

Henna Heikkilä ja Niko Toivola

PELAAMISEN MERKITYKSIÄ JA VAIKUTUKSIA

**Määrällinen tutkimus nuorten haapavetisten miesten digi- ja rahapelaamisesta
vuonna 2018**

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaalialan koulutus
Toukokuu 2019**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Toukokuu 2019	Tekijä/tekijät Henna Heikkilä Niko Toivola
Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma		
Työn nimi PELAAMISEN MERKITYKSIÄ JA VAIKUTUKSIA Määrällinen tutkimus nuorten haapavetisten miesten digi- ja rahapelaamisesta vuonna 2018		
Työn ohjaaja Leena Raudaskoski		Sivumäärä 62 + 8
Työelämäohjaaja Ritva Hantula		
<p>Haapaveden kaupungin ehkäisevän päihdetyön toimikunnalle tehdyn opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia kutsunanalaiisten nuorten miesten raha- ja digipelaamista sekä peliriippuvuudesta. Tutkimus tehtiin vuonna 2018 Haapavedellä kutsuntoihin osallistuneille. Mielenkiinnon kohteina olivat eritoten nuorten miesten pelaamiseen ja pelaamisen seuraamiseen kuluttama aika sekä rahamäärät ja pelaamisesta mahdollisesti aiheutuneen haitan kokeminen. Yhtenä suurista kysymyksistä oli myös pelaamisen vaikutukset nuoren arjenhallintaan.</p> <p>Kutsuntatilaisuuteen Haapavedellä 1.– 2.10.2018 osallistui 61 henkilöä, joista tutkimukseen vastasi 55 henkilöä. Koska tutkimustyön tilaaja sekä sen tekijät halusivat määrällistä tietoa pelaamisesta, valikoitui tutkimusmenetelmäksi kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus. Kysymykset on laadittu syyskuussa 2018, aineisto on kerätty lokakuussa 2018 anonyymisti internetkyselynä ja tulokset on analysoitu Webropol-ohjelman avulla kevään 2019 aikana, jolloin myös opinnäytetyö on kirjoitettu.</p> <p>Tutkimusta ja tulosten analyysia on tehty peilaten tuloksia valtakunnallisiin tutkimuksiin, kuten Pelaa-jabarometriin (2018), Nuorisobarometriin (2015), Rahapelikyselyn (2016–2017) raporttiin sekä paikalliseen, Haapaveden kutsunnoissa vuonna 2016 tehtyyn kyselyyn. Pelaamiseen liittyvät mielikuvat, kysymykset ja uskomukset ovat olleet usein esillä nuorten kanssa työtä tekevillä ja nuorten kanssa tehtävässä työssä, joten tutkimuksen tekeminen oli ajankohtaista ja hyödyllistä usealle eri taholle.</p> <p>Tutkimuksessa saatiin vastauksia haluttuihin tutkimuskysymyksiin. Vastausten pohjalta ilmeni, että nuoret miehet pelasivat Haapavedellä digipelejä keskimäärin noin tunnin päivässä sekä seurasivat toisten digipelaamista keskimäärin kolme tuntia viikossa. Rahapelejä pelasi noin kaksi kolmesta vastanneesta. Alle kymmenesosa vastaajista on kokenut peliriippuvuutta, mutta useampi on kokenut pelaamisesta haittoja. Tulokset tukivat tietyiltä osin kokempohjaisia havaintoja, mutta monet tulokset poikkesivat ennako-odotuksista.</p>		
Asiasanat Arjenhallinta, digipelaaminen, peliriippuvuus, rahapelaaminen		

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date May 2019	Author Henna Heikkilä Niko Toivola
Degree programme Social services		
Name of thesis THE ROLE AND EFFECTS OF GAMBLING AND DIGITAL GAMING A Quantitative study on young men from Haapavesi who gamble and play digital games in 2018		
Instructor Leena Raudaskoski	Pages 62 + 8	
Supervisor Ritva Hantula		
<p>This thesis was done for the preventative substance abuse group of Haapavesi city and it aimed at interpreting digital gaming and gambling as well as gambling and digital gaming addictions among young men drafted for the army. The study was done in 2018 for men who attended conscription in Haapavesi. The interest was especially on young men's gambling and digital gaming and the time spent on watching gambling and digital gaming as well as the money spend in gambling and digital gaming and the possible adverse effects. One of the questions concerned the effects of gaming on young men's control of their everyday lives.</p> <p>ALTOGETHER 61 men attended the conscription in Haapavesi 1.-2.10.2018 and 55 of them participated in the study by filling out a questionnaires. Because both the customer and the authors wanted quantitative knowledge about gambling and digital gaming, the quantitative method was chosen. The questions were composed in September 2018 and the data was gathered in October 2018. The data was collected with an anonymous internet survey. The results were analyzed with the Webropol program during the spring 2019 when the thesis was also written.</p> <p>The study and the analysis have been done by mirroring the results to national studies, for example to Player barometer (2018), Youth barometer (2015), Report of gambling survey (2016-2017) and to a local survey done in the Haapavesi conscription in 2016. Different imaginaries, questions and beliefs of digital gaming and gambling have been often a subject of discussion in the work done with youth, so our work was timely and useful for many different actors.</p> <p>The study answered the research questions. Through the answers, we found that young men in Haapavesi city play digital games approximately an hour a day and watch others play digital games three hours a week. Two out of three respondents gambled. Less than 10 percent of the respondents had experienced digital gaming and gambling addictions, but several of them had experienced some forms of adverse effects. The results confirmed some previous beliefs, but many results also differed from what we had presupposed.</p>		

<p>Key words Control of everyday life, digital gaming, gambling, gambling and gaming addictions</p>
--

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

Digipelaaminen	Digitaalisilla alustoilla pelattavien pelien pelaamista.
DSM	Kansainvälinen tautiluokitusjärjestelmä (Diasnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) Suomessa on käytössä DSM-5 järjestelmä.
EHKÄPÄ-ryhmä	Lakisääteinen ehkäisevän päihdetyön tehtävistä kunnassa vastaava toimielin Haapavedellä (Laki ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä 523/2015).
E-sport	Elektroninen urheilu, digitaalisten pelien kilpapelamista.
Flow-kokemus	Virtauskokemus, optimaalinen kokemus. Psykologi Mihály Csíkszentmihályin kehittämä käsite uppoutumisen onnellisuuden kokemisesta.
ICD	Kansainvälinen tautiluokitusjärjestelmä (International Classification of Diseases). Suomessa on käytössä ICD-10 järjestelmä.
IGDT-10 mittari	Digitaalisen pelaamisen arviointityökalu (Internet Gaming Disorder Test).
Kutsunnat	Kutsunnassa määritetään asevelvollisen palveluskelpoisuus, ja sen perusteella päätetään palveluksesta. Lisäksi annetaan tietoa maanpuolustusvelvollisuudesta ja edistetään kansanterveystyötä. (Asevelvollisuuslaki 1438/2007.)
Kutsunanalainen	Kutsunanalainen on miespuolinen Suomen kansalainen, joka kutsuntavuonna täyttää 18 vuotta tai on jäänyt edellisiin kutsuntoihin saapumatta, jollei hänen palveluskelpoisuudestaan ole vielä erikseen tehty päätöstä eikä hän ole täyttänyt tai sinä vuonna täyttä 30 vuotta tai on määrätty uudelleen tarkastettavaksi kutsunoissa. (Asevelvollisuuslaki 1438/2007.)
POGQ-mittari	Digitaalisen pelaamisen arviointityökalu (Problematic Online Gaming Questionnaire).
Time out! Aikalisä! Elämä raiteilleen -toimintamalli	Psykososiaalista tukea nuorten miesten syrjäytymisen ehkäisemiseksi. Mallin kautta on mahdollista tarjota aktiivista tukea nuorille miehille niin kutsunnoissa kuin varusmiespalveluksen tai siviilipalveluksen päätyttyä keskeytykseen. (Terveys ja hyvinvoinnin laitos 2015.)
Striimaus	Pelaamisen lataaminen internettiin katsottavaksi suorana ja tallenteeksi.

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY
SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 NUORTEN MIESTEN PELAAMINEN, ARJENHALLINTA JA PELIRIIPPUVUUS.....	4
2.1 Nuoruus	4
2.2 Arjenhallinta	5
2.2.1 Ajankäytön hallinta.....	7
2.2.2 Rahankäytön hallinta.....	8
2.3 Pelaaminen	8
2.3.1 Rahapelaaminen	9
2.2.1 Digipelaaminen	10
2.4 Riippuvuus	11
2.4.1 Toiminnallinen riippuvuus	12
2.4.2 Rahapeliongelma	12
2.4.3 Rahapeliriippuvuus	13
2.4.4 Digipeliongelma	14
2.4.5 Digipeliriippuvuus	15
3 OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TARKOITUS	16
4 OPINNÄYTETYÖN TEKEMINEN.....	18
4.1 Tutkimusmenetelmä.....	19
4.2 Aineiston hankkiminen	20
5 TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	22
5.1 Tutkimukseen osallistuneiden kutsunnanaalaisten määrä	22
5.2 Taustaa osallistujista	22
5.3 Tuloksia rahapelaamisesta	23
5.4 Rahapelaamisen vertailua	27
5.5 Tuloksia digipelaamisesta	31
5.6 Digipelaamisen vertailua	37
5.7 Peliriippuvuus.....	38
5.8 Kyselyn sisäinen vertailu	42
6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	50
7 EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS TUTKIMUKSESSA.....	58
LÄHTEET	60
LIITTEET	

KUVIOT

KUVIO 1. Opinnäytetyön prosessikuvaus.....	19
KUVIO 2. Rahapelejä pelanneiden määrä.....	23
KUVIO 3. Digitaalisten rahapeliin pelaaminen.....	24
KUVIO 4. Rahan käyttö rahapelaamisessa.....	25
KUVIO 5. Koettu ajan käyttö rahapelaamisessa.....	25
KUVIO 6. Toisten rahapelaamisen seuraaminen.....	25
KUVIO 7. Ajan käyttö toisten rahapelaamisen seuraamisessa.....	26
KUVIO 8. Rahapelaamisesta koettu haitta.....	26
KUVIO 9. Rahapelaamisesta aiheutuneen koetun haitan vertailu.....	29
KUVIO 10. Rahapelaamisen yleisyyden vertailua.....	30
KUVIO 11. Rahapelaamisen rahamäärän vertailua.....	30
KUVIO 12. Digitaalisten pelien pelaamisen tiheys.....	31
KUVIO 13. Ajan käyttö digipelaamisessa.....	31
KUVIO 14. Koettu ajan käyttö digipelaamisessa.....	32
KUVIO 15. Toisten digipelaamisen seuraaminen.....	32
KUVIO 16. Ajankäyttö toisten digipelaamisen seuraamisessa.....	33
KUVIO 17. Rahan käyttö digipelaamisessa.....	33
KUVIO 18. Rahaa digipelaamisessa käyttävien määrä.....	34
KUVIO 19. Digipelaamisesta koettu haitta.....	34
KUVIO 20. Digitaalisiin peleihin käytetyn rahan aiheuttama koettu haitta.....	35
KUVIO 21. Digipelaamiseen käytetyn ajan koettu haitta.....	36
KUVIO 22. Digipelaamisen yleisyyden vertailua.....	37
KUVIO 23. Digipelaamisen aika- ja rahavertailu.....	38
KUVIO 24. Peliriippuvuuden kokeminen.....	39
KUVIO 25. Koettu digipelaamisen hallinta.....	39
KUVIO 26. Digipelaamisen lopettamisen vaikeus.....	40
KUVIO 27. Päättäminen digipelaamattomuudesta.....	40
KUVIO 28. Koettu rahapelaamisen hallinta.....	41
KUVIO 29. Rahapelaamisen lopettamisen vaikeus.....	41
KUVIO 30. Päättäminen rahapelaamattomuudesta.....	42
KUVIO 31. Peliriippuvuudesta kärsineiden pelaamisesta kokema haitta.....	43
KUVIO 32. Rahankäyttö pelimuotoihin digi- ja rahapelejä pelaavilla.....	44
KUVIO 33. Keskimääräinen rahan käyttö digi- ja rahapelaamisissa.....	44
KUVIO 34. Digipelaamisen tiheys suhteessa rahapelaamiseen.....	45
KUVIO 35. Riippuvuuskyseysten pisteytys.....	46
KUVIO 36. Koettu ajankäyttö ja ongelmien esiintyminen.....	47
KUVIO 37. Digipelaamisen ajankäytön keskiarvo suhteessa ongelmien esiintymiseen.....	47
KUVIO 38. Pelaavien ja pelaamista seuraavien ajan- ja rahankäytön vertailua.....	48
KUVIO 39. Pelejä seuraavien ja kaikkien vastaajien pelaamisestaan koetun haitan vertailu.....	49
KUVIO 40. Muiden pelaamista seuraavien kokemus oman pelaamisen ajankäytöstä.....	49

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö on määrällinen tutkimus nuorten miesten digi- ja rahapelaamisesta. Tarkoituksemme oli vastata tässä tutkimuksessa kysymyksiin. 1 Millainen merkitys pelaamisella on kutsuntaikäisille nuorille miehille? 2 Millaisia vaikutuksia pelaamisella on kutsuntaikäisen nuoren miehen arkeen sekä elämänhallintaan?

