, mutta sillä on suuria haittoja yksilön elämään. Rahapeliriippuvaisella on pakottava ja vaikeasti hallittava halu pelata, ja hänen mieleessään on vallitsevana pelaamiseen liittyvät mielikuvat. Usein rasittavat elämäntilanteet voimistavat pakottavaa pelaamistarvetta, jota peliriippuvaisen on hyvin vaikea hallita. Peliriippuvuudesta kärsivä voi velkaantua, vaarantaa työpaikkansa ja jopa valehtelun ja lainrikkomisen avulla pyrkiä välttämään velanmaksua. Pelaaminen peliriippuvaisen kohdalla jatkuu ja lisääntyy, vaikka hänen elämässään tapahtuisi sen seurauksena köyhtymistä, elämänlaadun heikkenemistä, ahdinkoa ja perhesuhteiden huononemista. (Peluuri 2019.)

Rahapelaaminen voidaan myös jaotella pelaajan rahapelikäyttäytymisen mukaan. Merikallio & Rauteen (2009, 92) mukaan ei lainkaan pelaaviin kuuluvat esimerkiksi henkilöt, jotka pitävät rahapelaamista syntinä uskonnolliseettisen vakaumuksensa takia. Tähän ryhmään voivat kuulua myös henkilöt, jotka suhtautuvat rahapeleihin kyynisesti ja henkilöt, jotka ovat toipuneet rahapeliriippuvuudesta, eivätkä tämän takia halua pelata rahapelejä.

Yli 90 prosenttia pelaavista on sosiaalisesti pelaavia. Tälle ryhmälle tyypillistä on, että säännöllinenkään pelaaminen ei aiheuta kielteisiä vaikutuksia heidän elämässään. Tyypillisimpiä pelimuotoja sosiaalisesti pelaavilla ovat lotto, keno, raaputusarvat ja ravipelit. Sosiaalisen pelaamisen alaryhmäksi voidaan lukea runsaasti pelaavat henkilöt. Heillä tyypillistä on pelata vedonlyönti- ja kasinopelejä. Tyypillistä tälle alaryhmälle on, että pelaaminen on tärkeä osa-alue heidän elämässään, mutta siitä ei koidu merkittävää haittaa pelaajan arkeen. (Merikallio & Rautee 2009, 93, 97.)

Seuraavaksi ryhmäksi Merikallio & Rautee (2009, 99) luokittelevat ammatikseen pelaavat. Heille tyypillisiä pelejä ovat ravipelit, kasinopelit ja muut asiantuntijapelit. Tälle ryhmälle tyypillistä on ansaita joko kokonaan tai osittain säännölliset tulonsa rahapelaamisen kautta. Ammatikseen pelaavien prosentuaalisuudesta osuutta on vaikea arvioida kaikista pelaajista.

Ongelmallisesti pelaavat ovat henkilöitä, joilla esiintyy pelaamisesta johtuvia haittoja, mutta peliriippuvuuden kriteerit eivät heidän kohdallaan täyty. Heidän elämäänsä on tullut rahapelaamisen myötä vähintään yksi kielteinen seuraus, esimerkiksi parisuhdevaikeudet.

Ryhmälle tyypillistä on käyttää rahaa pelaamiseen, joka tulisi käyttää muuhun tarpeelliseen. Pelaamisella on myös vaikutusta ongelmallisesti pelaavien kohdalla heidän arjen toimintaansa, kuten työelämään. Tuuripelaajat voidaan liittää ongelmapelaajien alaryhmäksi, vaikka patologisen pelaamisen kriteerit ovatkin voineet täytyä jossakin elämänvaiheessa. Tuuripelaajille on tyypillistä, että pelaaminen voi pysyä kontrollissa pitkiäkin ajanjaksoja, mutta he saattavat retkahtaa ongelmalliseen pelaamiseen etenkin silloin kun he kohtaavat vastoinkäymisiä elämässään. Tuuripelaamisella vaikuttaakin olevan yhteyksiä huonoon itsetuntoon, masentuneeseen mielialaan ja tekemisen puutteeseen. Tuuripelaajan on helpompi toipua pelaamisesta kuin peliriippuvaisen, sillä tuuripelaajan ongelmallinen pelaaminen loppuu useimmiten, kun pinnan alla olevat psyykeen häiriöt tulevat hoideksi. (Merikallio & Rautee 2009 102-104.)

Viimeiseksi ryhmäksi Merikallio & Rautee (2009, 104-105) luokittelevat patologisesti pelaavat ja peliriippuvaiset henkilöt. Patologisesti pelaavien ja peliriippuvaisten ryhmä on melko pieni, noin prosentti pelaajista. Patologisille pelaajille on yleistä unohtaa ystävät ja tuttavat, paitsi jos he edesauttavat heidän pelaamistaan. Kavereikseen pelaajat kokevat muut pelaajat ja pelipaikkojen pitäjät, vaikka heillä ei olisi mitään muuta yhteistä kuin rahapelaaminen. Tuttu pelipaikka saattaa tuntua heistä jopa kodinomaiselta paikalta. Addiktointuneet pelaajat ovat kierteessä, jossa taloudellisiin ongelmiin haetaan ratkaisua rahapelaamisesta, vaikka todellisuudessa ongelma johtuukin rahapelaamisesta. Heidän todellisuudentajunsa hämärtyy ja impulssikontrolli katoaa.

DSM-5 tautiluokituksen mukaan peliriippuvuuden oireista yli neljän kriteerin täytyessä 12 kuukauden aikana voidaan henkilö todeta peliriippuvaiseksi. Kriteerit ovat lueteltuna seuraavasti. Tarve pelata suuremmalla summalla saadakseen saman jännityksen rahapelaamisesta kuin aikaisemmin. Pelaaja tuntee itsensä levottomaksi tai ärtyisäksi, kun hän yrittää vähentää tai lopettaa uhkapelaamista. Pelaaja yrittää toistuvasti vähentää tai lopettaa uhkapelaamista onnistumatta siinä. Uhkapelaaminen on toistuvasti henkilön mielessä (muistelemalla vanhoja uhkapelaamiskokemuksia ja suunnittelemalla uusia). Pelaaja pelailee uhkapelejä, kun tuntee olonsa masentuneeksi, syylliseksi tai jännittyneeksi. Pelaaja yrittää voittaa takaisin uhkapelaamisessa häviämiään rahojaan. Pelaaja valehtelee peittääkseen, kuinka paljon hän on pelannut. Rahan lisäksi pelaaja häviää ihmissuhteitaan, työtään tai uramahdollisuuksiaan uhkapelaamisen takia. Pelaaja tulee riippuvaiseksi muiden ihmisten rahallisesta avusta oman talouden pyörittämiseen, jonka on pilannut uhkapelaaminen. (Hartney 2019.)

3.3 Mielenterveys- ja päihdeongelmat

Rahapeliongelmiin liittyviä psyykkisiä ja fyysisiä sairauksia on useita. Opinnäytetyölle keskeistä on löytää myös tilastoja päihde- ja mielenterveysongelmien näyttäytymisestä rahapelaamisen yhteydessä. Päihteidenkäyttöä esiintyy useasti rahapeliongelmaisella. Tähän sisältyvät tupakan polttaminen, huumeiden käyttö, alkoholi ja psykoaktiiviset lääkeaineet. Kansainväliset selvitykset kertovat, että rahapeliongelmaisista 35-76 prosenttia on tupakkariippuvaisia, noin puolet ovat alkoholiriippuvaisia ja muita psykoaktiivisia aineita käyttää noin 40 prosenttia. (Alho, Heinälä, Kiianmaa, Lahti & Murto 2015, 95-98.)

Rahapeli- ja päihdeongelmat ovat samankaltaisia syntyvaltaan sekä oirekuvaltaan. Rahapeli- sekä päihdeongelmille on tyypillistä esimerkiksi retkahdusalttius, vieroitusoireet ja velvollisuuksien laiminlyönti. Kansainvälisten tutkimusten mukaan varhain aloitettu päihteidenkäyttö kasvattaa riskiä rahapeliongelmiin kehittymiseen. Lorains ym. (2011) tutkimuksen mukaan päihteidenkäyttö on keskeinen tekijä rahapeliongelman syntymisen kannalta ja myös usein sen seuraus. Tutkimuksen mukaan päihdeongelmien yleisyys rahapeliongelmillä on seuraavanlainen; nikotiiniriippuvuutta 60 prosentilla, alkoholiriippuvuutta 28 prosentilla ja huumausaineriippuvuutta 17 prosentilla. Runsaan alkoholinkäytön, huumeidenkäytön ja rahapeliongelman päällekkäisyyden on arvioitu koskevan yhtä prosenttia suomalaisista. Miehillä tämä on yleisempää kuin naisilla. (Alho ym. 2015, 102-103.)

Addiktio yleensäkin toimii niin, että se kiihdyttää aivoja tavalla, jolla aivoista tulee riippuvainen tälle kiihdytykselle. Vaikka uhkapelaaminen ei aiheuta kemiallista vaikutusta aivojen toimintaan, sillä on silti samanlaisia vaikutuksia kuin alkoholilla, joka taas vaikuttaa kemiallisesti aivojen toimintaan. Aivan kuin riippuvuudessa alkoholiin ja huumeisiin, uhkapeliriippuvaisilla näyttäytyy vieroitusoireita, kun he ovat pelaamatta jonkin aikaa. Näitä oireita ovat esimerkiksi päänsärky, ahdistus ja unettomuus. Reaktiot, jotka laukaistaan aivoissa alkoholinkulutuksen tai huumeiden takia ovat hyvin samanlaisia kuin uhkapelaamisen aikana. Molemmissa tapauksissa aivot erittävät dopamiinia. Niiden samankaltaisuuden takia riskit ongelmien yhdenaikaisuuteen ovat suuremmat. Samankaltaisten reaktioitten takia, joita alkoholinkulutus ja uhkapelaaminen aiheuttavat aivoille, on jollekin, joka on riippuvainen toisesta suurempi riski tulla riippuvaiseksi toiseen. Ihmiset, jotka ovat riippuvaisia uhkapelaamiseen saattavat kääntyä alkoholin puoleen rauhoittaakseen hermojaan valmistautuakseen uhkapelaamiseen tai lääkkeeksi aikaan ilman uhkapelaamista. Alkoholinkäyttö vieroitusoireiden hillintään voi altistaa pelaajan alkoholismille. Samalla tapaa alkoholismista kärsivä voi etsiä lohtua uhkapelaamisesta. Alkoholin vaikutus voi myös altistaa pelaajaa pelaamaan ja panostamaan suuremmin kuin ilman alkoholin vaikutusta, joten yhden riippuvuuden takia voi kehittyä toinen riippuvuus. (Smith 2019.)