Digitaalisten pelien alustat ovat laajentuneet viime aikoina niin sanottujen perinteisten digitaalisten pelialustojen, kuten tietokoneen lisäksi jo muun muassa lisätyn todellisuuden alustoille ja virtuaalilaseille. Eniten Suomessa pelataan digitaalisia pelejä vielä mobiililaitteilla, tietokoneilla ja pelikonsoleilla. Pelaajabarometriin vuonna 2018 vastanneista 10–75-vuotiaista suomalaisista (N=946) 76 % pelasi digitaalisia pelejä kerran tai useammin kuukaudessa. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 20, 24, 31–32.) Rajasimme tämän opinnäytetyön ulkopuolelle e-sportin, eli digitaalisen kilpapelamisen, mutta striimaimista, eli palaamista internetiin jakamista sivuamme tutkimuksessamme.

Puhumme tässä opinnäytetyössä raha- ja uhkapelaamisesta, jotka määrittelemme sellaiseksi pelaimiseksi, jossa voi joko voittaa tai hävitä rahaa tai sitä vastaavaa hyödykettä tavasta, paikasta tai alustasta riippumatta. Uhkapelaaminen on vastikkeellinen peli ilman varmaa tietoa pelin lopputulemasta. (Silvennoinen 2012, 6.) Uhkapelaamista voi siis olla niin raha-arpojen ostaminen ja kaikki vedonlyönti kuin kolikkoautomaateilla, kasinoilla tai internetissä tapahtuva rahapelaaminenkin

Kutsunnat ovat vuotuinen tapahtuma, jossa kutsunanalaiisten palveluskelpoisuus määritellään. Palveluskelpoisuusmääritelmän jälkeen kutsunanalainen saa tietää palveluspaikkansa sekä ajan, jolloin palvelusaika alkaa. Kutsunanalaisia ovat Suomen kansalaisuuden omaavat 18 vuotta täyttäneet miehet. Kutsuntoihin osallistuvat myös ne henkilöt, jotka edellisenä vuonna ovat jättäneet saapumatta kutsuntoihin tai jotka on määrätty uudelleen saapuvaksi tarkastukseen kutsuntoihin. Palveluskelpoisuutta tarkastellaan fyysisen ja psyykkisen kunnon näkökulmasta, ja lähtökohtana on se, että varusmies voisi suorittaa palvelusajastaan. Palveluskelpoisuuden määrittelee kutsuntalautakunta, joka määrää palvelukseen tai vapauttaa palveluksesta. (Asevelvollisuuslaki 1438/2007.)

Time out! Aikalisä! Elämä raiteilleen -toimintamalli on kehitetty hanketyönä vuosina 2004–2008 nuorten miesten psykososiaalisen hyvinvoinnin edistämiseksi. Silloisten tutkimusten mukaan erityisesti nuorille miehille kasaantuu ongelmia ja he elävät riskialtista elämää. Time Out! Aikalisä-Toimintamallin avulla nuorille tarjotaan varhaisessa vaiheessa puuttumista ja matalankynnyksen apua. Ohjaajina toimivat kunnan omat työntekijät, jotka ovat käyneet erityisen Time Out! Aikalisä! -ohjaajakoulutuksen. Kutsunnoissa varataan Aikalisä! -ohjaajille oma infopiste, jossa jokaiselle kutsuntaikäiselle on mahdollisuus esitellä toimintaa. Toimintamallit sovitaan sotilaslääneittäin/aluetoimistoittain, ja toimintamalleissa on vaihtelua. (Stengård, Haarakangas, Upanne, Appelqvist-Schmidlechner, Savolainen & Ahonen 2008, 9–22.)

Opinnäytetyömme toimeksiantaja oli Haapaveden kaupungin ehkäisevän päihdetyön toimikunta (EHKÄPÄ-ryhmä), jonka jäsenenä molemmat opinnäytetyön tekijät ovat työnsä kautta olleet. Molemmat opinnäytetyön tekijät ovat myös Time out! Aikalisä! Elämä raiteilleen -toimintamallin koulutettuja ohjaajia, jotka kohtaavat kutsunnanalaiset miehet vuosittain kutsunnoissa. Opinnäytetyön tekijät osallistui-
vat EHKÄPÄ-ryhmän aloitteesta kyselyn (LIITE 1) tekemiseen Haapaveden kaupungin kutsunnoissa kutsunnanalaisille vuonna 2016. Idea tämän opinnäytetyön ja tutkimuksen tekemiseen syntyi jo tuolloin.

Tutkimuksellamme haluamme saada tietoa haapavetisten nuorten miesten digi- ja rahapelaamisesta, vertailutietoa muun Suomen vastaavista luvuista tutkimusten, Nuorisobarometrin, Pelaajabarometrin ja Rahapeli-kyselyn kautta, digi- tai rahapelaamisesta koetun haitan vaikutuksista sekä tietoa haapavetisten nuorten miesten digi- ja rahapelaamisen muutoksesta suhteessa vuoden 2016 EHKÄPÄ-ryhmän kyselyn tuloksiin (LIITE 2). Tutkimusongelmamme määrittyivät opinnäytetyöprosessin alkuvaiheessa kahteen kysymykseen: 1 Millainen merkitys pelaamisella on kutsuntaikäisille nuorille miehille? 2 Millaisia vaikutuksia pelaamisella on kutsuntaikäisen nuoren miehen arkeen tai elämänhallintaan?

Tutkimuksemme kohderyhmäksi valikoituivat tutkimuksen tekoajan mukaisesti pääasiallisesti vuonna 2000 syntyneet haapavetiset sekä muut vuoden 2018 kutsunnanalaiset miehet. Tutkimus toteutettiin Webropol-kyselynä (LIITE 3) 1. ja 2. lokakuuta vuonna 2018 Haapaveden kaupungin kaksipäiväisessä kutsuntatilaisuudessa Haapaveden seurakuntatalolla. Kutsuntoihin osallistui 61 miestä, ja heistä vapaaehtoiseen Webropol-kyselyyn vastasi 57 kutsunnanalaista. Vastaamisen oli Webropol-ohjelmassa aloittanut 56 henkilöä. Lopulta tuloksia oli rekisteröitynyt Webropol-ohjelmaan 55 vastauksesta, joka oli siis tutkimuksemme otanta (N=55).

Tutkimuksemme lähdeaineisto kattaa niin nuoruutta, riippuvuuksia, raha- ja digipelaamista käsitteleviä teoksia ja tutkimuksia. Lähdeaineisto pitää sisällään myös tilastoja, joihin tutkimustuloksia vertaamme tai viittaamme.

2 NUORTEN MIESTEN PELAAMINEN, ARJENHALLINTA JA PELIRIIPPUVUUS

Opinnäytetyömme tutkimusongelmat määrittelevät teoreettisen viitekehyksen, jota vasten tutkimustuloksia myöhemmin käsittelemme ja jonka pohjalta teemme johtopäätöksiä. Teoreettinen viitekehys täydentyi muotoonsa tutkimusongelmien syntymisen jälkeen. Tämä teoriakehys on siis taustanamme opinnäytetyön johtopäätöksissä ja pohdinnoissa. Tutkimuksen tietopohja koostuu nuoruuden käsitteestä, elämänhallinnan osa-alueiden määritelmistä, pelaamisen käsitteistä sekä pelaamisen ongelmiin ja riippuvuuksiin liittyvistä määritelmistä.

2.1 Nuoruus

Väestöliiton julkaisun mukaan lapsella, nuorella henkilöllä ja nuorella on juridisesti ottaen psykologinen ja biologinen ikä. Biologisella iällä on paljon kauaskantoisemmat juuret kuin psykologisella. Lapsilla tarkoitetaan yleisesti ottaen kaikkia alle 18-vuotiaita. 15–17-vuotiaat ovat yleisnimitykseltään nuoria henkilöitä ja nuoriksi luokitellaan 18–20-vuotiaat. (Väestöliitto 2019.) Nuorisolaissa nuorilla tarkoitetaan kaikkia alle 29-vuotiaita henkilöitä (Nuorisolaki 1285/2016).

Nuoruuden tiedetään olevan eräänlainen välietappi lapsuudesta aikuisuuteen. Nuori kokee hyvin paljon muun muassa fyysisiä kehon muutoksia. Nuorelle tulee lisää vastuuta asioistaan, ja useimmat nuoruudessa tehtävät valinnat vaikuttavat myös tulevaisuuteen. Aikuisuus ikänä tarkoittaa noin 30 ikävuotta, mutta käytännössä aikuisuus mielletään saavutetuksi, kun henkilöllä on ammatti, hän on saanut työpaikan tai hankkinut perheen. On huomattu, että elämä vakautuu tehtyjen valintojen myötä, mitä lähemmäksi aikuisuutta nuori tulee. Usein nuori ei itse miellä itseään nuoreksi muttei myöskään aikuiseksi, vaan hän elää yhdenlaista väli tilaa. Kriittisenä ikänä erilaisille elämän haasteille ja niiden käsittelylle voidaan pitää nivelvaiheita. 16–24-vuotiaat nuoret sisällytetään useimmiten nivelvaiheeseen. (Tereska 2015, 12–17.)

Elämäntieteiden psykologiassa nuoruus määritellään ikävuosien 12 ja 25 väliin. Tällöin nuoruus jaetaan vielä kolmeen jaksoon: nuoruuden varhaisvaiheeseen (12–15-vuotiaana), nuoruusiän keskivaiheeseen (16–19-vuotiaana) sekä nuoruuden loppuvaiheeseen (20–25-vuotiaana). Nuoruus on aika, jolloin pitää ikään kuin oppia uudelleen elämään, itsenäistyä, ystäväystyä ja luoda uusia ihmissuhteita, luoda identiteettiä, selkiyttää minäkuvaa ja kokea ideologioita kriisejä. Aikuisuuden kynnyksellä oleva nuori etsii

omaa paikkaansa ja saattaa vaellella niin henkisesti kuin fyysisestikin, ja hän alkaa pikkuhiljaa ottamaan vastuuta taloudellisista asioistaan. (Dunderfelt 2006, 92–100.)

Murrosikä on aikaa, jolloin fyysisesti kasvetaan kohti aikuisuutta. Yksilöllisesti prosessi voi kestää 2–5 vuotta. Nuoruudesta puhutaan lapsuuden ja aikuisuuden väliin sijoittuvasta ajasta, jolloin yleisesti ajatellaan ikäjakaumaa 12–22 vuotta. Murrosikä antaa fyysisen sysäyksen aikuisuuteen, ja se on henkisellä tasolla erityisen haavoittuvaista aikaa. (Aalberg & Siimes 2007, 15.)

Osalla pojista (8%) murrosikä saattaa viivästyä erilaisten syiden kuten perintötekijöiden vuoksi jopa kolmekin vuotta. On tutkittua tietoa siitä, että myöhästynyt murrosikä heikentää itsetuntoa, nuori saattaa kokea itsensä vajavaiseksi sekä hänen sijoittumisensa kaveriporukoissa voi heikentyä. (Aalberg ym. 2007, 47.)

Jokaisen nuoren tulisi kuulua johonkin ryhmään. Ryhmä säätelee nuoren impulsiivisuutta ja auttaa identiteetin rakentumisessa. Ryhmään kuulumisen laannuttaa ahdistuneisuutta sekä yksinäisyyden tunnetta. Ryhmään kuulumisen on suoranaudessa yhteydessä riippuvuuksien syntyyn varhaisnuoruudessa. Ryhmässä nuori saa tyydytystä haaveilleen ja tulevaisuuden toiveille ja voi tarkastella ryhmän avulla katso-
mustaan maailmaan sekä ratkoa ristiriitoja elämäänsä liittyen. Selkeästi nuori tarvitsee ikäisiään ja jäse-
niä ympärilleen kehittyäkseen. On toki olemassa mahdollisuus, etteivät ryhmän toiminta ja tavat palvele
nuoren positiivista kasvua lainkaan. (Aalberg ym. 2007, 71–73.)

2.2 Arjenhallinta

Elämänhallinta on yksi ihmisen perustapeiden tunteista. Nuoruusikään voi kuulua monenlaisia haasteita, ja elämänhallinta pitkälti säätelee, miten nuori näistä haasteista selviää. Vahvat, hyvän elämänhallinnan omaavat henkilöt saavat säilytettyä hallinnan tunteen ja kykenevät tekemään itsenäisiä sekä hyviä ratkaisuja. Jokainen mieltää itse, mikä on mielekästä elämänhallintaa ja mitä tekee tukeakseen tätä tunnetta. Joillain hyvinkin pieni vastoinkäyminen saattaa alentaa elämänhallinnan tunnetta merkittävästi. Elämänhallinta on suoranaudessa yhteydessä minäkuvaan. Omien vahvojen osa-alueiden sekä mahdollisten heikkouksien tunnistaminen helpottaa elämänhallinnan tunteen säätelyä ja sitä kautta osaa toimia erilaisissa elämäntilanteissa. (Tereska 2015, 8–9.)

Arjenhallinta on laaja käsite, jota yleisesti voidaan pitää oman elämän kaikkien osien hallintana sekä vastuun kantamisena. Usein arjenhallintaa tarkastellaan negatiivisuuden kautta, mikä näkyy, kun arjenhallinta puuttuu osin tai kokonaan tai on heikentynyt osin tai kokonaan. Mikäli arjenhallinnassa on ongelmia, voi seuraamuksena olla esimerkiksi työelämän ulkopuolelle joutuminen, ongelmallinen päiheteidenkäyttö, mielenterveydelliset ongelmat ja jopa itsetuhoisuus. Arjenhallintataitojen katsotaan siirtyvän sukupolvelta toiselle. Mikäli nuorelta puuttuu arjesta hallinnan tunne, heikentää se yksilön uskoa itseensä ja kykyihinsä. Arjenhallinta voi jäädä heikolle tasolle niillä nuorilla, joiden koulutus on jäänyt alhaiseksi tai jotka ovat eläneet lapsuutensa tai nuoruutensa epävakaisissa tai ristiriitaisissa oloissa. Näillä on yhteys myös taloudenhallintaan. (Karjalainen & Miettinen 2016, 6–7.)

Yksin lapsuuden tai nuoruuden kokemukset eivät aiheuta arjenhallinnan ongelmia, vaan tilanteeseen vaikuttavat yksilön muut kokemukset, persoona ja luonne. Mikäli nuori pystyy tarkastelemaan tulevaisuuttaan positiivisesti, hallitsee hän paremmin terveys- ja riskinottovalinnat, jotka määrittelevät myös arjen valintoja. Nuoret itse ajattelevat, että arjenhallintaa on mielekäs arki ja päivittäisistä asioista selviäminen, oman talouden hallinta sekä omaan terveyteen liittyvät asiat ja niistä huolehtiminen. Konkreettisesti arjenhallinta on tunne siitä, että voi itse tehdä päätökset oman elämän suhteen sekä kyky kontrolloida ja vaikuttaa asioiden kulkuun. (Karjalainen ym. 2016, 7.)

Nuoret saavat tänä päivänä valtavasti informaatiota siitä, millaisia heidän tulisi olla. Vaikutteita median välityksellä tulee ihmisille taukoamatta. Ulkonäköön liittyvät paineet eivät ole enää vain nuorten naisten tai tyttöjen ongelma, vaan yhä enemmän myös pojat kiinnittävät huomiota fyysiseen ulkomuotoon tai muoti-ilmiöiden luomaan ihanteeseen. Yhteiskunnan paine ei rajoitu pelkästään ulkonäkökeskeisyyteen, vaan yksilön tulee myös menestyä muutoin, suoriutua tehtävistä tai toiminnoista vähintäänkin hyvin tai muutoin erottua joukosta. Mikäli nuorella on muutoinkin jaksamisen ongelmia, ovat voimavarat koetuksella myös yhteiskunnan luomissa paineissa. (Martikainen 2009, 10–15.)

On olemassa sisäistä- ja ulkoista elämänhallintaa. Ulkoisen elämänhallinnan puutteen voi havaita silmämääräisesti hyvin nopeastikin, kun taas sisäistä on vaikeaa havainnoida, ennen kuin ongelmat ovat usein kasaantuneet suuriksi. Sisäisellä hallinnalla tarkoitetaan sitä kykyä, jolla nuori pystyy mukautumaan uusiin tilanteisiin ja kohtaamaan haasteita silti säilyttäen positiivisen tulevaisuuden kuvan. Elämänhallinnan tunteeseen ja minäkuvaan sekä itsetuntoon vaikuttavat koko elämänajan kokemukset, olosuhteet ja läheiset ihmissuhteet, eivät pelkästään esim. nuoruuden tai itsenäistymisen vaiheen kokemukset. (Martikainen 2009, 15–19.)

2.2.1 Ajankäytön hallinta

Viime vuosien aikana on nuorten vapaa-ajankäyttö kokenut aikamoisen mullistuksen. Internet, mobiililaitteet ja tietokoneet saavat nuoret entistä enemmän viettämään ns. ruutuaikaa. Istuma-aika tai liikunta-aika eivät vastaa tämän hetken suosituksia lainkaan. Ruutuaika ei saisi ylittää 2 tuntia päivässä, liikuntaa tulisi olla 1–2 tuntia päivässä mahdollisimman monipuolisesti ja unta tulisi saada noin 9 tuntia päivässä. 10–18-vuotiaiden koululaisten nukkumatottumuksissa on tapahtunut muutosta 1990-luvulta parempaan suuntaan. Opiskeluajoissa ei ole havaittu suuria muutoksia vuosikymmenten aikana. Koululaiset tekevät kotitöitä noin puolituntia vuorokaudessa, vapaapäivinä hieman enemmän. 2000-luvulla koululaisten televisionkatselu-aika on vähentynyt, kun taas tietokoneella vietetyn ajan määrä on kasvanut. Koululaiset liikkuvat ja ulkoilevat arkipäivisin noin 40 minuutin ajan. Liikunta-aika on hieman vuosien saatossa vähentynyt. Sosiaalinen kanssakäyminen tapahtuu enenevässä määrin sosiaalisessa mediassa ja internetissä. Useamman vuosikymmenen ajan on havaittu kasvokkain tapahtuvaa kommunikointia olevan aina vain vähemmän. (Tilastokeskus 2014.)

Ihmisten suurena heikkoutena voidaan pitää sitä, ettei hän ajattele tietoisesti tai miettii liian vähäisesti, kuinka saisi sisäisen järjestyksen löytymään. Mikäli ihmistä ei tyydytä oma ajankäyttö, ei hän voi myöskään saavuttaa mielen tasapainoa tai sisäistä järjestystä. Suotuisessa tapauksessa ihminen voi järjestää ajallisesti elämänsä ja saada siitä tyydytystä, eikä toiminnoilla ole niinkään väliä. Mikäli ihmisellä on vahva elämännhallinnantunne, on hänellä myös ajankäytöstään käsitys, että hän käyttää sen hyvin ja oikein. Mikäli henkilön elämähallinnassa on ongelmia ja hän toistuvasti käyttää aikaa toisarvoisesti, voi hän kokea olevansa turha ja hyödytön ja lopulta ajautua välinpitämättömäksi omaa elämäänsä kohtaan. (Vakkuri 2001, 89.)

Digitaalisesta maailmasta on tullut nuorille uhkaava sekä paljon aikaa vievä tapa viettää aikaa. Pelaaminen, sosiaalinen kanssakäyminen ja muu sähköinen informaatio on laitteiden avulla saatavilla ja käytössä koko ajan ja joka paikassa. Koska tietotekniikka mahdollistaa ympärivuorokautisen toiminnan, kuluu siihen aikaa eritoten lepoajasta, mikä näkyy myöhemmin konkreettisesti negatiivisesti arjessa. (Hamarus, Kanervo, Landèn & Pulkkinen 2011, 119–122.)

Ajanhallintaa on tutkittu myös Nuorisobarometrissa 2015. Kysymykseen, selviytyykö vastaaja huonosti tai ei lainkaan normaalin vuorokausirytmien säilyttämisessä, vastasi myönteisesti yhteensä 11 % (n=171) 18–29-vuotiasta vastaajista (N=1559). Miehistä (N=759) vuorokausirytmien säilyttämisestä selviää oman mielensä mukaan huonosti tai ei lainkaan 16 % (n=121) vastaajista. (Myllyniemi 2016, 122.)

2.2.2 Rahankäytön hallinta

Stakesin Kuluttava nuoruus -tutkimuksen 2005 mukaan nuoret, ikävuosilta 15-29 saavat suurimman tulolähteensä muun muassa opintorahasta, palkkatyöstä sekä taskurahoista. Mitä enemmän ikävuosia heille tulee, sitä vahvemaksi taloudellinen itsenäistyminen myös tulee. Yli puolet (51%) tutkimukseen osallistuneista pojista sai palkkatyöstä käyttövaransa. Tutkimuksessa kävi myös ilmi sukulaisilta saadun tuen korostunut merkitys nuoruusvuosina. Pojille on huomattavasti tärkeämpi tulonlähde kokopäiväinen työ, kun taas tytöille osa-aikainen työ sekä opintoraha. Aina 1980-luvulta saakka nuorten kulutus on ollut nousussa. 1990-luvulla alle 30-vuotiaiden kulutus oli jo suurempaa kuin yli 30-vuotiaiden, vaikka tulotaso ei luo edellytyksiä kulutukselle. Hyvin todennäköistä on, että nuoret rahoittavat kulutustaan lainalla tai avustuksilla. (Autio & Paju 2015, 14–22.)

Miehillä on huomattavasti useammin maksuhäiriömerkintä, mutta ei niinkään nuoruudessa vaan lähempänä keski-ikää. Enimmillään maksuhäiriömerkinnät ovat yli 40-vuotiailla, jolloin maksuhäiriömerkinnän saaneita miehiä on kaksi kertaa enemmän kuin naisia. On selvää, että nuori kuluttaja ei tyydy tänä päivänä pelkästään perustarpeiden tyydyttämiseen, vaan siihen liittyy olennaisesti elämäntyö sekä yhteisöt, joissa nuori elää. Yleisesti ottaen nuoret vähättelevät kulutustaan. Kulutusta vähätellään eritoten päihdyttävien aineiden käytön määrässä, kauneuden hoitoon tai viihdelaitteisiin käytetyn rahan määrässä osittain niiden turhamaisuuden vuoksi. Nuoret miehet kertovat tutkimuksessa kuluttavansa keskitasoa enemmän viihde-elektroniikkaan, tietotekniikkaan ja ylipäänsä vapaa-aikaan, joka jollain tavalla liittyy itsensä viihdyttämiseen. (Autio ym.2015, 22–31.)

2.3 Pelaaminen

Tarinoita ja viitteitä pelaamisesta löytyy läpi ihmiskunnan historian niin kalliomaalauksista, raamatusta, kreikkalaisista taruista kuin lähes kaikista tunnetuista kulttuureista. Vanhimmat löydetyt lampaanluiset nopat ovat 40 000 vuoden takaa. (Alho, Heinälä, Kiianmaan, Lahti & Murto 2015, 9.) Ihmisillä on pitkät perinteet kilpailuun ja pelaamiseen. Pelejä, sääntöjä ja pelivälineitä on tehty ja kehitetty iät ajan, kuten vaikkapa nopilla pelattavia lautapelejä jo 5000 eaa. Lisäksi Afrikasta on löytynyt Mancala-pelin pelaamiseen oletetusti tehtyjä sekä käytettyjä kalliokoloja, jotka ovat vieläkin varhaisempia, ajalta 5500 eaa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 8–9.) Vuonna 1812 tehtiin-maailman ensimmäinen selvästi opetuskäyttöön suunniteltu peli (*Kriegspiel*), mutta tätäkin aiemmin on esimerkiksi shakkia ja sen kaltaisia pelejä käytetty strategian oppimiseen ja opettamiseen. (Harviainen ym. 2013, 64.)