Mielialahäiriöt ovat myös yleisiä rahapeliongelmaisilla. Masennuksen oireet ovat rahapeli-ongelmalliselle ajoittain tavallisia, mutta yli kahden viikon ajan esiintyvät oireet viittaavat masennustilaan. Masennustilaan liittyviä oireita ovat masentunut mieliala, uupumus, mielihyväkokemusten menetys, liiallinen itsekritiikki, suuret ongelmat itseluottamuksessa tai itsearvostuksessa, syyllisyyden tunteet, joille ei ole selitystä, itsetuhoiset ajatukset tai käytös, keskittymisongelmat, mielialan muutokset, unihäiriöt ja ruokahalun sekä painon muutokset. Kaksisuuntaisen mielialahäiriön maanisia vaiheita on todettu myös esiintyvän 4-33 prosentilla rahapeliongelmaisista. Kaksisuuntaisen mielialahäiriön alkamisajankohta on usein varhaisaikuisuus tai nuoruusikä. Sairaus näyttäytyy maanisten eli yliaktiivisten vaiheiden, sekä masennus- ja sekamuotoisten vaiheiden vuorotteluna. Ongelmapelaamiseen liittyvät vaihtuvat tilanteet, joissa jännittyneen tunnelman, onnistumisen huumen, epätoivon ja pettymysten jälkeisen häpeän sekä epätoivon kokemusten vaihtelu muistuttaa kaksisuuntaisen mielialahäiriön oireiden ajallista vaihtelua. Myös eri ahdistuneisuushäiriötä esiintyy 40-60 prosentilla rahapeliongelmaisista. Yleisimpiä näistä ovat yleistynyt ahdistuneisuushäiriö, paniikkihäiriö ja sosiaalisten tilanteiden pelko. Myös joidenkin tutkimuksien perusteella rahapeliongelman yhteydessä on yleistä sairastaa samanaikaissairautena ADHD aktiivisuuden ja tarkkaavaisuuden häiriötä. Muihin psyykkisiin häiriöihin liittymättömät unihäiriöt esiintyvät noin puolilla rahapeliongelmaisista. Syinä unihäiriöihin voivat olla esimerkiksi häpeän ja syyllisyyden tunteet, masennus, ahdistuneisuus ja ajatusten pyöriminen peliasioissa. (Alho ym. 2015, 99-101.)

The Ranch Treatment Centerin (2013) mukaan patologinen eli sairaaloinen uhkapelaaminen liittyy vakaviin mielenterveysongelmiin, joskus ollen niiden aiheuttajana ja joskus hoitamattoman mielenterveysongelman tuloksena. Masennus ja ahdistuneisuus ovat kaksi yleisintä mielenterveyshäiriötä koskien uhkapeliriippuvuutta. Jotkut uhkapeliriippuvaiset toivovat, että nopanheitto tai peliautomaatin pyöräytys voivat auttaa heitä rentoutumaan ja pitämään hauskaa. Todellisuudessa ne tekevät usein masennuksesta ja ahdistuneisuudesta ajan myötä pahempia. (The Ranch 2013.)

Pelaaminen aiheuttaa monelle masennusta ja ahdistusta, sekä moni pelaa niiden takia. Aiemmin ahdistusta ja masennusta kokemattomat voivatkin masentua tai ahdistua pelaamisen takia. Ahdistusta ja masennusta voi pelaajalle aiheuttaa muun muassa oman palkonomaisen pelaamisen asteittainen havaitseminen, taloudellisten ja sosiaalisten vaikutusten tunnistaminen sekä syyllisyyden tunteet. Kierre masennuksen tai ahdistuksen ja pelaamisen välillä on pahin pelaajilla, joilla on kyky hallita masennusta tai ahdistusta pelaamalla rahapelejä. Monelle pelaajalle on myös ajoittain tyyppillistä kokea jonkinlaista pelaamiseen liittyvää lamaantumista. Tässä tilanteessa pelaaja kokee ristiriidan, jonka kestäättömyys lamauttaa. Ongelmapelaaja pyrkii tässä tapaus esimerkissä hallitsemaan

pelaamistaan, muttei kykene siihen. Pelaajan elämä alkaa jäsentyä ja muovautua pelaamisen ympärille, vaikka hän on tietoinen pelaamisen tolkkuttomuudesta ja elämänhallinnan katoamisesta pelikierteen vuoksi. Tämän kaltaisesta sovittamattomasta ristiriidasta voi seurata täydellinen lamaannus. Pelaamisen himoa vastaan taisteleminen voi olla vaikeaa ja lannistavaa joillekin pelaajille. Lamaannuksella tarkoitetaan tämän kaltaista avuttomuutta ja oman tahdon menettämisen uhkaa tai toteutumista. Lamaannus on siis pelaamisen oire, joka liittyy pelaajan itsesuhteeseen ja kyvyttömyyteen elää itsensä kanssa. (Lund 2010, 80-81.)

Pelaajan käsitys itsestään voi vääristyä pelaamisen takia. Lund on haastatellut kirjassaan J. Koskelaa aiheeseen liittyen. Koskelan mukaan ongelmapelaajan itsetuntoon ja minäkuvaan vaikuttavat pysyvä valehtelu itselleen ja omaan todellisuuteen käpertyminen. Liiallisella rahapelaamisella on siis vaikutuksia ihmisen käsitykseen itsestään, esimerkiksi pelaajan itsetunto on pitkän peliuran jälkeen riekaleina ja käsitys itsestään synkkä. (Lund 2010, 82.)

Itsetunto-ongelmat koskevat kaikkia pelaajia, mutta erityisesti nuorilla pelaajilla kyse voi olla hataralle pohjalle kasvavasta identiteetistä, jonka korjaaminen myöhemmin voi olla työlästä. Hämmennys, ahdistus ja pettyminen ovat kuitenkin ongelmapelaamisen takia syntyviä tunteita, joita näyttäytyy kaikenikäisillä. Käpertyminen omaan todellisuuteen voi johtaa myös pelaajan itsetuhoiseen käyttäytymiseen. Omassa yksinäisessä todellisuudessa eläminen on pelaajalle raskasta. Pelaaja odottaa vain seuraavaa pelikertaa, sillä elämää hallitseva pelaaminen on sammuttanut muut unelmat, tavoitteet ja toiveet. Elämänhallinnan välineet käyvät pelaajalla vähiin, kun todellisuus on vain tässä ja nyt ja pelaamisessa. Lund on haastatellut kirjassaan T. Jaakkolaa aiheeseen liittyen. Jaakkolan mukaan itsemurha näyttäytyy joidenkin pelaajien kohdalla ainoana vaihtoehtona umpikujaan päätyneissä tilanteissa. Rahapeliongelmiensa takia hoitoon hakeutuneiden kokemusten perusteella, voidaan tulkita, että osa on päätenyt ratkaisuun, jossa hoito on myöhäistä. (Lund 2010, 82-85.)

4 RAHAPELAAMINEN TUTKIMUKSISSA

4.1 Tilastotietoa

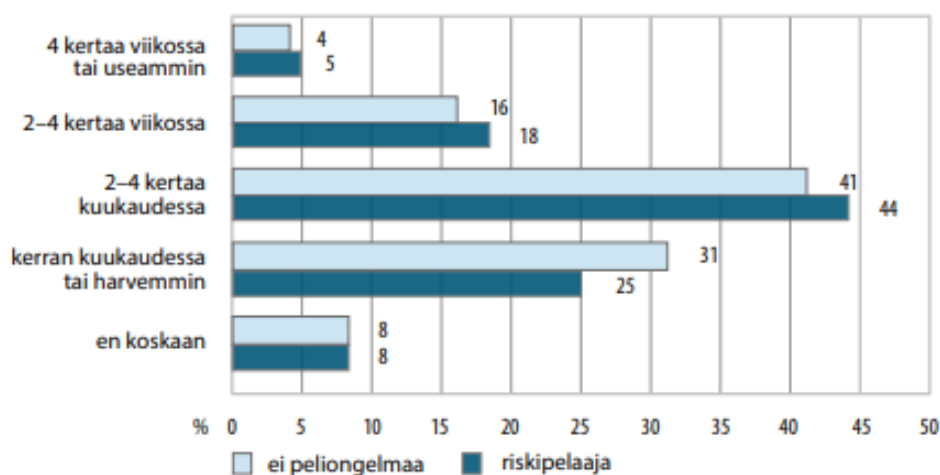
THL:n Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimus kartoittaa 15-74-vuotiaiden suomalaisten rahapelaamista, rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja asenteista sekä rahapeli-ongelmia. Tutkimukseen osallistui 4515 henkilöä. Tutkimuksen mukaan 80 prosenttia tutkimukseen osallistuneista oli pelannut jotakin rahapeliä viimeisen vuoden aikana. Kyseeseen osallistuneista naisista oli pelannut 75 prosenttia ja miehistä 85 prosenttia. Rahapelaaminen on tutkimuksen mukaan yleisintä 25-34-vuotiailla, joista oli pelannut 84 prosenttia, sekä 35-49-vuotiailla ja 50-64-vuotiailla, joista oli pelannut 83 prosenttia rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana. Vähiten rahapelejä viimeisen vuoden aikana olivat pelanneet alle 18-vuotiaat, joiden pelanneiden osuus oli 37 prosenttia. (Salonen & Raisamo 2015, 29.)

Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen mukaan noin kolmannes (34 prosenttia) vastaajista pelasi kerran tai useammin kuin kerran viikossa rahapelejä. Rahapelaaminen oli yleisempää miehillä kuin naisilla. Naisista 26 prosenttia pelasi vähintään kerran viikossa, kun taas vastaava luku oli miehillä 42 prosenttia. Useita kertoja viikossa tai päivittäin pelaavien miesten osuus oli 13 prosenttia ja naisilla 5 prosenttia. Rahapeliongelma oli tutkimuksen tulosten mukaan 15-74-vuotiailla suomalaisilla 3,3 prosentilla, joka vastaa noin 124 000 henkilön määrää. Todennäköinen rahapeli-riippuvuus oli tutkimuksen mukaan 1,3 prosentilla suomalaisista, joka vastaa noin 49 000 henkilön määrää. Tutkimuksessa selvitettiin myös eniten pelattuja rahapelityyppejä. Niitä olivat Veikkauksen lottopelit (69 prosenttia), Veikkauksen arpapelit (43 prosenttia) ja Raha-automaattiyhdistyksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (30 prosenttia). (Salonen & Raisamo 2015, 30, 32, 38.)

Rahapelaamisen riskirajoilla tutkimuksessa selvitetään riskirahapelaamista ja rahapelihaittojen ehkäisyä. Aineistona selvityksessä on käytetty THL:n Suomalaisten rahapelaaminen 2011 -kyselyn tuloksia. Aineistosta on rajattu pois alle 18-vuotiaat ja henkilöt, jotka eivät ole pelanneet viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä, sillä selvityksen keskiössä on riskipelaajien käyttäytyminen ja taustat ja koska Arpa-projekti keskittyy täysi-ikäisten rahapelihaittojen ehkäisyyn. Aineisto pitää siis sisällään 18-74-vuotiaita viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneita, joiden vastauksia on 3380. Vastaajista 84 prosenttia sai peliongelmaa mittaavan PGSI-asteikon mukaisen tuloksen, ettei vastaajalla ole minkäänlaista peliongelmaa. Heitä kutsutaan selvityksessä termillä maltillisesti pelaavat.

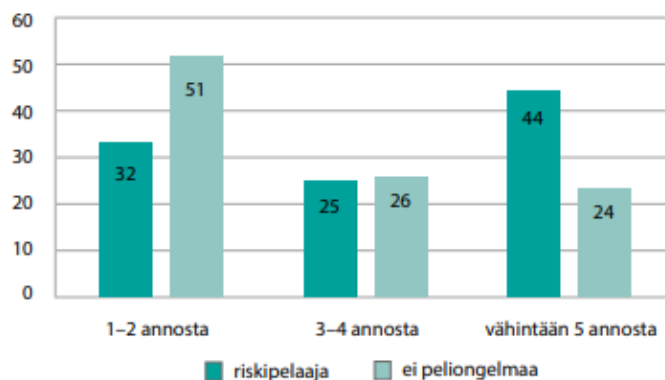
Riskipelaajan tuloksen asteikon mukaan sai 14 prosenttia vastaajista. Ongelmapelaamisen tuloksen sai 2 prosenttia. (Smolej ym. 2015, 7, 33-34, 37-38.)