Pelaaminen on usein mielletty leikin alalajiksi. Leikkimistä laajemmin tarkasteltuna puhutaan leikillisestä asenteesta, jota voidaan myös tietoisesti tukea. Peli on määritelty niin, että siinä on sääntönsä ja se pitää sisällään kilpailua, ja leikki on määritelty vapaaksi leikiksi ilman kilpailua. Leikillinen asenne mahdollistaa pelaajan irrottautumisen arjesta, kaavoista ja rooleista sekä tarjoaa uusia näkökulmia maailmaan ja sen havainnoimiseen. Leikkiminen on yhdistetty kehityspsykologiassa uusien asioiden oppimiseen sekä luovuuteen. Näin oppimista on myös pelillistetty tarkoituksellisesti pois kilpailemisesta, koska kilpailuvietti ei motivoi kaikkia oppimaan. Leikki mielletään puheissa usein lasten touhuksi, kun pelaamiselle ei ole mielletty niin tiukkoja ikärajoja. Aikuisetkin pelaavat. (Koskimaa, Suominen, Mäyrä, Harviainen, Friman & Arjoranta 2015, 1.)

2.3.1 Rahapelaaminen

Rahapelaaminen eroaa Suomessa lainsäädännön kautta uhkapelaamisesta. Rahapelaaminen on laillista toimintaa siinä, kun uhkapelaaminen on laitonta rahapelaamista. Rahapelaaminen voidaan määritellä siten, että siinä on rahallinen panos ja palkinto sekä niin, että se perustuu ainakin osin sattumaan. (Mäkelä 2018, 49.) Rahapelaamiseen on suhtauduttu eri aikoina eri tavoin, ja yleensä suhtautuminen on ollut ambivalenttia. Toisaalta Suomessa rahapelaamisen tuotot on katsottu merkittäviksi tulonlähteiksi valtiolle, mutta toisaalta rahapelaamisen on katsottu aiheuttavan isojakin yksilöllisiä haittoja, kuten rikollisuutta, velkaantumista ja riippuvuutta. (Alho ym. 2015, 9.)

Suomessa digitaalinen rahapelaaminen on yhä lievässä kasvussa. Pelaajabarometrin 2018 tekemän tutkimuksen mukaan ”[- -] ainakin joskus suomalaisella tai ulkomaisilla rahapelisivustoilla on pelannut 31% suomalaisista”. Pelaajabarometriin 2018 vastanneista noin kaksikymmentä prosenttia oli aktiivisia verkkorahapelaajia. Perinteisistä rahapeleistä käytetyimpiä ovat arvonta- ja vedenlyöntipelit. (Kinnunen ym. 2018, 4, 28.)

Nuoret ovat rahapelaajina erityisryhmää, joita suojellaan rahapelaamisen haitoilta muun muassa lainsäädännön kautta. Suomeen on asetettu kaikille rahapeleille 18 vuoden ikäraja vuoden 2010 arpajaislaissa. Kouluterveyskyselyt kertovat nuorten pelaamisesta mm. sen, että pojat pelaavat tyttöjä useammin ja että pelaaminen lisääntyy peruskoulusta toiselle asteelle siirryttäessä. Rahapeleistä aiheutuu nuorille haittoja tunnetason ongelmina ja riitoina vanhempien kanssa sekä koulunkäyntiin liittyvinä vaikeuksina mm.

vuorokausirytmien menettämisen kautta. Nuorilla esiintyy arvioiden mukaan 2–4 kertaa enemmän rahapeliiriippuvuutta kuin aikuisilla. Nuorten rahapelaamista kuvaa elämishakuisuus. (Alho ym. 2015, 182–185.)

2.2.1 Digipelaaminen

Digitaaliset pelit ovat nykyään niin välineitä leikkien ja tarinoiden luomiseen kuin hyödyllisiä välineitä vaikkapa oppimiseen ja liikuntaan. Digitaaliset pelit voidaankin nähdä nykyään kuin jatkumona muille leikeille ja peleille, ja digipelit ovatkin lapsille ja nuorille osa kasvua ja kehitystä yksilöksi ja ryhmän sekä yhteiskunnan jäseneksi. Digitaalinen pelaaminen voidaan nähdä merkittävänä osana tämän päivän yhteiskuntaa ja kulttuuria. Digitaalisia pelejä pelaavat kaiken ikäiset lähes kaikkialla ja lähes kaiken aikaa. (Harviainen ym. 2013 8–10.)

Tyypillistä digitaalisille peleille on, että ne houkuttelevat ihmisiä, kannustavat pelaajiaan pelitaitojen kehittämiseen ja motivoivat palkitsemisen kautta pelaajia pelaamaan yhä uudelleen samoja ja uusia digitaalisia pelejä. Vaikka digitaalisia pelejä tehdään motivoiviksi pelisuunnittelun kautta, kokemus pelistä on aina yksilöllinen. Nykyään pelien houkuttelevuutta lisätään epäsäännöllisen palkitsemisen kautta. Pelaaja tai pelaajat voivat esimerkiksi saada yllätyspalkintoja, milloin vain pelin aikana. (Göös, Harvola, Korhonen, Marjomaa, Meriläinen, Sohn & Tossavainen 2019, 4–5.) Digitaalisista pelityypeistä suosituimpia ovat pulma- ja korttipelit, seikkailupelit sekä ammunta- ja strategiapelit, mutta lajityypistä löytyy mm. opetuspelejä, musiikki- ja seurapelejä kuin leikkirahoilla pelattavia verkkokasinopelejäkin. (Kinnunen ym. 2018, 32.)

Jatkuva teknologian kehitys ja uusien ideoiden synty muovaavat kehittyviä digipelejä. Uusin aluevaltaus ja kehityksen kohde ovat mobiilipelit, koska jokainen, joka omistaa älypuhelimien, omistaa myös pelialustan, mikä puolestaan tarkoittaa sitä, että laitteen haltija voisi olla myös mahdollinen pelaaja. Vakiintuneita pelimuotoja ovat myös kotona pelattavat konsolipelit sekä tietokonepelit. Teknologia ja tekniikka ovat jokaisen arkipäivää, ja uusinta teknologiaa voi löytää miltei mistä tahansa, kuten kelloista, hammasharjoista, älyvaatteista, jääkaapeista jne. Koska maailma muovautuu teknologian myötä, voidaan tulevaisuudessa uusia aluevaltauksia hyödyntää myös pelien suhteen. Internetyhteyden kehittyminen on avannut paljon uusia mahdollisuuksia. Yhä useammalla meistä on jo pilvipalvelu käytössä. Palvelun avulla pelejä voidaan pelata kotoa käsin, mutta yhteys otetaan palveluun verkon yli. Näin ollen kotikoneen ei tarvitse olla merkittävän tehokas, jotta sillä voisi pelata pelejä. Nopeilla verkkoyhteyksillä

ja palvelimilla mahdollistetaan pelin varsinainen pyörittäminen. Pelimaailmassa eletään tietynlaista murrosvaihetta, jossa pelien luomisessa koodaajien joukosta nousevat huippuosaajat rinnastuvat taiteilijoihin. Murrosvaiheen jälkeen uskotaan ihmisten ajattelevan pelejä kulttuurin sekä taiteen muotona, kuten elokuvia. Pelit viihdykkeenä eivät ole katoamassa, vaan ne ovat jatkuvassa kehityksen vaiheessa ja niitä pelaavat kaikenikäiset aina vain enenevissä määrin. (Lauha 2014, 110–114.)

Digitaalisten pelien suosion yhtenä syynä voidaan pitää niin sanotun flow-tilan helppoa saamista. Palkitsevina kokemuksina pelaaminen mahdollistaa peleihin täydellisen uppoutumisen, niihin imeytymisen ja uppoutumisesta onnelliseksi tulemisen eli flow-tilan syntymisen. Hyvän flow-kokemuksen jälkeen pelaaja palaa aina uudelleen pelin ääreen ja on valmis maksamaan siitä vaikkapa pelimaksuina. Flow-kokemuksessa ajan- ja paikantaju saattaa täysin kadota. Ilmiö tunnetaan myös rahapelaamisen puolella. (Lund 2010, 89.)

2.4 Riippuvuus

Ihmisen koko elämä on tasapainoilua riippuvuuksien ja riippumattomuuden välillä. Riippuvuudet ovat niin sosiaalisia ja psykologisia ilmiöitä kuin fyysisiä tarpeita. Meille kehittyy heti lapsuudessa riippuvuustarpeita ja -suhteita, ja ajan kanssa ne muuttavat muotoaan ja merkityksiään. Sanotaan, että yksi ihmisen koko olemassaolon perusteista on tavoitella mielihyvää ja välttää mielihapaa. Tämä johtaa meitä hakemaan mielihyvää asioista, jotka saattavat johtaa ongelmakäyttäytymiseen tai -käyttöön ja lopulta riippuvuuden syntymiseen. Riippuvuuden voidaan todeta olevan joko psyykkistä, fyysistä tai sosiaalista tai kaikkia näitä eri yhdistelminä. (Havio, Inkinen & Partanen 2008, 40–42.)

Myönteinen riippuvuuskäyttäytyminen näkyy yleensä siten, että sopeudumme omalla päätösvallallamme siihen, mitä tarvitsemme siinä hetkessä. Myönteistä riippuvuuskäyttäytymistä on esimerkiksi luottamukselliseen suhteeseen antautumista hakiessamme apua, tukea tai tyydytystä. Kielteinen riippuvuuskäyttäytyminen sisältää aina toistuvaa liiallista sitoutumista asiaan, ihmissuhteeseen tai aineeseen. Kielteistä riippuvuuskäytöstä saattaa esiintyä esimerkiksi pakonomaisina toimintoina syömisen, juomisen, pelaamisen, ostelun, ihmissuhteiden, uskonnollisuuden tai vaikkapa internetissä tai sosiaalisessa mediassa olemisen kautta. Myönteinen riippumattomuuskäyttäytyminen näkyy aloitteellisuutena ihmisen henkilökohtaisten tarpeiden tyydyttämisessä ja itsenäisenä päätöksentekona. Kielteinen riippumattomuuskäyttäytyminen näkyy siten, että se estää kokonaan tai pakottaa jättämään viimeiseen hetkeen avun ja tuen hakemisen, vaikka ihminen niitä tarvitsisi. (Havio ym. 2008, 41–42.)

Addiktoituneille suhde asiaan tai tekemiseen muodostuu välttämättömäksi ja pakonomaiseksi. Riippuvuuden kohde voi olla henkilölle ainoa asia, johon liittyy emotionaalinen suhde. Riippuvaisella henkilöllä on vahva käsitys siitä, että hän voi täyttää tunneperäiset tarpeensa sen toiminnon tai asian kautta, johon riippuvuussuhde on muodostunut. Jokaisella asialla tai toiminnolla on myös terveessä elämässä paikkansa: ruokaa syödään, jotta saamme ravintoa, lääkkeet parantavat meidät useasti vaivoista, ja pelit viihdyttävät sekä luovat jännitystä elämään. Riippuvuudesta puhutaan silloin, kun yleisesti hyväksytyt normaaliuden rajat ylittyvät ja riippuvuuden kohde ottaa vallan elämästä. (Nakken 2015, 20–21.)

2.4.1 Toiminnallinen riippuvuus

Toiminnallinen riippuvuus on yläkäsite, jonka alla on useita samankaltaisia ja -piirteisiä toiminnallisia häiriöitä, kuten esimerkiksi tarpeeton ja hallitsematon ostelu, yliseksuaalisuus ja yliseksuaalinen käyttäytyminen sekä rahapeliriippuvuus. Rahapeliongelmaisilla on tavallista enemmän toiminnallisia riippuvuuksia. (Alho ym. 2015, 99.) Toiminnallisiksi riippuvuuksiksi määritellään myös mm. peli-, työ-, seksi-, liikunta-, internet- ja läheisriippuvuus sekä syömishäiriöt. (Viljamaa 2011, 23.) Rahapeliongelmaasta tulee toiminnallinen riippuvuus, kun aivot tottuvat ajan myötä pelaamiseen ja voitot tuottavat palkitsevaa mielihyvää tapahtumasta. (Lund 2010, 57.)