Rahapelaamisen riskirajoilla raportin mukaan riskipelaajista 26 prosenttia tupakoi päivittäin ja 18 prosenttia satunnaisesti. Maltillisesti pelaavista päivittäisesti tupakoi 18 prosenttia ja satunnaisesti 12 prosenttia. Riskipelaajat joivat alkoholia hieman useammin kuin maltillisesti pelaavat. Alkoholin kulutusta mitattiin tutkimuksessa kysymyksellä, kuinka usein vastaaja on juonut alkoholijuomia viimeisen 12 kuukauden aikana (kuvio 1). Raittiita vastaajista oli 8 prosenttia niin maltillisesti pelaavissa kuin riskipelaajissa. Luvuista selviää, että riskipelaajat kuluttivat alkoholia hieman useammin kuin maltillisesti pelaavat. Yleisintä alkoholinkulutus oli 2-4 kertaa kuukaudessa molemmilla ryhmillä. (Smolej ym. 2015, 60-61.)



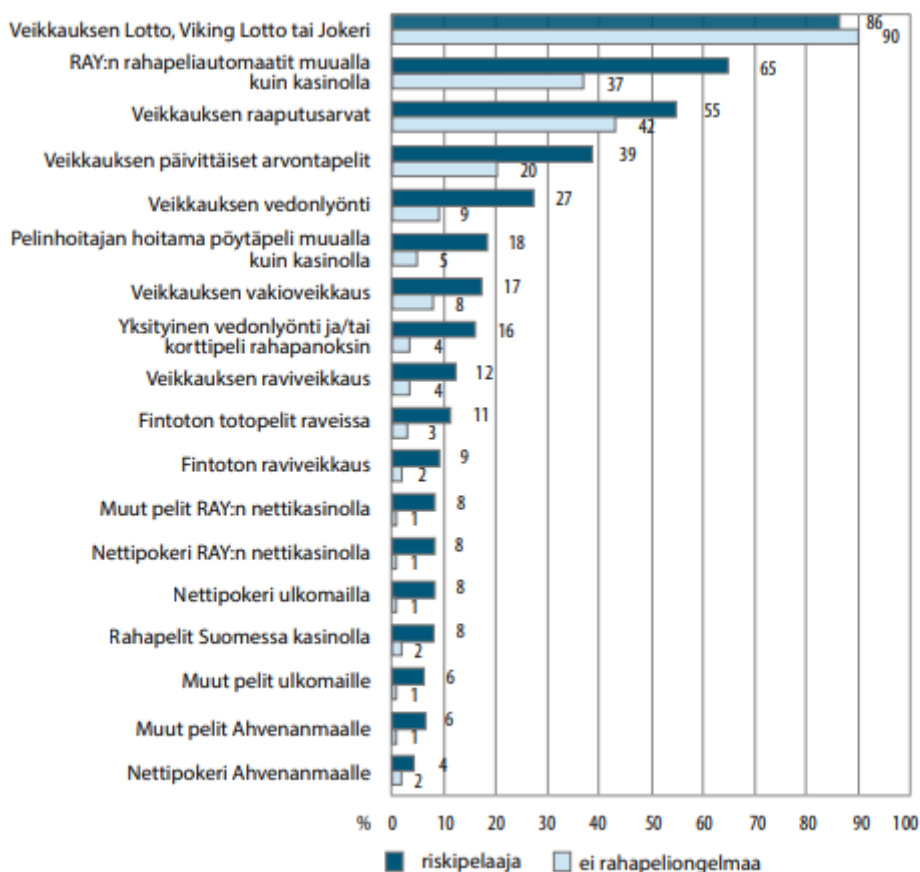
Kuvio 1. Kuinka usein on viimeisen 12. kuukauden aikana juonut alkoholijuomia (n=3336) (Smolej ym. 2015, 61)

Alkoholin kertakulutus oli suurempaa riskipelaajilla kuin maltillisesti pelaavilla. Sitä mitattiin tutkimuksessa kerralla kulutettujen alkoholiannosten määränä niinä päivinä, kun on käytäntynä alkoholia (kuvio 2). Riskipelaajille oli tyypillisempää juoda useampi alkoholiannos kertakulutuksella kuin maltillisesti pelaavilla. Suurin ero nähtiin vähintään viisi annosta juoneiden kohdalla, jossa riskipelaajien luku oli 44 prosenttia ja maltillisesti pelaavien 24 prosenttia. (Smolej ym. 2015, 61-62.)



Kuvio 2. Kerralla kulutettujen alkoholiannosten määrä niinä päivinä, kun on käyttänyt alkoholia, % (n = 3336) (Smolej ym. 2015, 62)

Rahapelaamisen riskirajoilla tutkimuksessa selvitettiin myös, mitä rahapelejä tutkimukseen vastanneet olivat pelanneet viimeisen 12 kuukauden aikana (kuvio 3). Vastauksista eriteltiin riskipelaajien ja maltillisten pelaajien vastaukset. Tuloksista selvisi, että riskipelaajat olivat pelanneet luetelluista peleistä maltillisesti pelaavia enemmän kaikkia muita pelejä paitsi lottoa. Lotto oli kuitenkin yleisin peli molemmissa ryhmissä. RAY:n rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla olivat tutkimuksen rahapeleistä toiseksi yleisimpiä riskipelaajilla ja Veikkauksen raaputusarvat kolmanneksi yleisimpiä. Maltillisesti pelaavilla taas Veikkauksen raaputusarvat olivat yleisempiä kuin RAY:n rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla. Vähemmän pelatuiden pelien kohdalla luvut olivat merkittävästi suuremmat riskipelaajilla, kuten esimerkiksi nettipokerin kohdalla. (Smolej ym. 2015, 48-49.)



Kuvio 3. Riskipelaajien ja maltillisesti pelaavien eri rahapelien pelaaminen viimeisen vuoden aikana, % (n = 3336) (Smolej ym. 2015, 48)

4.2 Tutkimuksissa havaittua

THL:n Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen mukaan rahapelaaminen oli yleisintä työssäkäyvillä ja harvinaisinta opiskelijoilla tai koululaisilla. Rahapelaaminen oli yleisintä suurimmissa (>1500 euroa) tuloluokissa nettotulojen mukaisesti. Useita kertoja viikossa tai päivittäin pelaaminen oli yleisintä kahdella tutkimuksen vanhimmalla ikäryhmällä eli 50-64 ja 65-74-vuotiailla, 501-1500 euroa kuukaudessa ansaitsevilla sekä työttömillä tai lomautetuilla ja työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla tai pitkäaikaissairailta. Harvinaisinta useita kertoja viikossa tai päivittäin rahapelaaminen oli 15-17 vuotiailla, 500 euroa tai vähemmän kuukaudessa ansaitsevilla sekä koululaisilla ja opiskelijoilla. Useita kertoja viikossa tai päivittäin pelaaminen oli alueellisesti Suomessa yleisintä Etelä-Karjalassa/Kyminlaaksossa sekä Päijät-Hämeessä/Kanta-Hämeessä ja harvinaisinta Uudellamaalla. 15-74-vuotiaista rahapeliiongelma esiintyi nettotulojen mukaisesti niillä, jotka ansaitsivat 1001-1500 euroa ja 1500-2000 euroa, työttömillä, lomautetuilla, pitkäaikaisesti sairailta tai

työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla. Harvinaisinta rahapeliongelma oli yli 2500 euroa ansaitsevilla. (Salonen & Raisamo 2015, 29, 31, 39.)

Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen mukaan nuoret aikuiset eli 18-24 ja 25-34-vuotiaat pelasivat kaikkia rahapelejä enemmän suhteessa koko väestöön muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Veikkauksen lottopelien pelaajat olivat useimmiten 35-64-vuotiaita. Vanhimpien ikäryhmien eli 50-64 ja 65-74-vuotiaiden suosituimmat rahapelityypit olivat Veikkauksen lotto- ja arpapelit. Noin joka viides 50-64 vuotiaista ja 13 prosenttia 65 vuotta täyttäneistä oli pelannut rahapeliautomaatteja. Fintoton hevospelien pelaaminen oli yleisempää 35-74-vuotiailla kuin nuoremmilla. (Salonen & Raisamo 2015, 32.)

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa -tutkimuksessa selvitettiin rahapelaamista, rahapelihaittoja ja rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä vuosina 2016 ja 2017. Vastaajat olivat Uudeltamaalta, Pirkanmaalta ja Kymenlaaksosta. Vastanneita tutkimuksen molempiin vaiheisiin oli 2624. Tutkimusten tulosten mukaan rahapelaajien osuus on pienentynyt ja pelaamisen tavat ovat muuttuneet. Lisääntyneitä pelaamistapoja olivat yksin pelaaminen, vain internetissä pelaaminen ja kotona pelaaminen. Suomessa rahapelaaminen on järjestetty lakisääteisellä yksinoikeudella. Vuoden 2017 alussa RAY, Veikkaus Oy ja Fintoto Oy yhdistettiin uudeksi Veikkaus Oy -nimiseksi yhtiöksi. Uudistus koettiin olevan hyödyksi rahapelihaittojen ehkäisyssä. Tutkimuksen mukaan uudistuneeseen yksinoikeusjärjestelmään liittyvä tavoite vähentää haittoja ei ole toteutunut väestötasolla, mutta rahapelihaitat eivät ole myöskään toistaiseksi lisääntyneet. Rahapelien markkinoinnin muutokset eivät olleet toivotunlaisia, sillä se koettiin liian runsaana entistä useammin. (Salonen, Lind, Castrén, Lahdenkari, Kontto, Selin, Hellman, Järvinen-Tassopoulos 2019, 5,7,29.) Rahapelaamisen riskirajoilla -tutkimuksen mukaan taas rahapelitarjonnan saatavuuden sääntely on arvioitu rahapelihaittoja ehkäisevistä toimista tehokkaimmaksi. Keinoja säädellä rahapelitarjonnan saatavuutta ovat muun muassa pelien ja sijoituspaikkojen määrien, markkinoinnin ja aukioloaikojen rajoitukset, sekä ikärajat. (Smolej ym. 2015, 20.)

Tupakointi on hyvin yleistä rahapeliongelmaisilla. Tutkimusten mukaan rahapeliongelma kehittyy jopa seitsemän kertaa todennäköisemmin tupakoitsijalle kuin muulle väestölle. Tupakoinnilla on havaittu olevan yhteys myös rahapeliongelman vaikeusasteeseen, pelihimon voimakkuuteen ja pelaamisen kontrolliin. Kansainvälisten tutkimusten mukaan, jopa kaksi kolmesta hoitoon hakeutuvasta rahapelaajasta tupakoi. (Alho, Castrén & Lahti 2015, 103.)

5 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTO

5.1 Määrällinen tutkimus

Opinnäytetyö toteutettiin määrällisenä tutkimuksena Lahden Elokoloon. Tutkimuksessa käytettiin kyselylomaketta, jossa selvitettiin rahapelaamisen näyttäytymistä kysymyksillä, joiden avulla pyrittiin selvittämään lukumääriä ja prosenttiosuuksia. Määrällisessä eli kvantitatiivisessa tutkimuksessa selvitetään lukumääriin ja prosenttiosuuksiin liittyviä kysymyksiä riittävällä otannalla. Tutkimuksen aineiston keruussa käytettiin lomaketta, jossa vastausvaihtoehdot olivat valmiina. Se on myös tyypillistä kvantitatiivisessa tutkimuksessa. Määrällisen tutkimuksen avulla pyritään selvittämään rahapelaamisen yleisyys ja siihen liittyviä tekijöitä. (Heikkilä 2014.)