2.4.2 Rahapeliongelma

Rahapeliongelmaa edeltää usein riskipelaaminen, jolloin pelaaminen ei vielä aiheuta merkittäviä ongelmia mutta on jo hieman haitallista liiallisten riskien oton myötä. Rahapeliongelmassa elämän hallintaa häiritsee pelaaminen, arjen rytmi häiriintyy sekä perustarpeet ja velvollisuudet saattavat jäädä hoitamatta rahapelaamisen takia. Rahapeliongelma näkyy usein siten, että pelaaminen jatkuu, on pakonomaista ja lisääntyy seurauksista huolimatta. Rahapeliongelman tunnusmerkkejä ovat talouteen, terveyteen ja käyttäytymiseen liittyvät muutokset, kuten esimerkiksi velkaantuminen ja talousvaikeudet, stressi- ja masennusoireilu sekä eristäytyminen ja impulsiivisuus. (Alho ym. 2015. 69–71.)

Taustaltaan rahapeliongelma on moninainen ilmiö. Rahapeliongelmalle ei voida näyttää yhtä syytä tai selkeää taustamekanismia. Rahapeliongelman syntyyn liittyy kaksi ihmisen hermostollista prosessia: palkitsevuus ja päätöksentekeminen. Tutkittavilta on löytynyt heikkouksia aivoalueilta, jotka liittyvät

palkitsevuuteen ja päätöksentekemiseen, mutta vielä ei ole voitu osoittaa, ovatko aivoalueiden heikkoudet syy vai seuraus. Aivoissa palkitsemisjärjestelmä erittää mielihyvää tuottavaa dopamiinia, mikä palkitsee ihmistä jatkuvilla voitoilla tai pelien positiivisilla palautteilla tai suoritteilla. Päätöksenteossa rahapeliongelmainen valitsee useimmin nopean mielihyvän tavoittelun riskeistä huolimatta. Rahapeliongelma voi syntyä kolmea eri, sittemmin yhdistyvää polkua pitkin. Tällöin lähtökohtina ovat ympäristöstä johtuvat altistavat tekijät, tunne-elämästä johtuvat altistavat tekijät ja biologiset ja neuropsykologiset altistavat tekijät. Polut jatkuvat ehdollistumisen, tottumisen ja voittojen tavoittelun kautta rahapeliongelmaksi. (Mäkelä 2018, 61–63.)

Nuorten ihmisten aivot kehittyvät pitkään, miehillä noin 20-vuotiaaksi, ja esimerkiksi tapaturmatilastoissa ja ongelmapelaamisessa nuoret miehet ovat ylikorostuneesti edustettuina. Kehittymättömyys valmiudessa kohdata riskejä ja harkintakyvyssä johtavat nuoret miehet muita useimmin monenlaisiin ongelmiin. Nuori pelaaja voi luottaa aikuista herkemmin omiin kykyihinsä, ja hän ei ehkä usko koneiden tai pelien kuten pokerin lainalaisuuksiin. Nuoret saattavat pelata tienestimelessä, rikastuakseen, eivät niinkään tylsinä hetkinä tai aikaa kuluttaakseen. (Lund 2010, 50.)

Rahapelaamisella on pitkät perinteet, ja teknologia on arkipäiväistänyt sen. Rahapeliyhtiöt rikastuvat pelaajien epäonnella. Vuonna 2012 pelaajien häviämistä rahoista yhtiöt saivat Suomessa voittoa 1,3 miljardia euroa. Kyseessä on siis valtava bisnes, joka on laajentunut myös internettiin. Verkkopelejä mainostetaan paljon, ja erityisesti nuoria mainonta harhauttaa luulemaan, ettei kyseessä olisi uhkapelaaminen. Rahapelaamista on kaikkialla: vuonna 2013 Suomessa oli 4000 erilaista myyntipistettä veikkaukselle ja raha-arvoille, 17 000 kolikko- tai rahapeliautomaattia, ja lisäksi internetissä oli tarjolla 2300 pelisivustoa, joista suurin osa palvelee vuorokauden ympäri jokaisen päivänä vuodessa. Vaikka Suomessa pelaajilta vaaditaan täysi-ikäisyys, kuluu rahapelaamiseen paljon rahaa myös alaikäisillä. Lieveilmiönä rahapelaamiselle voidaan pitää pikavippien ottamista. Peliongelma ja pikivipit ovat erittäin haitallinen yhdistelmä nuoren elämälle ja tulevaisuudella. (Hamarus, Kanervio, Landén & Pulkkinen 2011, 127–129.)

2.4.3 Rahapeliiriippuvuus

Suomessa käytössä olevissa ICD-10 ja DSM-5 tautiluokituksissa on molemmissa mukana peliriippuvuus. ICD tautiluokituksessa vakava rahapeliongelma määritellään koodilla F63.0 pelihimoksi (LIITE 4) ja DSM-5 tautiluokitus puhuuakin rahapeliiriippuvuudesta (LIITE 5). ICD-10 tautiluokituksen mukaan

pelihimo tarkoittaa patologista pelaamista. Henkilöllä on usein toistuvia, elämää hallitsevia uhkapelijaksoja, ja ajatuksia hallitsevat pelaamiseen ja pelitapahtumaan liittyvät mielikuvat. Pelihimoa kuvaa toistuva pelaaminen, joka ei lopu, vaan jatkuessaan lisääntyy. DSM-5 tautiluokituksessa rahapeliriippuvuuden määritelmä edellyttää, että henkilöltä löytyy vähintään neljä kriteeriä edeltävän vuoden ajalta (LIITE 5). DSM-5 tautiluokituksen rahapeliriippuvuus on jatkuva tai toistuva ongelmallinen rahapelikäyttäytyminen, joka aiheuttaa kliinisesti merkittävää kärsimystä tai haittaa (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2015.) Pelihimo muistuttaa päihderiippuvuutta diagnostisten kriteereiden samankaltaisuuden kautta. DSM-5 tautiluokituksessa pelihimo on samassa kategoriassa päihdehäiriöiden kanssa. Ongelmapelaamista arvioitiin esiintyvän Suomessa vuonna 2013 noin kahdella prosentilla väestöstä ja diagnosoitavaa pelihimoa noin yhdellä prosentilla väestöstä. (Lönqvist, Henriksson, Marttunen & Partonen 2014, 456.)

2.4.4 Digipeliongelma

Digipeliongelmista puhuttaessa luetellaan usein erilaisia haittoja, kuten univaikeuksia, päänsärkyä, selän-, niskan- ja hartiansseudun kipuilua, arjen hallinnan heikentymistä sekä pelien ulkopuolisen maailman kaventumista. Useita vaivoja voidaan ehkäistä ja korjata pienillä muutoksilla, kuten pelien ääressä olemisen tauoituksilla, paremmalla ergonomialla ja sopivilla peliajoilla, mutta kun on kyse ongelmallisesta pelaamisesta, eivät nämä toimenpiteet poista ongelmaa. (Harviainen ym. 2013, 99.) Kauan kestänyt ongelmallinen digipelaaminen voi aiheuttaa negatiivisia seurauksia esimerkiksi opiskeluun, työhön, terveyteen tai ihmissuhteisiin. Suomessa käytössä olevat kansainväliset tautiluokitukset ICD-10 ja DSM-5 eivät tunne digipeliongelmaa. (Peluuri 2018.)

Ajankäyttö nousee usein keskusteluun, kun määritellään ongelmallista digipelaamista. Riskirajana pidetään neljän tunnin yhtäjaksoista pelaamista, mutta tarkkaa rajaa on mahdotonta määrittää, sillä ajankäyttö on suhteellista. Jos ajankäyttöä halutaan käyttää ongelmapelaamisen mittarina, pitäisi katsoa, mistä jää paitsi pelaamisen takia. Myös pelaamisesta aiheutuneiden haittojen tarkastelu ja se, onko yksilöllä mahdollisuutta kontrolloida omaa pelaamistaan, voivat määritellä pelaamisen joko ongelmalliseksi tai ei. Ongelmallisena pelaamista voidaan kuitenkin pitää, kun se haittaa pelaajan omaa elämää, opiskelua, terveyttä, taloutta ja ihmissuhteita ja kun pelaamisen vähentäminen haitoista huolimatta on vaikeaa. (Harviainen ym. 2013, 100–101.)

Peliongelmaa ei voida tarkastella pelkästään ajankäytön näkökulmasta, vaan ilmiötä tulee seurata kokonaiskuvana nuoren elämään liittyen. Riskitekijöiksi voidaan ajatella pelien helppoa saatavuutta, nopea-tempoisuutta ja pelien palkitsevuutta. Digipeleissä riippuvuussuhde syntyy usein peliin, mutta myös sosiaalisiin suhteisiin pelien keskustelu- ja kommunikointiominaisuuksien myötä. Nuori voi rakentaa itselleen jopa rinnakkaisen identiteetin pelimaailmaa varten. (Hamarus ym. 2011, 125–126.)

Tautiluokitukset, kuten ICD-10 ja DSM-5 näkevät digitaalisen pelaamisen ongelmalliseksi silloin, kun pelaaminen ei ole enää omassa kontrollissa, pelaika on lisääntynyt huomattavasti aiempaan nähden ja pelihaittoja on ollut viimeisen vuoden ajan. Tutkijat nimeävät ongelmalliselle digipelaamiselle kolme yhteistä piirrettä, jotka ovat vieroitusoireet, pelaamisen hallinnan menettäminen ja ristiriidat ihmissuhteissa. (Göös ym. 2019, 116.)

Digipeliongelmiin tunnistamiseen on tehty arviointityökaluja. Arviointityökaluja ovat mm. IGDT-10 (Internet Gaming Disorder Test) ja POGQ (LIITE 6) -mittarit. Nämä mittarit auttavat tunnistamaan digipelaamisesta aiheutuvia oireita, mutta diagnosoimien työkaluiksi niistä ei ole. (Göös ym. 2019, 118.)

2.4.5 Digipeliriippuvuus

Vaikka Suomessa käytössä olevat kansainväliset tautiluokitukset ICD-10 ja DSM-5 eivät tunne digipeliriippuvuutta, on maailman terveysjärjestö WHO luonut sille kriteeristön (LIITE 7) ICD-11 järjestelmään. Diagnoosia varten pitää potilaan käyttäytymisen olla toistuvaa ja jatkuvaa sekä tarpeeksi vakavaa. Ongelmia aiheuttaneen pelaamisen on täytynyt jatkua ainakin vuoden ajan. (Peluuri 2018.)

DSM-5 tautiluokitusjärjestelmä ei tunne digipeliriippuvuutta, mutta sinne on kuvattu internet-pelaamishäiriön pääoireet (LIITE 8). Pelaamishäiriö voidaan todeta, jos potilaalla on esiintynyt vähintään viisi oiretta kuluneen 12 kuukauden aikana. (Göös ym. 2019, 117.)

3 OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TARKOITUS

Opinnäytetyömme aihe, pelaamisen merkityksiä ja vaikutuksia, nousi Haapaveden kaupungin EHKÄPÄ-ryhmän vuonna 2016 kutsunanalaisille miehille toteuttaman kyselyn (LIITE 1) pohjalta ikään kuin laajemmaksi jatkokyselyksi ja siitä opinnäytetyön aiheeksi. Ideaa työstettiin opinnäytetyön tekijöiden ja tilaajan kesken, ja tutkimuksen tavoitteeksi täsmentyi antaa tilastollista tietoa määrällisen tutkimuksen kautta nuorten haapavedisten miesten digi- ja rahapelaamisesta yleisesti EHKÄPÄ-ryhmän käyttöön. Tutkimuskysymyksiksi nousivat seuraavat kysymykset:

1. Millainen merkitys pelaamisella on kutsuntaikäisille nuorille miehille?
2. Millaisia vaikutuksia pelaamisella on kutsuntaikäisen nuoren miehen arkeen ja elämänhallintaan?

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli saada määrällistä tietoa digitaalisia pelejä ja kaikkia rahapelejä pelaavien nuorten määrästä sekä pelaamisen negatiivisista vaikutuksista heidän elämänhallintaansa ja arkeensa. Tavoitteena on myös saada tietoa nuorten pelaamisen lopettamisen vaikeudesta sekä rahan ja ajan käytöstä pelaamisessa. Tavoitteena on vertailla näitä tuloksia kansallisiin tuloksiin mm. Pelaajabarometrin 2018, Nuorisobarometrin 2015 ja Rahapeli-kyselyn 2016–2017 kautta sekä aikaisempaan, vuonna 2016 tehtyyn kyselyyn. Osa tutkimuksessa käytetyistä kysymyksistä on poimittu aikaisemmista tutkimuksista vertailun helpottamiseksi. Opinnäytetyön tavoitteena oli lisäksi etsiä ja löytää tilastollisia syy-seuraussuhteita, jos niitä aineistossa on sekä pyrkiä tekemään oletuksia ja johtopäätöksiä tuloksista ja tilastoista.

Suomessa on viime vuosina tutkittu raha- ja digipelaamista sekä panostettu pelihaittojen ehkäisyyn. Pienillä paikkakunnilla pelaamisen vaikutukset ja pelaamisen yleisyys sekä siihen käytetyt rahamäärät ovat yleensä kuitenkin arvailujen varassa, sillä raha- ja digipelaaminen on yleistynyt internetissä ja vähentynyt kauppojen auloissa ja kioskeilla. Meillä kaikilla on kuitenkin mielikuvia pelaajista ja pelitavoista sekä pelaamisen vaikutuksista pelaajiin. Haluamme osaltamme muuttaa nämä mielikuvat faktoiksi, avata keskustelua pelaamisesta ja herättää ihmisissä uteliaisuutta lisätutkimuksiin tällä tutkimuksellamme.

Pelihaittojen ehkäisy on osa ehkäisevän päihdetyön osa-aluetta, jota Haapavedellä koordinoi lakisääteinen, poikkihallinnollinen ehkäisevän päihdetyön toimikunta, EHKÄPÄ-ryhmä. Ryhmässä on työntekijäjäseniä niin, että se kattaa heidän toimenkuviansa kautta mahdollisimman laajasti koko väestöpohjan. Ryhmän vetovastuu on sosiaali- ja terveystoimen Helmellä, ja siitä vastaa Haapaveden kaupungin perusturvajohtaja. Terveystoimen Helmeen kuuluu Haapaveden lisäksi Pyhäntä, joka on EHKÄPÄ-ryhmässä myös mukana. Ryhmässä on jäseniä kaupungin työntekijöistä, yhdistyksistä, seurakunnasta, oppilaitoksista ja poliisista.

Ehkäisevästä päihdetyöstä vastaavan toimielimen pitää seurata kunnassa tehtävää ehkäisevää päihdetyötä ja tehdä aloitteita sekä esityksiä ehkäisevän päihdetyön kehittämiseksi. Sen pitää seurata kunnan alkoholioloja ja tehdä niitä koskevia esityksiä ja aloitteita. Toimielimen pitää tehdä aloitteita ja esityksiä myös päihteiden käytön sekä päihdehaittojen ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi ja järjestää toimialaansa kuuluvaa tiedotus-, koulutus-, valistus-, neuvonta- ja ohjaustoimintaa sekä toimia yhteistyössä kunnan vapaa-aika-, koulu-, sosiaali- ja terveystoimen kanssa. Päihteisiin lasketaan tupakkatuotteet, alkoholi, huumeet sekä huumeiksi luokiteltavat aineet ja kemikaalit. Toimielimen pitää toimia yhteistyössä ehkäisevää päihdetyötä ja raittiustyötä tekevien ja muiden terveitä elämäntapoja edistävien yhteisöjen kanssa, ja lisäksi työryhmä vastaa yleensä kunnan päihde- tai yhdistetyn mielenterveys- ja päihdestrategian tekemisestä. (Fors & Hämäläinen 2013, 7–8.)

Opinnäytetyön tarkoitus oli siis esitellä ja antaa saadut tulokset, johtopäätökset ja pohdinta Haapaveden kaupungin EHKÄPÄ-ryhmän käyttöön. Opinnäytetyö toimii sinänsä jo vertailukohtana, mikäli EHKÄPÄ-ryhmä toteuttaa kyselyn uudestaan tulevissa kutsunnoissa tai muussa yhteydessä esimerkiksi Pyhäntään kutsunnoissa. Opinnäytetyöstä on helppo johtaa jatkotutkimuksia, ja kysymyspatteristoa on myös helppo muokata tulevaisuudessa mahdollisiin uusiin pelaamisen muotoihin tai vaikutuksiin vastaamaan.

4 OPINNÄYTETYÖN TEKEMINEN

Opinnäytetyön tekemisen voidaan katsoa alkaneen ideasta syksyllä 2016, kun opinnäytetyön tekijät laativat ja toteuttivat mm. raha- ja digipelaamista koskevan kyselyn (LIITE 1) Haapaveden kutsunnoissa kutsunanalaisille miehille toimiessaan Time Out! Elämä raiteilleen! Aikalisä -ohjaajina sekä Haapaveden EHKÄPÄ-ryhmän jäsenenä kutsuntatilaisuudessa. Idea laajemmasta tutkimuksesta kehittyi ajatuksiksi opinnäytetyöstä. Kyselytutkimuksen tekemistä opinnäytetyönä käsiteltiin vuonna 2017 EHKÄPÄ-ryhmän kokouksessa, ja se todettiin toteuttamisen arvoiseksi ja ryhmäläiset antoivat ajatukselle hyväksynnän.

Aihe esiteltiin opinnäytetyön tekijöiden ryhmän ohjaajalle huhtikuussa 2018 suullisesti, ja opinnäytetyöstä tehtiin kirjallinen sopimus toukokuussa 2018. Tämän jälkeen opinnäytetyölle nimettiin ohjaaja, jonka kanssa pidettiin ensimmäinen opinnäytetyön ohjausistunto oppilaitoksella vielä toukokuussa 2018.

Syyskuussa 2018 opinnäytetyölle haettiin tutkimuslupa Haapaveden kaupungin perusturvajohtajalta, joka koordinoi ja hallinnoi EHKÄPÄ-ryhmää. Opinnäytetyöstä tehtiin myös tutkimussuunnitelma ja sitä varten laadittiin tutkimuskysymykset. Samalla muotoituivat tutkimusongelmat lopullisiin muotoihinsa. Tutkimussuunnitelma ja -kysymykset esiteltiin opinnäytetyöseminaarissa ja ne hyväksyttiin niin ikään syyskuussa 2018.

Lokakuun 2018 alussa Haapaveden kaksipäiväisissä kutsunnoissa opinnäytetyön tekijät esittäytyivät kutsunanalaisille ja tarjosivat vapaaehtoista osallistumista anonymisti kyselytutkimukseen, joka tehtiin tietokoneella ja tabletilla internetkyselynä Webropol-ohjelmaan. Kyselytapa valittiin, koska internetkyselyssä aineisto tallentuu aineistonkeruuhjelmaan ja on sieltä heti tai myöhemmin käytettävissä tilasto-ohjelmistolla (Heikkilä 2014, 66).

Kutsunanalaisia miehiä oli kutsunnoissa yhteensä 61 ja heistä 57 tuli tekemään kyselytutkimusta. Tutkimuksen oli Webropol-ohjelmassa avannut 56 vastaajaa ja vastauksia oli tallentunut ohjelmaan 55 kappaletta. Tällöin tutkimuksen perusjoukko on ollut 61 henkilöä ja kokonaisotanta 56 kappaletta, lopullinen otanta on 55 kappaletta (N=55) ja kato on ollut 1 kappale. Yhden kyselyä tekemään tulleen ei katsota avanneen lopulta ohjelmaa, koska siitä ei ole jäänyt merkintöjä.

Tutkimuksessa käytettiin kokonaisotantaa, joka tarkoittaa, että koko perusjoukko, josta haluttiin tehdä päätelmiä eli kutsunanalaiset, on mukana tutkimuksessa. Kokonaisotantaa käytetään pienissä, alle sadan hengen perusjoukoissa ja silloin, kun vastaajia on yli puolet perusjoukosta. (Vilka 2007, 52.)

Opinnäytetyön kirjoitusosio tiivistyi tulosten analysointiin ja opinnäytetyön raportin kirjoittamiseen loppuliseen muotoonsa keväällä 2019. Tulokset analysoitiin tilastotiedettä hyödyntäen. Vaikka opinnäytetyömme jakautuu kolmelle vuodelle, voidaan aktiivisesta työskentelystä katsoa olleen noin vuoden ajan kevästä 2018 kevääseen 2019. Alla on esitelty opinnäytetyömme prosessi (KUVIO 1).



KUVIO 1. Opinnäytetyön prosessikuvaus

4.1 Tutkimusmenetelmä

Koska sekä työmme tilaaja EHKÄPÄ-ryhmä että me opinnäytetyön tekijät halusimme määrällistä tietoa, valitsimme tutkimusmenetelmäksi kvantitatiivisen eli määrällisen tutkimusmenetelmän. Määrällisessä tutkimuksessa saadaan yleinen kuva muuttujien välisistä eroista ja suhteista. Määrällinen tutkimus vastaa kysymyksiin, kuinka usein, paljonko ja montako kertaa (Vilka 2007, 13).

EHKÄPÄ-ryhmässä käytyjen sekä opinnäytetyön tekijöiden ja opinnäytetyötä ohjaajavan opettajan välisten keskusteluiden pohjalta syntyneisiin tutkimuskysymyksiin tehtiin vastaavat kyselylomakekysymykset, joista saataisiin materiaalia tilastollista analyysia varten. Lisäksi opinnäytetyön tekijät tutkivat muita aiheeseen liittyviä tilastollisia tutkimuksia (esimerkiksi Pelaajabarometriä 2018), joita hyödynnettiin joissakin kysymyksissä vertailun tekemisen vuoksi.

Kyselytutkimus toteutetaan yleensä lomakkeella, jonka kysymykset oli strukturoitu ja vakioitu ennalta, ja kyselylomaketta käytetään yleensä silloin, kun kysymykset ovat tarkkoja, rajattuja ja täsmällisiä. Vakioidussa kyselyssä kaikilta vastaajilta kysytään samat asiat. (Vilka 2007, 28.) Käytimme kyselylomaketta Webropol-ohjelmassa internetkyselynä. Webropol-ohjelman avulla saimme tuotua opinnäytetyön raporttimme pohdintaan myös kuvailevaa tilastotiedettä. Kuvailevassa tutkimuksessa esitetään tai kuvataan tarkasti ilmiön, tapahtuman, toiminnan, tilanteen, asian tai henkilön kiinnostavimmat tai näkyvimät piirteet. Tällöin lukija voi itse muodostaa käsityksen tutkitun asian kehityksestä. (Vilka 2007, 20.)

4.2 Aineiston hankkiminen

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa aineistonkeruutapoja on useita. Yhden aineistonkeruutavan rinnalla voi myös käyttää toista: esimerkiksi internetkyselyn ohella sama kysely voi olla tulostettuna paperille heitä varten, joilla ei ole mahdollisuutta käyttää internetiä. (Vilka 2007, 28.) Tässä tutkimuksessa turvauimme yhteen tapaan kerätä aineisto, mutta internetkysely toteutettiin niin, että kyselyyn pääsi millä tahansa koneella, kun tiesi kyselyn osoitteen ja salasanan. Kaikki kyselyyn vastanneet tekivät kyselyn tutkijoiden tietokoneilla ja tableteilla.

Tämän tutkimuksen aineisto kerättiin vakioidulla kyselylomakkeella internetkyselynä Webropol-ohjelmalla, ja kaikki vastaajat vastasivat samoihin peruskysymyksiin. He, jotka vastasivat, etteivät esimerkiksi pelaa rahapelejä, etenivät suoraan seuraavaan kysymysaihepiiriin ja he, jotka vastasivat tässä esimerkissä pelaavansa rahapelejä, saivat kaikki samat tarkentavat lisäkysymykset koskien rahapelien pelaamista. Vastattuaan niihin palasivat he samoihin kysymyksiin muiden kanssa.

Lähdeaineistomme käsitti siis kaikki kyselyyn vastanneiden vastaukset, joista laadimme ensin havaintomatriisiin Excel-ohjelmaan. Havaintomatriisiin kirjataan järjestelmällisesti kaikki tiedot tilastoyksi-

köistä ja näin se on sekä tilasto että analysoinnin apuväline (Vilkkä 2007, 135). Jouduimmekin käyttämään havaintomatriisin tietoja useita kertoja, kun Webropol-ohjelman raportti oli jumissa eikä avautunut.