Tutkimuksessa noudatettiin hyvän tieteellisen käytännön periaatteita, joka oli välttämättömyyttä tutkimuksen eettisyyden kannalta. Tutkimuksessa noudatettiin tiedeyhteisön tunnusmääriä toimintatapoja eli yleistä huolellisuutta ja tarkkuutta tutkimustyössä, tulosten käsittelyssä sekä tutkimuksen ja sen tulosten arvioinnissa. Rehellisyys on myös tärkeä hyvän tieteellisen käytännön periaate, joka oli keskeistä tutkimuksessa. Tutkimuksessa vastauslomakkeet kerättiin valvotusti ja säilytetään niille kehitetyssä paikassa. Tutkimuksen tulokset julkaistiin todellisina, mikä on hyvän tieteellisen käytännön mukaista. Tutkimuseettisen näkökulmasta muiden tutkijoiden työt ja saavutukset tulee ottaa huomioon asianmukaisella tavalla. Opinnäytetyössä toimi lähteinä toisten tekemiä tutkimuksia ja julkaisuja, joihin viitattiin asianmukaisesti. Tutkimuksen kaikki vaiheet toteutettiin edellyttäen tieteelliselle tiedolle asetettuja vaatimuksia. Esimerkiksi vastauslomakkeisiin ei tullut mitään henkilötietoja, jotta vastaajat pysyivät anonyymeinä. Tämä oli eettisesti tärkeää, sillä tutkimus käsittelee henkilökohtaisia ja mahdollisesti arkoja asioita. Tutkimukselle hankittiin tutkimuslupa toimeksiantajan avustuksella ja se hyväksyttiin toimeksiantajalla. Jos tutkimuksen edessä olisi ilmennyt esteellisyttä tutkimuksen toteuttajien ja jonkin vastaajan välillä, kyselyä ei olisi toteutettu henkilön kohdalla. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6-7.)

Tieteellisen luotettavuuden keskeiset käsitteet ovat validiteetti ja reliabiliteetti. Validiteetilla eli tutkimuksen pätevyydellä tarkoitetaan tutkimusmenetelmän kykyä selvittää tutkimuksen tuloksia. Esimerkiksi tutkimuksessa ennustetaan päihteillä olevan vaikutusta rahapelaamisen näyttäytymiseen. Tätä kutsutaan ennustusarvoksi. Ennustusvaliditeetilla tarkoitetaan sitä, että pystyykö tutkimuksella saavuttamaan esimerkiksi edellä mainittua ennustusarvoa. Tutkimuksen kysymykset oli laadittu niin, että niiden tuloksista selviäisi mahdollisimman helposti toivottua tutkimustietoa, jota pystyy vertaamaan ennustusarvoon. (Vuori 2016.)

Reliabiliteetti eli mittarien ja menetelmän luotettavuus tarkoittaa tutkimuksen kykyä antaa ei-sattumanvaraisia tuloksia eli menetelmän kykyä antaa tarkoitettuja tuloksia. Tätä varten tutkimuskysymykset oli laadittu selkeiksi ja vastaukset tarkkojen vaihtoehtojen mukaisiksi. Kysymysten laadinnassa oli mietitty lähteisiin perustuvaa tietoa ja toimeksiantajan toiveita. Vastauksista muodostettiin tarkat tuloksiin perustuvat taulukot. Vastauksia käytiin kysymässä useana eri päivänä, jotta tulokset eivät perustuisi vain yhden käyntikerran otantaan. Tutkimusta suoritettiin suosittuina käyntipäivinä. (Vuori 2016.)

5.2 Haastattelulomake

Opinnäytetyön haastattelulomakkeessa oli useita erilaisia vaihtoehtoihin perustuvia kysymyksiä. Ensimmäinen kysymys oli, että mitä rahapelejä vastaaja on pelannut viimeisen 12 kuukauden aikana. Kysymyksen rahapelit oli valittu Arpa-projektin 2K-lomakkeen mukaan. Vaihtoehdot olivat lottopelit, raaputusarvat, Veikkauksen vakio- ja moniveikkaus, Veikkauksen päivittäiset arvontapelit, pokeri, hevospelit, raviveikkaus ja totopelit, urheiluvendonlöntti, nettiarvat, nopeat päivittäiset arvontapelit, raha-automaatit, muut kasinopelit, nettikasinopelit ja nettipokeri. (Ehyt 2019.)

Toisena kysymyksenä oli, kuinka usein vastaaja pelaa. Tässä kysymyksessä käytettiin myös Arpa-projektin 2K-lomakkeen kysymystä. Vaihtoehdot olivat harvemmin kuin 2 kertaa kuukaudessa, 2-3 kertaa kuukaudessa, kerran viikossa, useita kertoja viikossa ja päivittäin tai lähes päivittäin. (Ehyt 2019.)

Kolmas kysymys oli, kuinka paljon vastaaja käyttää rahaa rahapelaamiseen kuukaudessa. Vaihtoehtoiksi oli asetettu eri summia kuukaudessa käytettyyn rahamäärään. Vaihtoehtoja olivat; 0 euroa kuukaudessa, 1-20 euroa kuukaudessa, 20-100 euroa kuukaudessa, 100-500 euroa kuukaudessa, 500 euroa tai enemmän kuukaudessa.

Neljäs kysymys oli, pelaako vastaaja päihteiden alaisena. Kysymyksellä pyrittiin selvittämään, onko päihteillä vaikutusta pelaamisen ajoittumiseen. Vastausvaihtoehtoina olivat; ei käytä päihteitä, käyttää päihteitä, mutta pelaa yleisimmin ilman päihteiden vaikutuksen alaisena olemista, pelaa päihtyneenä yleisemmin kuin ilman päihtyneenä olemista ja pelaaminen on yhtä suurta päihtyneenä kuin ilman. Lomakkeessa määriteltiin, mitä päihteillä tutkimuksessa tarkoitetaan, jotta vastaaja ymmärtäisi, mitä kysymyksellä tarkoitetaan.

Viides kysymys oli, millaiseksi vastaaja kokee olonsa pelatessaan rahapelejä. Kysymyksellä pyrittiin selvittämään, onko rahapelaamisella vaikutusta vastaajan mielialaan. Vaihtoehtoja olivat; ei koe rahapelaamisella olevan vaikutusta mielialaansa, rahapelaamisella on myönteisiä vaikutuksia mielialaan, rahapelaamisella on kielteisiä vaikutuksia mielialaan, rahapelaaminen saa kokemaan ahdistuneeksi tai masentuneeksi ja rahapelaaminen saa

kokemaan suurta mielihyvää. Kysymys kattoi pelaamisen ja pelaamistapahtuman ennen ja jälkeen tapahtuvat vaikutukset. Tämän kysymyksen kohdalla vastaaja voi vastata useamman eri vaihtoehdon.

5.3 Aineiston keruu

Ennen aineiston keruuta toteutettiin koekysely ja havainnointi muutaman Lahden ammatti-korkeakoulun sosionomiopiskelijan toimesta. He kertoivat lomakkeen olevan selkeä. Kyselylomake tulee tutkimuksessa testata ennen aineiston keräämistä (Vilkka 2007, 78.). Aineistonkeruulomakkeen hyväksyi myös opinnäytetyöohjaaja, Arpa-projektin projektipäällikkö, EHYT:in aikuistyön osastopäällikkö ja aluetyöntekijä.

Aineiston keruu päivistä sovittiin Lahden Elokolon aluetyöntekijän kanssa 29.11.2019. Tapaamisessa pohdittiin suosittuja käyntipäiviä, jossa nousi esiin ruoanjakopäivät ja erityiset tapahtumat Elokololla, kuten esimerkiksi Bingopäivä. Päiviksi valikoituivat 4.12.2019 ja 5.12.2019.

Neljäs päivä oli Elokolossa EU-ruoanjakopäivä, jolloin kävijöitä oli poikkeuksellista enemmän. Haastateltavat jonottivat ruoanjakopisteille, joiden yhteydessä haastattelupiste oli. Jonosta tuli yksi kerrallaan henkilöitä täyttämään lomake, johon sai tarvittaessa apua opinnäytetyön tekijöiltä. Aineistonkeruussa korostettiin, että vastaukset kerätään anonyymisti. Vastaajia ja aiheeseen liittyviä kysymyksiä tuli päivän aikana useita. Moni vastaaja koki aiheen mielenkiintoiseksi ja ajankohtaiseksi. Elokolon aluetyöntekijä oli apuna kyselylomakkeen mainostamisessa. Aineistoa kerättiin Elokolossa noin kolme tuntia. Päivän päätteeksi Elokolon aluetyöntekijälle jätettiin muutama lomake, mahdollisia tutkimukseen osallistuneita varten täytettäväksi. Aluetyöntekijän kanssa sovittiin, että hän huolehtii näiden lomakkeiden säilyttämisestä.

Viides päivä oli Elokolossa bingopäivä, joka on suosittu tapahtuma Elokolon kävijöiden keskuudessa. Bingopäivänä lomakkeisiin vastasi bingoon osallistuvia kävijöitä. Tutkimuksen toteuttaja oli Elokolossa ennen bingon alkamista noin kahden tunnin ajan. Kävijöitä oli vähemmän kuin ruoanjakopäivänä, mutta vastauksia saatiin silti kerättyä. Vastaajat eivät jonottaneet, kuten edellisenä päivänä, vaan he täyttivät oman halukkuutensa mukaan lomakkeen ja pyysivät siihen apua tarvittaessa.