Kvantitatiivisen tutkimuksen tulokset esitetään kuvioin ja taulukoin sekä tunnuslukuina että tekstinä. Taulukkoa käytetään yleensä, kun esitetään paljon numerotietoa. Kuvioita käytetään, kun halutaan nopeasti esitellä yleiskuva jakaumasta tai painottaa ja havainnollistaa tiedon laadullisia erityisyyksiä. Tunnuslukua käytetään, kun halutaan esittää yhden luvun informaatiota. Vaikka tulokset voidaan esitellä myös pelkän tekstin kautta, havainnollistavat kuviot, taulukot ja tunnusluvut tuloksia sekä parantavat tekstin ymmärtämistä. (Vilkkä 2007, 135.) Tutkijoina itse päätämme, miten tulokset esitämme, mutta haluamme käyttää mahdollisimman selkeitä, tarkkoja ja havainnollistavia tapoja. Vastaamme tässä tutkimuksessa kahteen tutkimuskysymykseen monen eri kysymyksen kautta, joten esitämme tuloksiakin usealla eri tavalla, kuvioin, taulukoin, tunnuslukuin ja tekstien avulla seuraavassa luvussa.

5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Esittelemme seuraavaksi tutkimuksemme tulokset aihepiireittäin aloittaen otannasta ja kyselytutkimukseen osallistuneiden taustatiedoista siirtyen rahapelaamisen ja digipelaamisen kautta tilastojen vertailuun. Lopuksi tarkastelemme tutkittavien vastauksia riippuvuudesta sekä selvitämme, löytyykö aineistosta syy-seuraussuhteita tai siihen viittavia vastauksia.

5.1 Tutkimukseen osallistuneiden kutsunnanalaisten määrä

Kyselytutkimuksen kohdejoukko oli Haapaveden kaupungin kutsuntoihin osallistuneet, pääasiallisesti vuonna 2000 syntyneet kutsunnanalaiset nuoret miehet, joita tilaisuudessa oli paikalla yhteensä 61. Heistä vapaaehtoista kyselytutkimusta vastaamaan tuli 57 henkilöä ja vastaamisen oli Webropol ohjelmassa aloittanut 56 henkilöä. Lopulta vastauksia oli Webropol-ohjelmaan tullut 55 kappaletta (N=55).

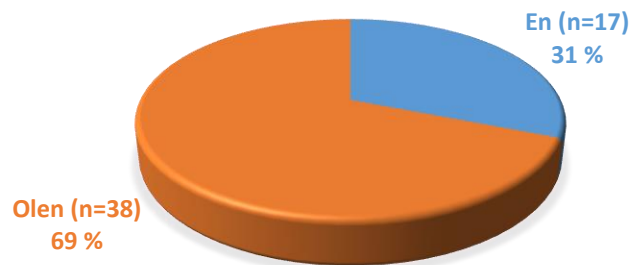
5.2 Taustaa osallistujista

Asevelvollisuuslaki määrää, että miespuolisen Suomen kansalaisen, joka sinä vuonna täyttää 18-vuotta, tai henkilön, joka on jättänyt edellisenä vuonna kutsuntoihin osallistumasta, eikä hän ole täyttänyt vielä 30-vuotta, tai hän on aiemmin käynyt kutsunnoissa ja siellä määrätty uudelleen tulemaan kutsuntoihin on osallistuttava kutsuntatilaisuuteen. Henkilö on voinut saada läsnäolovapautuksen kutsunnoista, jos hänellä on vaikea vamma tai sairaus tai jos hän asuu ulkomailla, on toimittanut lääkärinlausunnon, on pidätetty, tutkintavanki tai vankeusrangaistusta suorittamassa oleva. Kutsuntatilaisuuteen määrätään aluetoimiston määräyksellä kyseisen kunnan kutsuntavuonna 1. tammikuuta kirjoilla olevat miehet. (Asevelvollisuuslaki 1438/2007.) Näin ollen kaikki kyselytutkimukseen osallistujat olivat miespuolisia Suomen kansalaisia, vuonna 2000 syntyneitä tai vanhempia, kuitenkin enintään 29-vuotiaita, 1.1.2018 Haapaveden kaupungissa kirjoilla olleita henkilöitä. Kyselytutkimuksessa ei kysytty mitään henkilökohtaisia taustatietoja.

5.3 Tuloksia rahapelaamisesta

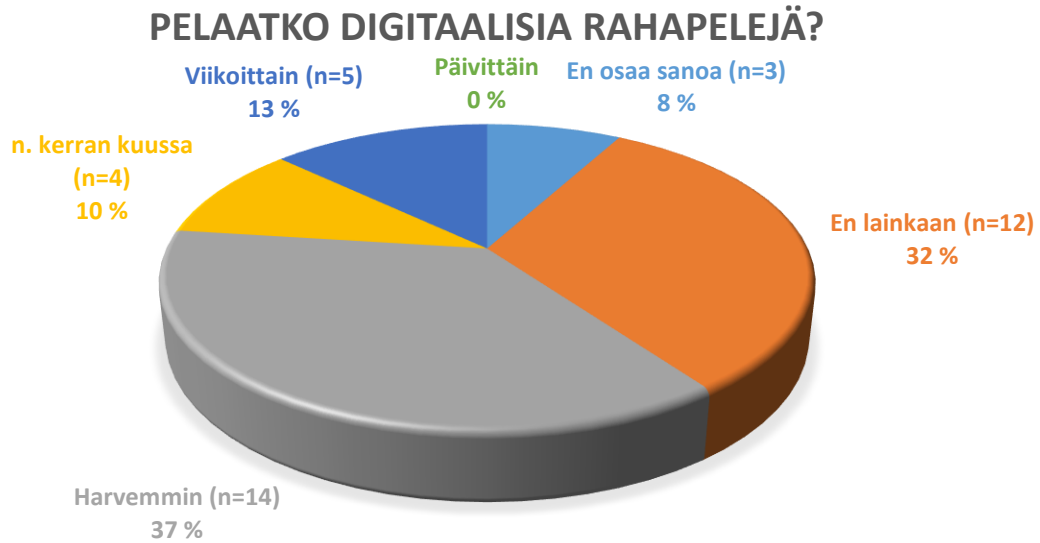
Kysyimme kyselytutkimuksen (LIITE 4) ensimmäisenä kysymyksenä, onko vastaaja pelannut rahapelejä edes satunnaisesti viimeisen 6 kk:n aikana. Vastausvaihtoehdot olivat: olen ja en. Vastaajista (N=55) 69 % (n=38) oli pelannut rahapelejä ainakin satunnaisesti viimeisen 6 kk:n aikana ja 31 % (n=17) ei ollut. Mikäli vastaaja ei ollut pelannut rahapelejä edes satunnaisesti viimeisen 6 kk:n aikana, siirtyi hän kyselylomakkeella suoraan digitaalista pelaamista koskevaan osioon. (KUVIO 2)

OLETKO PELANNUT RAHAPELEJÄ EDES SATUNNAISESTI VIIMEISEN 6KK AIKANA?



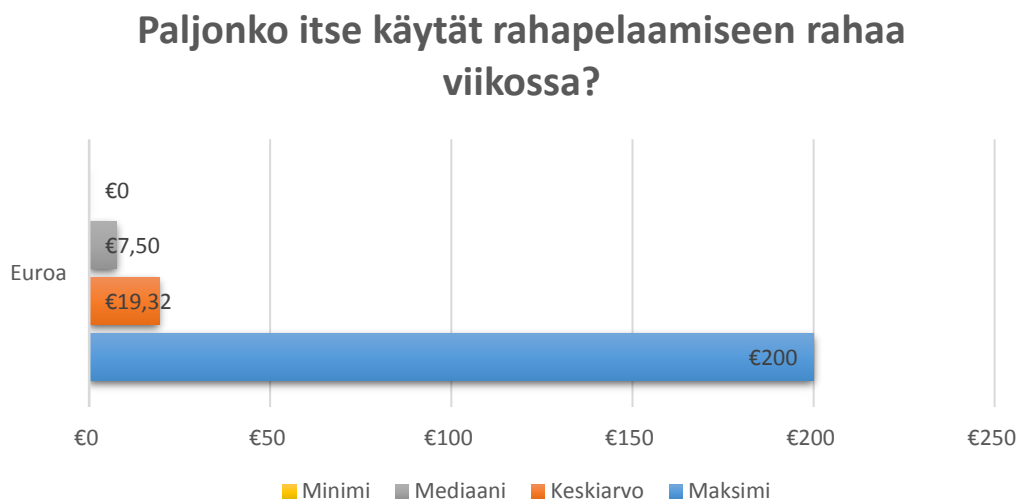
KUVIO 2. Rahapelejä pelanneiden määrä (N=55)

Digitaalisesta rahapelaamisesta kysyimme, pelaako vastaaja digitaalisia rahapelejä. Vastausvaihtoehdot tässä olivat monipuolisemmat: en osaa sanoa, en lainkaan, harvemmin, noin kerran kuussa, viikoittain ja päivittäin. Vastaajista (N=38) 32 % (n=12) kertoi, ettei pelaa digitaalisia rahapelejä lainkaan ja 8 % (n=3) vastaajista ei osannut sanoa, pelaavatko he digitaalisia rahapelejä. Päivittäin digitaalisia rahapelejä ei pelannut yksikään vastaaja, mutta viikoittain niitä kertoi pelaavansa 13 % (n=5) vastaajista. Noin kerran kuussa digitaalisia rahapelejä pelasi vastaajista 10 % (n=4), ja harvemmin niitä ilmoitti pelaavansa 37 % (n=14) vastaajista. (KUVIO 3)



KUVIO 3. Digitaalisten rahapelien pelaaminen (N=38)

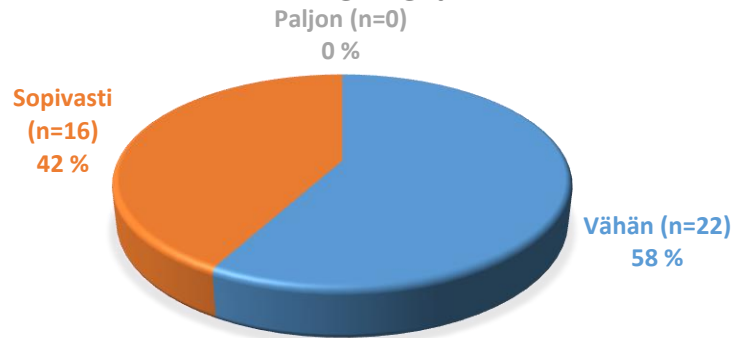
Rahan käyttämisestä rahapeleihin kysyimme, paljonko he itse käyttävät rahapelaamiseen rahaa viikossa. Vastauksia pyysimme kokonaisina euromäärinä. Vastausten (N=38) keskiarvo oli 19,32 € viikossa, mediaani 7,5 € viikossa ja vastausten moodi eli tyyppiarvo 0 € viikossa. Suurin summa yksittäisellä vastaajalla oli 200 € viikossa ja pienin 0 € viikossa. Uskomme, että 0 € viikossa vastanneet (n=3) pelaavat niin harvoin ja niin vähän, että arvioivat siksi viikoittaisen rahapeleihin käytetyn rahamäärän nollassi euroksi. (KUVIO 4)



KUVIO 4. Rahan käyttö rahapelaamisessa (N=38)

Rahapelaamiseen käytetystä ajasta kysyimme niin, että vastaaja mietti, kuinka itse asian kokee ja vastasi sen mukaisesti. Vastausvaihtoehdot olivat: vähän, sopivasti ja paljon. Rahapelejä pelaavista vastaajista (N=38) 58 % (n=22) käytti mielestään vähän aikaa rahapelaamiseen, ja mielestään sopivasti aikaa rahapelaamiseen käytti 42 % (n=16) vastaajista. Mielestään paljon aikaa rahapelaamiseen ei käyttänyt yksikään vastaaja. (KUVIO 5)

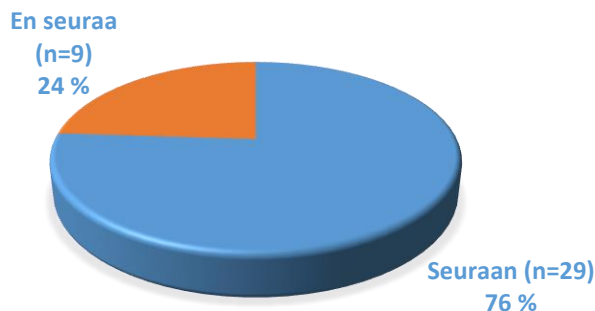
KÄYTÄTKÖ AIKAA RAHAPELAAMISEEN MIELESTÄSI?