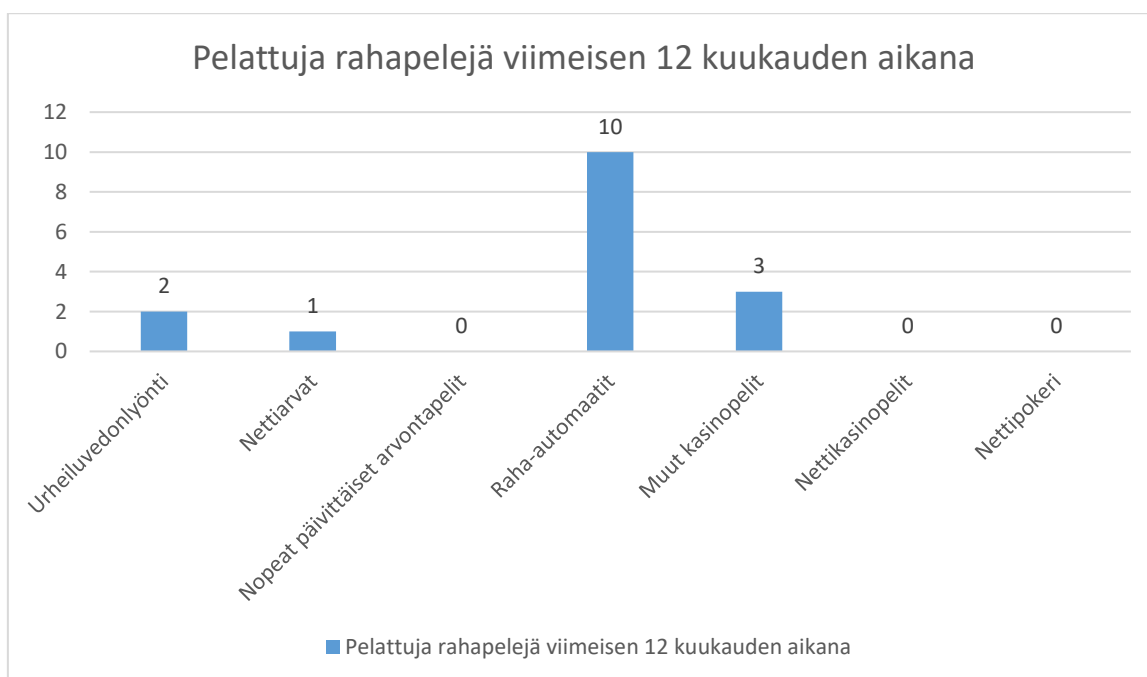
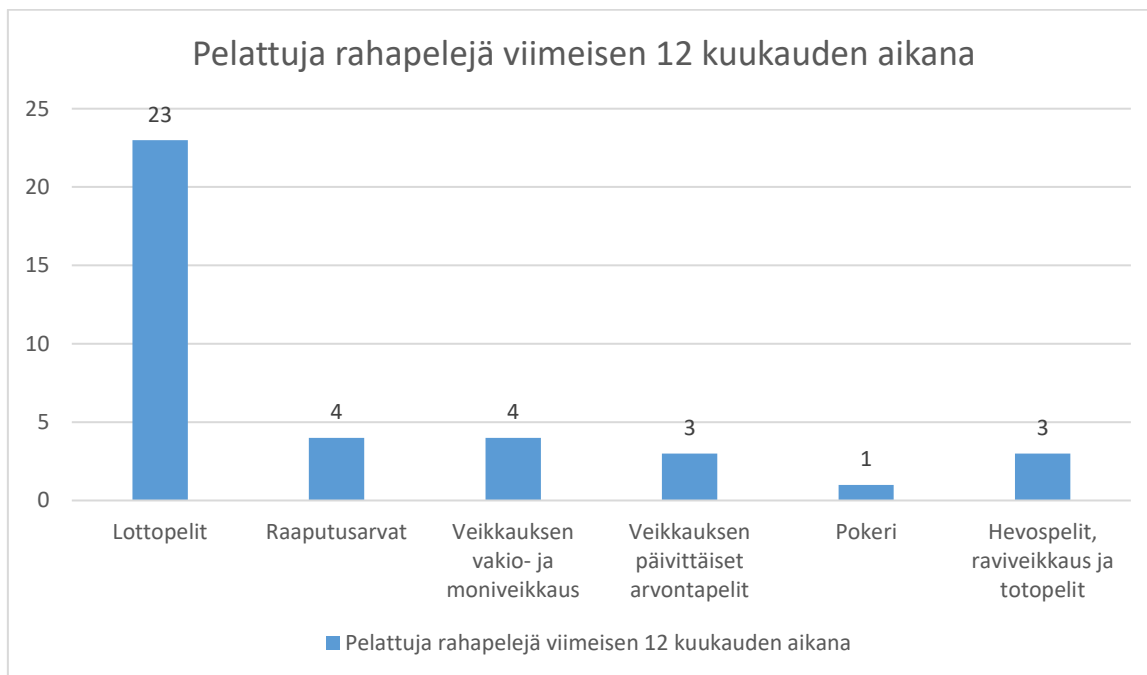
Vastaajia lomakkeeseen saatiin 40 kappaletta. Määrä koettiin odotusarvojen ja tavoitteiden mukaiseksi. Aineistonkeruupäivien palaute oli positiivista ja aineistonkeruussa ei ollut ongelmia.

6 TUTKIMUKSEN TULOKSET

6.1 Tulokset

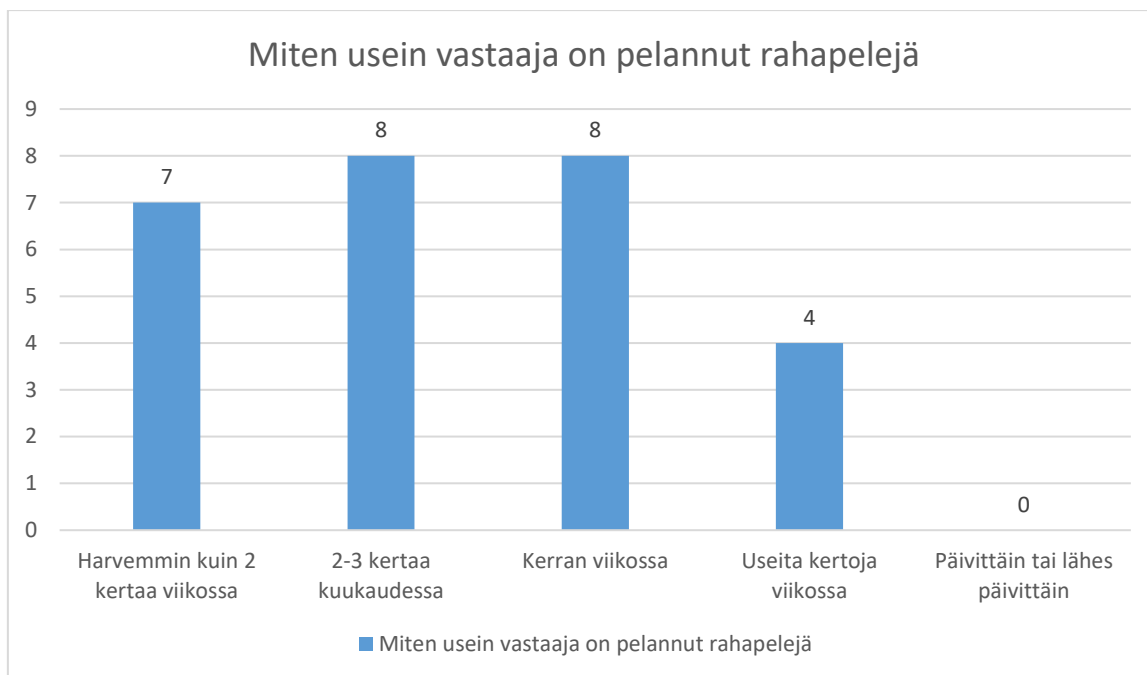
Tutkimuksen tuloksista koottiin taulukot, osoittamaan vastausten jakautumista. Tutkimukseen vastasi 40 henkilöä, ja eri osioiden vastausten määrä vaihteli sen mukaan, miten suurta määrää kysymys kosketti.

Taulukko 1. Pelattuja rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana (n = 27).



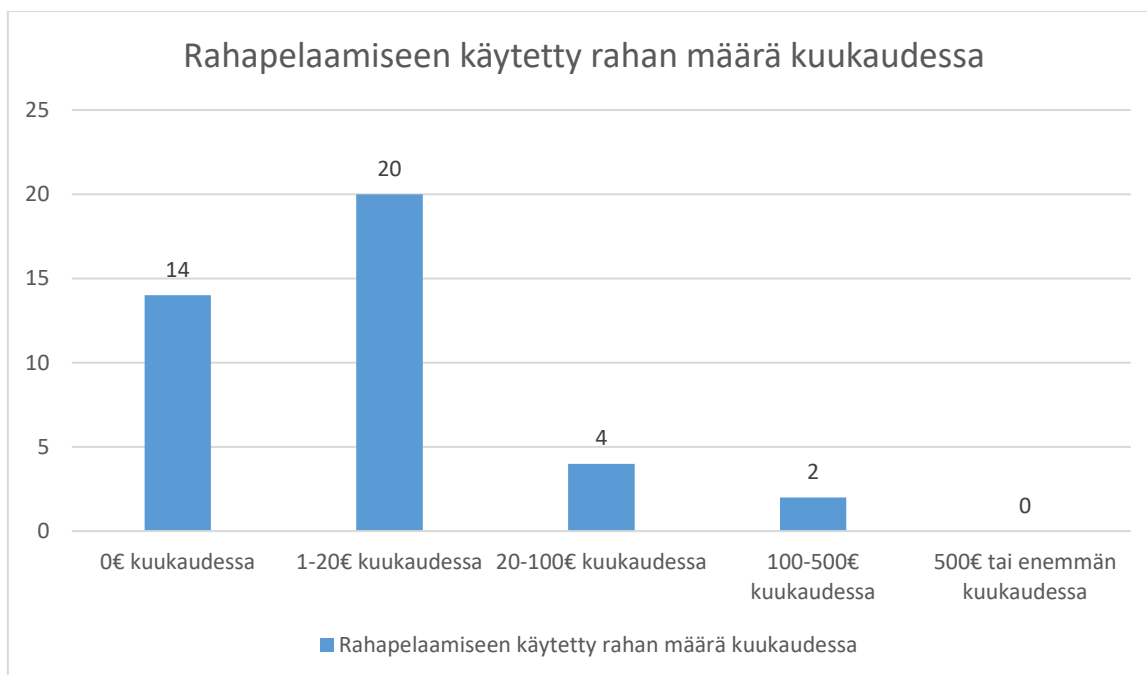
Tutkimuksen ensimmäisessä kysymyksessä käsiteltiin kyselyyn osallistuneiden pelattuja rahapelejä viimeisen 12 kuukauden ajalta (taulukko 1). Kyselyn 40 vastaajasta 27 oli pelannut jotakin rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana. Eniten pelattuja pelejä olivat lottopelit ja rahapeliautomaatit. Valtaosaa pelimuodoista oli pelannut vähintään yksi kyselyyn osallistunut. Nettipelaaminen oli tulosten mukaan hyvin vähäistä tutkimukseen osallistuneiden kohdalla.

Taulukko 2. Miten usein vastaaja on pelannut rahapelejä (n = 27).



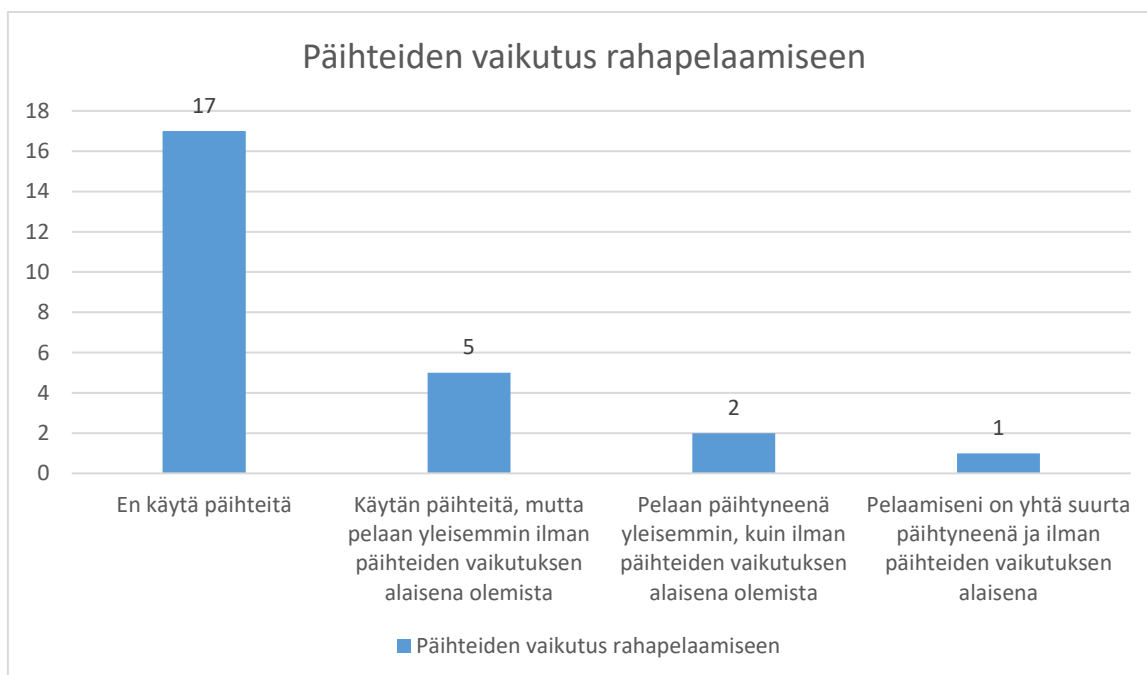
Tutkimuksen toisessa kysymyksessä käsiteltiin rahapelaamisen useutta tutkimukseen osallistuneiden kohdalla (taulukko 2). Kysymykseen vastasi kyselyn 40 vastaajasta 27, jotka olivat vastanneet pelanneensa rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana. Rahapelaaminen oli valtaosalla tutkimukseen osallistuneista harvemmin tapahtuvaa toimintaa. Muutama vastaaja pelasi useita kertoja viikossa ja päivittäistä pelaamista ei tutkimuksessa ilmennyt.

Taulukko 3. Rahapelaamiseen käytetty rahan määrä kuukaudessa (n = 40).



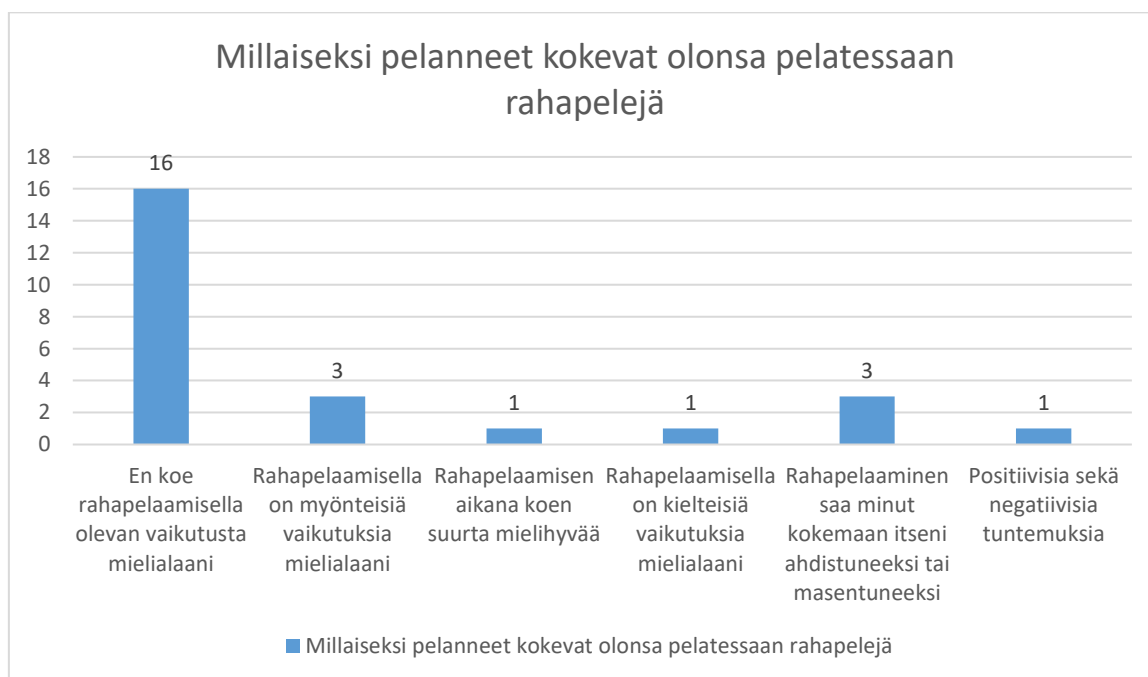
Tutkimuksen kolmannessa kysymyksessä selvitettiin rahapelaamiseen käytetyn rahan määrää kuukaudessa (taulukko 3). Osioon vastasi kaikki tutkimukseen osallistuneet. Tällä hetkellä tutkimukseen osallistuneista 14 ei pelannut ollenkaan rahapelejä. Käytetty rahanmäärä oli valtaosalla melko vähäistä rahapelaamiseen. Muutama pelaaja kulutti rahapeleihin merkittävästi enemmän rahaa kuin valtaosa vastaajista.

Taulukko 4. Päihteiden vaikutus rahapelaamiseen (n=25).



Tutkimuksen neljännellä kysymyksellä selvitettiin päihteidenkäytön vaikutusta rahapelaamiseen (taulukko 4). Päihteiksi luokiteltiin alkoholi, nikotiinituotteet, huumausaineet ja psyykoaktiiviset lääkkeaineet. Osio käsitteli kaikkia viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneita vastaajia. Rahapelejä oli pelannut 27 vastanneista, joista kaksi jätti vastaamatta osioon. Noin kaksi kolmasosaa vastanneista ei käytä päihteitä. Päihteitä käyttäneistä yleisempää oli pelata ilman päihteiden vaikutuksen alaisena olemista kuin päihtyneenä.

Taulukko 5. Millaiseksi pelanneet kokevat olonsa pelatessaan rahapelejä (kysymys kattaa pelaamisen ja pelaamistapahtuman ennen ja jälkeen tapahtuvat vaikutukset) (n=25).



Tutkimuksen viidennessä kysymyksessä kysyttiin, millaiseksi pelaaja kokee olonsa pelatessaan rahapelejä (taulukko 5). Kysymys piti sisällään pelaamisen ja pelaamistapahtumaa ennen ja jälkeen tapahtuvat vaikutukset. Osio käsitteli kaikkia viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneita vastaajia. Rahapelejä oli pelannut 27 vastanneista, joista kaksi jätti vastaamatta osioon. Noin kaksi kolmasosaa vastaajista ei kokenut rahapelaamisella olevan vaikutusta heidän mielialaansa. Positiiviset ja negatiiviset kokemukset olivat yhtä yleisiä vastaajilla. Rahapelaamisesta aiheutuvaa ahdistusta tai masennusta ilmeni muutamalla kyselyyn vastanneesta. Yhden vastaajan kohdalla ilmeni sekä positiivisia, että negatiivisia tunteita.

6.2 Tulosten analysointi

Tutkimuksen ensimmäisessä osiossa selvitettiin, mitä rahapelejä vastaajat ovat pelanneet viimeisen 12 kuukauden aikana. Tutkimuksen 40 osallistujasta 27 oli pelannut jotakin rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana, mikä on noin 68 prosenttia tutkimukseen osallistuneista. Lottopelejä tutkimukseen osallistuneista oli pelannut noin 58 prosenttia, mikä oli pelatuin tutkimuksen rahapeleistä. Toiseksi eniten oli pelattu raha-automaatteja, joita oli pelannut 25 prosenttia tutkimukseen osallistuneista. Raaputusarpojen ja Veikkauksen vakio- ja moniveikkauksen pelaamisprosentit olivat 10 prosenttia. Veikkauksen päivittäisten arvontapeliin, hevospelien, raviveikkauksen ja totopelien sekä muiden kasinopelien pelaamisprosentit olivat noin 8 prosenttia. Urheiluedonlyöntiä oli pelannut 5 prosenttia ja pokerin, sekä nettiarpojen pelaamisprosentit olivat noin 3 prosenttia. Nopeita päivittäisiä arvontapelejä, nettikasinopelejä ja nettipokeria ei ollut pelannut kukaan tutkimukseen vastanneista.

Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen mukaan vuonna 2015 eniten pelattu rahapelityyppi oli lottopelit, kuten Elokoloon tehdyssä tutkimuksessakin. Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksessa Veikkauksen lottopelejä oli pelannut 69 prosenttia vastanneista. Veikkauksen arpapelejä oli pelannut vastaajista 43 prosenttia, mikä oli toiseksi eniten tutkimuksen rahapeleistä. Elokoloon tehdyssä tutkimuksessa arpapelien osuus oli 10 prosenttia ja nettiarpojen osuus oli noin 3 prosenttia. Arpapelien osuus oli siis huomattavasti pienempi kuin Suomalaisten rahapelaaminen 2015 tutkimuksessa. Raha-automaatti yhdistyksen rahapeliautomaatteja oli pelannut 30 prosenttia vastanneista. Elokoloon tehdyssä tutkimuksessa 25 prosenttia oli pelannut raha-automaatteja muualla kuin kasinolla tai netissä, ja kukaan ei ollut pelannut raha-automaatteja netissä. Tämä tarkoittaa siis, että 25 prosenttia oli pelannut raha-automaatteja muualla kuin kasinolla Elokolon tutkimukseen vastanneista. Tämä luku on lähes yhtä suuri kuin Suomalaisten rahapelaaminen 2015 tutkimuksessa. (Salonen & Raisamo 2015, 32.)

Kaikista rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneista Elokolon tutkimukseen vastanneista taas lottopelejä oli pelannut noin 85 prosenttia. Raha-automaatteja oli pelannut noin 37 prosenttia kaikista pelanneista. Raaputusarpojen ja Veikkauksen vakio- ja moniveikkauksen pelaamisprosentit vain pelanneet mukaan laskettuna olivat noin 15 prosenttia. Veikkauksen päivittäisten arvontapeliin, hevospelien, raviveikkauksen ja totopelien sekä muiden kasinopelien pelaamisprosentit olivat noin 11 prosenttia vain kaikkien pelanneiden vastaukset mukaan laskettuna. Urheiluedonlyöntiä oli pelannut noin 7 prosenttia pelanneista ja pokerin, sekä nettiarpojen pelaamisprosentit olivat noin 4 prosenttia pelanneista.

Ensimmäisen osion tutkimustuloksista voidaan todeta, että vastaajat suosivat suosituimpia pelimuotoja, kuten lottopelejä ja rahapeliautomaatteja. Loton suosioon vaikuttaakin usea eri tekijä. Loton säännöt ovat helposti ymmärrettävissä ja peli ei vaadi strategista toimintaa. Lotto sisältää myös läheltä piti -tilanteita, jotka lisäävät pelin mielenkiintoa. Loton todennäköisyyksiä on pelaajan vaikea hahmottaa ja loton viihdearvo näyttäytyy mukavana pienenä jännityksenä. (Eepelit 2019.) Nettipelit eivät olleet suosittuja pelimuotoja Elokoloon tehdyssä tutkimuksessa, vaan vastaajat suosivat perinteisiä pelimuotoja.

Rahapeliautomaattien suosiota selittää pelien helppo saatavuus. Suomessa rahapeliautomaatit eivät ole rajoitettu pelkästään kasinoille ja pelihalleihin, vaan niitä löytyy lähes jokaisesta lähikaupasta tai huoltoasemalta. (Nettikasinot 2017.) Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa -haastattelututkimuksen vastauksissa suhtauduttiin kriittisesti rahapeliautomaattien hajasijoittamiseen ja etenkin automaattien sijoittamiseen ruokakauppojen yhteyteen nähtiin lisäävän ongelmapelaamista. Peliautomaatit nähtiin jopa tarkoituksellisen rahapelaamisen yllyttämisenä. Haastattelun vastauksista tuli myös ilmi, että peliautomaatit ovat huomattavasti enemmän esillä kuin esimerkiksi alkoholi- tai tupakkatuotteet ja, että monissa muissa maissa ei ole läheskään niin paljon automaatteja tai ne on keskitetty kokonaan pelisaleihin. (Egerer, Alanko, Hellman, Järvinen-Tassopoulos, Koivula & Lerkkanen 2018, 31.)

Tutkimuksen toisessa osiossa selvitettiin rahapelaamisen useutta. Osioon vastasi tutkimuksen 40 vastaajasta viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneet 27 vastaajaa. Ei ollenkaan pelanneita oli siis 13 eli noin 33 prosenttia tutkimukseen osallistuneista. Tutkimuksen 40 osallistujasta noin 18 prosenttia vastasi pelaavansa rahapelejä harvemmin kuin 2 kertaa viikossa, 20 prosenttia 2-3 kertaa kuukaudessa, 20 prosenttia kerran viikossa ja 10 prosenttia useita kertoja viikossa. Päivittäin tai lähes päivittäin ei pelannut kuukaan tutkimukseen osallistuneista.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan toisen osion A-kohdan tuli olla harvemmin kuin kaksi kertaa kuukaudessa mutta kysymyslomakkeessa olleen virheen vuoksi A-kohta oli harvemmin kuin kaksi kertaa viikossa. Kohta analysoidaan lomakkeessa olleen harvemmin kuin 2 kertaa viikossa vaihtoehdon mukaisesti. Analysoinnissa keskitytään kuitenkin useita kertoja viikossa tai päivittäin tai lähes päivittäin pelanneisiin, sillä harvemmin kuin 2 kertaa viikossa pitää ajallisesti sisällään tutkimuksen muut vaihtoehdot, eikä ole mahdollista arvioida, miten A-kohtaan vastanneiden vastaukset jakautuisivat.

Suomalaisten rahapelaaminen -2015 tutkimuksen mukaan 20 prosenttia ei pelaa ollenkaan rahapelejä, noin 23 prosenttia pelaa harvemmin, noin 11 prosenttia kerran kuukaudessa, noin 12 prosenttia 2-3 kertaa kuukaudessa, noin 25 prosenttia kerran viikossa,

noin 4 prosenttia useita kertoja viikossa ja noin 5 prosenttia päivittäin tai lähes päivittäin. (Salonen & Raisamo 2015, 70.) Useita kertoja viikossa ja päivittäin tai lähes päivittäin pelanneiden osuus oli yhteensä 10 prosenttia Elokoloon tehdyssä tutkimuksessa ja Suomalaisen rahapelaaminen 2015 tutkimuksessa noin 9 prosenttia. Tutkimusten välillä säännöllisesti pelanneiden määrät olivat siis melko samansuuruiset.

Tutkimuksen kolmannessa osiossa selvitettiin kuukaudessa rahapeleihin käytetyn rahan määrää. Tulokset osoittivat, että 35 prosentilla kuukausikulutus rahapeleihin on 0 euroa ja 50 prosentilla 1-20 euroa. Tutkimukseen osallistuneista 85 prosenttia oli käyttänyt siis alle 20 euroa rahapeleihin kuukaudessa. Viikkokulutuksella tämä tarkoittaa siis maksimissaan noin viiden euron kulutusta. Tutkimukseen osallistuneista 10 prosenttia käytti 20-100 euroa rahapeleihin kuukaudessa ja 5 prosenttia 100-500 euroa. THL:n Suomalaisen rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen mukaan vähintään yhtä rahapeliä pelanneet käyttivät rahapeleihin keskimäärin 11,30 euroa (Salonen & Raisamo 2015, 35.). Elokoloon tehdyn rahapelitutkimuksen osallistujista siis noin 15 prosenttia kuluttaa rahapeleihin lähes yhtä paljon tai enemmän kuin THL:n tutkimuksen keskiarvo. Kaikista tutkimukseen osallistuneista rahapelejä pelanneista noin 23 prosenttia kuluttaa rahapeleihin lähes yhtä paljon tai enemmän kuin THL:n tutkimuksen keskiarvokulutus.

Eniten rahaa pelaamiseen THL:n suomalaisten rahapelaaminen tutkimuksen mukaan käyttivät ne, jotka pelaavat useita kertoja viikossa ja päivittäin tai lähes päivittäin. Näiden ryhmien keskiarvokulutukset ylittivät myös kaikkien pelanneiden viikon keskiarvokulutuksen 11,30 euron ainoana pelaamisen useuden mukaan jaotelluista ryhmistä. (Salonen & Raisamo 2015, 35.) Elokoloon tehdyn tutkimuksen tulosten mukaan noin 15 prosenttia kaikista rahapelejä pelanneista oli pelannut useita kertoja viikossa. Tämä 15 prosentin luku vastaa hyvin paljon tutkimuksen korkeimpien kuukausikulutusten 20-100 euron ja 100-500 euron prosentuaalista osuutta, joka oli kaikista rahapelejä pelanneista 23 prosenttia.

Tutkimuksen neljännessä osiossa selvitettiin päihteiden vaikutusta rahapelaamiseen. Osioon vastasi 25, sillä kaksi viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneista jätti kysymykseen vastaamatta, joten heitä ei voida laskea mukaan tutkimuksen tämän osion tuloksiin. Viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneista 68 prosenttia ei käyttänyt päihteitä. Vastaajista 20 prosenttia pelasi useammin ilman päihteiden vaikutusta, mutta käytti päihteitä. Vastaajista 8 prosenttia pelasi useammin päihtyneenä ja 4 prosentin pelaaminen oli yhtä suurta päihtyneenä kuin ilman päihteiden vaikutusta. Rahapelaamisen riskirajoilla -tutkimuksen mukaan viimeisen 12 kuukauden aikana 8 prosenttia rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneista ei ollut juonut alkoholijuomia ollenkaan

(Smolej ym 2015, 61.). Tätä tulosta verrataan Elokoloon tehtyyn tutkimukseen, jossa 68 prosenttia rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana ilmoitti, ettei käytä ollenkaan mitään päihteitä, voidaan huomata, että Elokolon tutkimukseen vastanneiden rahapelejä pelanneiden päihteidenkäyttö on poikkeuksellisen vähäistä. Rahapelaaminen oli myös yleisempää Elokoloon tehdyssä tutkimuksessa ilman päihteiden vaikutusta, kuin päihteiden vaikutuksen alaisena ollessa päihteitä käyttäneiden keskuudessa.

Tutkimuksen viidennessä osiossa selvitettiin, millaiseksi vastaaja kokee olonsa pelatessaan rahapelejä. Osioon vastasi 25, sillä kaksi viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneista jätti kysymykseen vastaamatta, joten heitä ei voida laskea mukaan tutkimuksen tämän osion tuloksiin. Osioon vastanneista 64 prosenttia ei kokenut rahapelaamisella olevan vaikutusta mielialaansa. Vastanneista 12 prosenttia koki rahapelaamisella olevan myönteisiä vaikutuksia heidän mielialaansa ja 4 prosenttia koki rahapelaamisen tuovan suurta mielihyvää. Kielteisiä vaikutuksia koki taas 4 prosenttia ja 12 prosenttia koki rahapelaamisen aiheuttavan ahdistusta tai masennusta. Vastaajista 4 prosenttia koki rahapelaamisella olevan sekä positiivista, että negatiivista vaikutusta mielialaan. Tutkimuksen tulokset osoittivat, ettei valtaosa vastanneista koe rahapelaamisella olevan vaikutusta heidän mielialaansa. Tutkimuksessa rahapelaamisesta aiheutuvat positiiviset sekä negatiiviset vaikutukset olivat saman suuruiset, mutta ahdistusta ja masennusta koettiin enemmän kuin suurta mielihyvää ja positiivisia tunteita enemmän kuin negatiivisia tunteita. Tästä voidaankin päätellä, että negatiiviset tunteet koettiin yleisemmin vahvemmin kuin positiiviset tunteet. Myös positiivisten ja negatiivisten tunteiden vaihtelu tuli esiin tutkimuksen tuloksista.

7 POHDINTA

7.1 Opinnäytetyön johtopäätökset

Tutkimuksen perusteella noin kaksi kolmasosaa tutkimukseen osallistuneista Elokolon kävijöistä pelasi rahapelejä. Rahapelaaminen esiintyy eniten helposti saatavien ja perinteisten rahapelimuotojen, kuten lottopelien ja rahapeliautomaattien muodossa. Lahden Elokolon kävijöistä suurin osa on noin 40-70 -vuotiaita miehiä (Korpela 2019). Kyseistä ikärakennetta voidaankin pitää yhtenä selittävänä tekijänä perinteisten rahapelimuotojen suosioon. Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen (2015, 32, 35) mukaan vanhempien ikäryhmien pelaamisprosentit internetissä tapahtuvaan rahapelaamiseen ovat pienemmät, kuin nuorempien ikäryhmien. Tutkimuksen yli 18 vuotta täyttäneiden ikäryhmistä kahden vanhimman ikäryhmän pelaaminen internetissä oli prosentuaalisesti pienintä. Ikäryhmistä 65-74 vuotiaista pelasi internetissä rahapelejä 10 prosenttia ja 50-64 vuotiaista 20 prosenttia. Eniten internetissä pelasi 25-34 vuotiaat 38 prosenttia, 35-49 vuotiaat 38 prosenttia ja 18-24 vuotiaat 25 prosenttia. Vanhimpien ikäryhmien rahapelaaminen näyttäytyy esimerkiksi lottopelaamisen muodossa. Vanhimpien ikäryhmien suosituimmat rahapelityypit olivat Veikkauksen lotto- ja arpapelit.

Lahden Elokolon tutkimukseen osallistuneista rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneista osioon neljä vastanneista 8 prosenttia pelasi yleisemmin päihtyneenä kuin ilman päihteiden vaikutusta. Brittiläisen Kolumbian yliopiston (UBC) uhkapelaamistutkimuksissa on tullut esille, että alkoholin vaikutuksen alaisena pelaavat käyttävät todennäköisemmin rahaa tappioiden takaisin saamiseksi, kuin pelaajat, jotka pelaavat ilman alkoholin vaikutusta. Alkoholin tiedetään vähentävän henkilön estoja monissa tilanteissa ja UBC:n tutkimus vahvistaa tilanteen myös peliympäristössä. (Shriber 2019.) Rahapelaamisen ja alkoholin yhdenaikainen käyttö lisää siis riskiä hävitä enemmän rahaa. Johtopäätöksenä siis Elokoloon tehdyssä tutkimuksessa 8 prosentin pelaamistottumukset ovat riskialttiimpia rahan häviämislle.

Tutkimuksen rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneista osioon 5 vastanneista 12 prosenttia koki rahapelaamisesta johtuvaa masennusta tai ahdistusta. Itäpuisto, Lampinen, Miettinen, Naappi, Perttula, Smolander & Vihriälä (2011, 14, 27-28) mukaan rahapelistä johtuva ahdistuneisuus ja masentuneisuus voi johtua taloudellisista huolista. Pelaamalla saatetaan pyrkiä hankkimaan lisää rahaa ja lainaa saatetaan hakea lisää voiton tavoittelemiseksi. Masennus ja ahdistus ovat yleisiä ongelmapelaajilla ja jopa itsemurhat ovat havaittu olevan ongelmapelaajien keskuudessa todennäköisempiä kuin muulla väestöllä. Psykkisiä oireita ja ongelmia lisää mahdollinen päihteiden käyttö.

Peliongelmaisilla on usein ristiriitaisia tuntemuksia pelaamisesta. Niissä on samanaikaisesti pelaamisen houkutuksen ja ahdistuksen tuntemuksia.

Tutkimuksessa rahapelaamisesta johtuvasta masennusta ja ahdistuneisuutta tunteneiden pelaaminen on ongelmallista, koska siitä on merkittävää vaikutusta heidän psyykkiseen hyvinvointiinsa. Myös 4 prosenttia koki lievempiä negatiivisia vaikutuksia ja 4 prosenttia positiivisia sekä negatiivisia tuntemuksia rahapelaamisesta johtuen. Heidän pelaamisensa voidaan myös nähdä ongelmallisena, sillä rahapelaaminen vaikuttaa heihin negatiivisesti.

7.2 Tulosten hyödynnettävyys

Tutkimuksen tulokset osoittavat alueellista tutkimustietoa rahapelaamisen näyttäytymisestä Elokolon kävijöiden arjessa. Tulokset antavat yksityiskohtaisempaa tietoa Lahden toimiyksikön kävijöiden rahapelaamisesta, kuin koko Suomen Elokoloihin toteutettava tutkimus olisi antanut. Tutkimuksen aineistokoko on sopivan kokoinen yksikkökohtaisen tiedon osoittamiseen. Vastaavaa tutkimusmallia voitaisiinkin hyödyntää muissa Elokoloissa ja vertailla tuloksia Lahden Elokolon tuloksiin. Tuloksista koottiin Powerpoint esitys, joka toimitettiin EHYT ry:lle. Tutkimus on määrällisen tutkimuksen kriteerit täyttävä. Määrällisen tutkimuksen validiteetti käsittää, onko onnistettu mittaamaan juuri sitä, mitä oli tarkoitus mitata ja ovatko kysymykset laadittu niin, että ne antavat tietoa tutkimusongelman ratkaisemiseen (Vilpas 2020, 11). Opinnäytetyössä tutkimuskysymykset oli laadittu niin, että saataisiin tietoa mahdollisesta rahapelaamisen näyttäytymisestä. Kysymyksiä oli alustettu tietoperustassa nostamalla esiin teorialtieto kysymysten aiheista. Tutkimuksen tuloksista ilmeni rahapelaamisen näyttäytyminen ja muodot sekä rahapelaamisen vaikutuksia päih-teidenkäyttöön sekä mielenterveyteen.

LÄHTEET

Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. 2015. Rahapeliriippuvuus. 1. painos 2015. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Arpajaislaki 1047/2001.

Eepelit. 2019. Lotto on yhä suosittu peli – mikä selittää sen pysyvän suosion?. Eepeli.fi. [viitattu 13.1.2020]. Saatavissa: <https://www.eepelit.fi/lotto-on-yha-suosittu-peli-mika-selittaa-sen-pysyvan-suosion/>

Egerer, M., Alanko, H., Hellman, M., Järvinen-Tassopoulos, J., Koivula, P. & Lerkkanen, T. 2018. Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa. Helsingin yliopisto. [viitattu 14.1.2020]. Saatavissa: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/279379/Rahapelitarjonnantehtava_jajulkisuuskuvasuomessa.pdf?sequence=1

EHYT ry. 2019. Arpa-projekti. ehyt.fi. [viitattu 30.9.2019]. Saatavissa: <http://www.ehyt.fi/arpa-projekti>

EHYT ry. 2019. Kaksi kysymystä rahapelaamisesta. ehyt.fi. [viitattu 1.11.2019]. Saatavissa: http://www.ehyt.fi/sites/default/files/Arpa-projekti/kahden_kysymyksen_lomake_ehyt_ry.pdf

EHYT ry. 2018. Kaksi kysymystä rahapelaamisesta -työkalu pian saatavilla verkossa. ehyt.fi. [viitattu 12.11.2019]. Saatavissa: <http://www.ehyt.fi/fi/kaksi-kysymysta-rahapelaamisesta-pian-saatavilla-verkossa>

EHYT ry. 2019. Mitä teemme. ehyt.fi. [viitattu 30.9.2019]. Saatavissa: <http://www.ehyt.fi/fi/mita-me-teemme>

Hartney, E. 2019. How Gambling Disorder Is Defined in the DSM-5. verywellmind. [viitattu 14.11.2019]. Saatavissa: <https://www.verywellmind.com/what-is-gambling-disorder-22015>

Heikkilä, T. 2014. Kvantitatiivinen tutkimus. Tilastollinen tutkimus. [viitattu 10.10.2019]. Saatavissa: <http://www.tilastollinentutkimus.fi/1.TUTKIMUSTUKI/KvantitatiivinenTutkimus.pdf>

Itäpuisto, M., Lampinen, K., Miettinen, P., Naappi, S., Perttula, A., Smolander, K., & Vihriälä J. 2011. Rahapeliongelmiä tunnistaminen, puheeksiotto ja pelaajan auttaminen. Pellissä-hanke. [viitattu 17.1.2020]. Saatavissa: https://pelituki.fi/wp-content/uploads/2019/06/Rahapeliongelmiä_tunnistaminen_puheeksiotto_ja_pelaajan_auttaminen.pdf

Kinnunen, J. 2017. Ongelmapelaamiseen johtavia syitä. Päihdelinkki.fi. [viitattu 3.10.2019] Saatavissa: <https://paihdelinkki.fi/fi/tietopankki/tietoiskut/pelaaminen/ongelmapelaamiseen-johtavia-syita>

Korpela, J. 2019. Elokolot ovat tärkeitä tsemppipaikkoja monille. Ehyt.fi. [viitattu 16.1.2020] Saatavissa: <http://www.ehyt.fi/fi/blog/elokolot-ovat-tarkeita-tsemppipaikkoja-monille>

Lund, P. 2010. Rahapeliongelma. Jyväskylä. PS-kustannus.

Maunu, A., Sironen, J. & Äyräs, L. & Sattilainen, R., 2016. ELOKOLO – kohtaamispaikka-toiminnan käsikirja. EHYT ry. [viitattu 30.9.2019]. Saatavissa: http://www.ehyt.fi/sites/default/files/Elokolo_kasikirja_web.pdf

Merikallio, A & Rautee, R. 2009. Rahapeli kahdet kasvot. Karisto. Annukka Merikallio Oy.

Nettikasinot. 2017. Suosituimmat rahapelit Suomessa. Nettikasinot.com. [viitattu 14.1.2020]. Saatavissa: <https://www.nettikasinot.com/artikkelit/suosituimmat-rahapelit-suomessa/>

Peluuri. 2019. Ongelmapelaamisen syitä ja seurauksia. Peluuri.fi. [viitattu 1.10.2019] Saatavissa: <https://peluuri.fi/fi/pelaaajat/yleista-tietoa-pelaaajille/ongelmapelaamisen-syita-ja-seurauksia>

Peluuri. 2019. Rahapeliongelma ja -riippuvuus. Peluuri.fi. [viitattu 3.10.2019] Saatavissa: <https://peluuri.fi/fi/pelaaajat/yleista-tietoa-pelaaajille/rahapeliongelma-ja-riippuvuus>

Salonen, A. Lind, K., Castrén, S., Lahdenkari, M., Kontto, J., Selin, J. Hellman, M., Järvinen-Tassopoulos, J. 2019. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeli markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa. THL. [viitattu 18.12.2019]. Saatavissa: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137804/URN_ISBN_978-952-343-301-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salonen, A. & Raisamo, S. 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015. THL. [viitattu 26.9.2019]. Saatavissa: http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129595/URN_ISBN_978-952-302-559-2.pdf?sequence=1

Shriber, T. 2019. Tipsy Gamblers More Likely to Throw Good Money After Bad, Says University of British Columbia Study. Casino.org. [viitattu 16.1.2020]. Saatavissa: <https://www.casino.org/news/canadian-study-confirms-drunk-gambling-is-a-bad-idea/>

- Smith, C. 2019. Alcoholism and Gambling Addiction. Alcohol Rehab Guide. [viitattu 14.11.2019]. Saatavissa: <https://www.alcoholrehabguide.org/resources/dual-diagnosis/alcoholism-and-gambling-addiction/>
- Smolej, M., Jaakkola, T., Karjalaisen, S. & Jaakkola, T., 2015. Rahapelaamisen riskirajoilla. EHYT ry ja Arpa-projekti. [viitattu 1.10.2019]. Saatavissa: http://www.ehyt.fi/sites/default/files/Rahapelaamisen%20riskirajoilla_verkko.pdf
- The Ranch. 2013. Gambling Addiction Often Co-Occurs With Other Disorders. The Ranch Treatment Centers. [viitattu 14.11.2019]. Saatavissa: <https://www.recoveryranch.com/addiction-blog/gambling-addiction-often-co-occurs-with-other-disorders/>
- THL. 2015. EHYT ry:n Arpa-projekti ehkäisee rahapelihaittoja. THL.fi. [viitattu 30.9.2019]. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/ajankohtaista/ehkaisevan-paihdetyon- uutiskirje/3/2015/ehyt-ry-n-arpa-projekti-ehkaisee-rahapelihaittoja>
- THL. 2018. Rahapeliongelma. THL.fi. [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelma>
- Tenkanen, T. & Silvennoinen, I. 2016. Rahapelaaminen. Nuortenlinkki.fi. [viitattu 30.9.2019]. Saatavissa: <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/rahapelaaminen>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. [viitattu 15.10.2019]. Saatavissa: https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf
- Veikkaus. 2017. VEIKKAUS OY:N RAHAPELIEN SÄÄNNÖT. veikkaus.fi. [viitattu 2.10.2019]. Saatavissa: https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/viestinta/2017/veikkaus-oy_n-rahapeli-saannot-smdno_2017_1424.pdf
- Vilkka, H. 2007. Tutki ja mittaa, määrällisen tutkimuksen perusteet. [viitattu 10.12.2019]. Saatavissa: <http://hanna.vilkka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf>
- Vilpas, P. 2020. Kvantitatiivinen tutkimus. metropolia.fi. [viitattu 20.1.2020]. Saatavissa: <https://users.metropolia.fi/~pervil/kvantsu/Moniste.pdf>
- Vuori, A. 2016. Tutkivan toiminnan luotettavuuden kriteerit. Hamk. PowerPoint -esitys.

LIITTEET

Rahapelitutkimus

Rengasta kysymysten kohdalla itseäsi koskevat vaihtoehdot.

Kysymys 1. Mitä rahapelejä olet pelannut viimeisen 12 kuukauden aikana?

- A. Lottopelit (Lotto, Viking Lotto, Eurojackpot, Jokeri)
- B. Raaputusarvat (esim. Casino, Ässä, Luontoarpa)
- C. Veikkauksen vakio- ja moniveikkaus
- D. Veikkauksen päivittäiset arvontapelit (esim. Keno, Synttärarit)
- E. Pokeri (kasino, pelisali)
- F. Hevospelit, raviveikkaus ja totopelit (esim. Toto5 ja Kaksari)
- G. Urheiluviedonlyönti (esim. pitkäveto, tulostveto)
- H. Nettiarvat (esim. Onnennimet, Fruttis, Nokka pokka, Onnensanat)
- I. Nopeat päivittäiset arvontapelit (Syke, Pore, eBingo)
- J. Raha-automaatit (ei netissä tai kasinolla)
- K. Muut kasinopelit (esim. ruletti, Blackjack kasinojen raha-automaatit ei pokeri)
- L. Nettikasinopelit (esim. ruletti, Blackjack, myös raha-automaatit ei pokeripelit)
- M. Nettipokeri

Kysymys 2. Miten usein pelaat rahapelejä?

- A. Harvemmin kuin 2 kertaa viikossa
- B. 2-3 kertaa kuukaudessa
- C. Kerran viikossa
- D. Useita kertoja viikossa
- E. Päivittäin tai lähes päivittäin

Kysymys 3. Kuinka paljon käytät rahaa rahapelaamiseen kuukaudessa?

- A. 0€ kuukaudessa
- B. 1-20€ kuukaudessa
- C. 20-100€ kuukaudessa
- D. 100-500€ kuukaudessa
- E. 500€ tai enemmän kuukaudessa

Kysymys 4. Vaikuttaako päihteidenkäyttö pelaamiseesi? (Päihteet: alkoholi, nikotiini- ja huumausaineet ja psykoaktiiviset lääkkeaineet.)

- A. En käytä päihteitä
- B. Käytän päihteitä, mutta pelaan yleisemmin ilman päihteiden vaikutuksen alaisena olemista
- C. Pelaan päihtyneenä yleisemmin, kuin ilman päihteiden vaikutuksen alaisena olemista
- D. Pelaamiseni on yhtä suurta päihtyneenä ja ilman päihteiden vaikutuksen alaisena

Kysymys 5. Millaiseksi koet olosi pelatessasi rahapelejä? (älä vastaa, jos et pelaa rahapelejä, kysymys kattaa pelaamisen ja pelaamistapahtuman ennen ja jälkeen tapahtuvat vaikutukset.)

- A. En koe rahapelaamisella olevan vaikutusta mielialaani
- B. Rahapelaamisella on myönteisiä vaikutuksia mielialaani
- C. Rahapelaamisen aikana koen suurta mielihyvää
- D. Rahapelaamisella on kielteisiä vaikutuksia mielialaani
- E. Rahapelaaminen saa minut kokemaan itseni ahdistuneeksi tai masentuneeksi