KUVIO 5. Koettu ajan käyttö rahapelaamisessa (N=38)

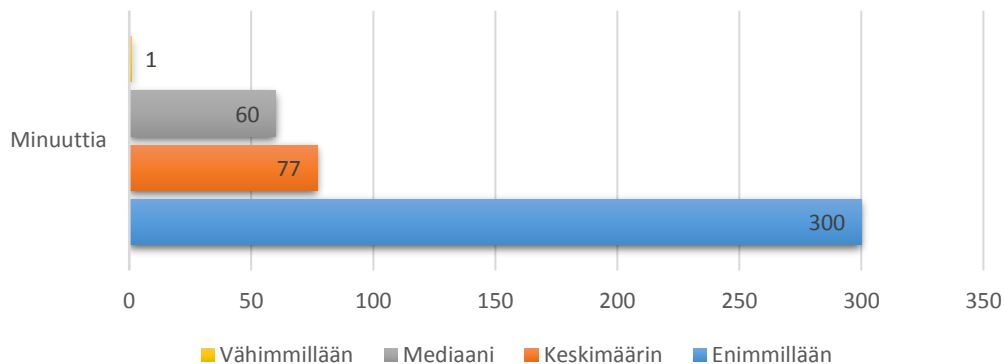
Ajankäyttöön liittyen kysyimme myös, paljonko vastaaja käyttää aikaa toisten rahapelaamisen seuraamiseen viikossa. Vastauksia annettiin tunneissa ja minuuteissa. Toisten rahapelaamista seurasi 76 % (n=29) itsekin rahapelejä pelaavista (N=38) (KUVIO 6), ja aikaa he käyttivät siihen viikossa keskimäärin 1 h 17 min. Enimmillään aikaa toisten rahapelaamisen seuraamiseen viikossa käytettiin 5 tuntia (kaksi vastaajista (n=2)), ja vähimmillään yhden minuutin (yksi vastaaja (n=1)). Mediaani oli 60 minuuttia viikossa ja moodit olivat 5, 60 ja 120 minuuttia. Itsekin rahapelejä pelaavista toisten rahapelaamista ei seurannut 24 % (n=9) vastaajista. (KUVIO 7)

TOISTEN RAHAPELAAMISEN SEURAAMINEN



KUVIO 6. Toisten rahapelaamisen seuraaminen (N=38)

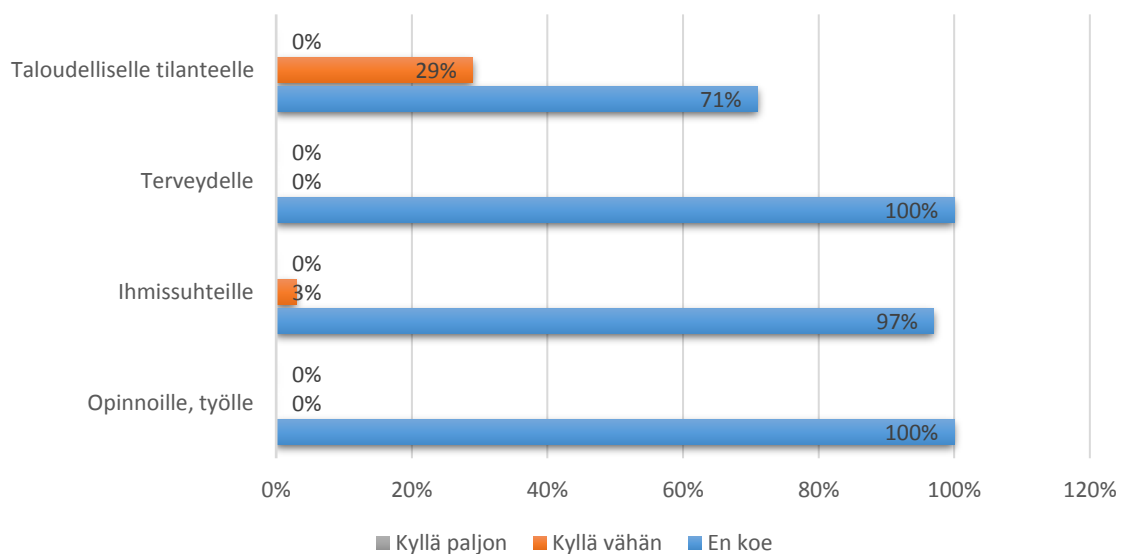
Paljonko käytät aikaa toisten rahapelaamisen seuraamiseen viikossa?



KUVIO 7. Ajan käyttö toisten rahapelaamisen seuraamisessa (N=38)

Rahapelaamisesta koettuun haittaan liittyen kysyimme rahapelejä pelaavilta (N=38), kokeeko vastaaja rahapelaamisesta olevan haittaa taloudelliselle tilanteelle, terveydelle, ihmissuhteille ja opinnoille tai työlle. Näihin rahapelaamisesta koetun haitan kysymyksiin vastausvaihtoehdot kaikissa aihepiireissä olivat: en koe, kyllä vähän ja kyllä paljon. Myöntävästi vastanneilta kysyttiin lisäksi jatkokysymys, mitä haittaa, ja siinä oli kysymyskohtaisia vastausvaihtoja neljä kappaletta. Rahapelaamisesta koettua haittaa kysyttäessä en koe -vastauksen antanut pääsi kyselyssä eteenpäin. (KUVIO 8)

Koetko rahapeleista olleen haittaa?



KUVIO 8. Rahapelaamisesta koettu haitta (N=38)

Rahapelejä pelaavista (N=38) vastaajista 29 % (n=11) vastaajista koki rahapelaamisesta olevan heille taloudellista haittaa (KUVIO 8). Heidän kokemuksensa aiheutuneesta haitasta olivat seuraavia: 91 % (n=10) haittaa kokeneista ajatteli haitan koskevan lähinnä vastausvaihtoehtoa ”Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt hieman (esimerkiksi rahani eivät ole riittäneet kaikkeen mihin olisin halunnut)”. Yksi rahapelaamisesta taloudellisista haittaa kokeneista koki vastausvaihtoehdon ”Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt jonkin verran (esimerkiksi laskuja on jäänyt maksamatta, olen joutunut siirtämään eräpäiviä ja tekemään järjestelyjä)” lähimmäksi omaa tilannettaan. Muut vastausvaihtoehdot olisivat olleet: ”Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt paljon (esimerkiksi en ole pystynyt maksamaan vuokraani, laskujani, velkojani/ olen veloissani)” ja ”Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt huomattavasti (luottotietoni ovat menossa/menneet, olen joutumassa/joutunut ulosottoon)”. Näitä kahta viimeistä vaihtoehtoa ei ollut valinnut yksikään (n=0) vastaajista.

Yksikään rahapelejä pelanneista (N=38) ei ollut kokenut rahapelaamisen aiheuttaneen haittaa terveydelle, ja vain yksi % (n=1) vastaajista oli kokenut rahapelaamisesta olleen haittaa ihmissuhteille (KUVIO 8). Jatkokysymykseen hän oli vastannut haitan koskevan lähinnä vaihtoehtoa ”Ihmissuhteeni ovat kärsineet hieman (kaveruus- ja ystävyysuhteeni ovat joutuneet joskus koville)”. Opinnoille tai työlle ei yksikään rahapelejä pelaavista kokenut pelaamisesta olevan mitään haittaa.

5.4 Rahapelaamisen vertailua

Nuorisbarometrin 2015 (N=968) mukaan tutkimusta edeltäneiden 6 kk:n aikana rahapelejä pelanneista 15–29-vuotiaista pojista 7 % (n=68) oli pelannut rahapelejä säännöllisesti ja 48 % (n=465) satunnaisesti. Loput 45 % (n=435) eivät olleet pelanneet rahapelejä. Rahapelejä pelanneista nuorista (N=744) haittaa oli kokenut 12 % (n=89). Heistä 7 % (n=8) oli kokenut rahapeleistä olevan haittaa taloudelliselle tilanteelle, 1 % (n=1) terveydelle, 3 % (n=3) ihmissuhteille ja 1 % (n=1) opinnoille tai työlle (KUVIO 9). (Myllyniemi 2016, 40–42.)

Nuorisobarometrin 2015 mukaan satunnaisesti rahapelejä pelanneista nuorista (N=677) rahapelaamisesta oli kokenut paljon haittaa taloudelliselle tilanteelle 1 % (n=7), terveydelle, ihmissuhteille ja opinnoille tai työlle 0 % (n=0) vastaajista. Satunnaisesti rahapelejä pelanneista haittaa vähän on kokenut taloudelliselle tilanteelle 5 % (n=34), terveydelle 0 % (n=0), ihmissuhteille 2 % (n=14) ja opinnoille tai työlle 1 % (n=7) vastaajista. (Myllyniemi 2016, 45.)

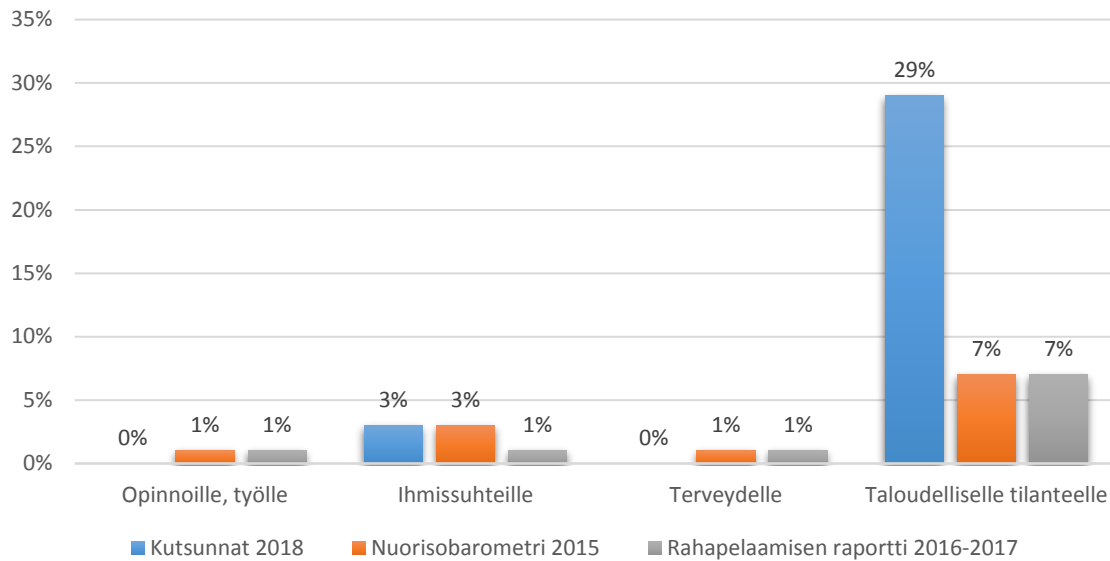
Säännöllisesti rahapelejä pelanneet (N=82) kokivat rahapelaamisesta olleen paljon haittaa taloudelliselle tilanteelle 6 %:lla (n=5), terveydelle 1 %:lla (n=1), ihmissuhteille 2 %:lla (n=2) ja opinnoille tai työlle 0 %:lla (n=0) vastaajista. Säännöllisesti rahapelejä pelaavat kokivat vähän haittaa olleen taloudelliselle tilanteelle 12 %:lla (n=10), terveydelle 4 %:lla (n=3), ihmissuhteille 6 %:lla (n=5) ja opinnoille tai työlle 5 %:lla (n=4) vastaajista. (Myllyniemi 2016, 45.)

Yllä esitetystä luvuista voidaan laskea, että Nuorisobarometrissa 2015 rahapeleistä haittaa taloudelliselle tilanteelle yhteensä (N=759) kokeneista 6 % (n=46) oli kokenut haittaa paljon ja 17 % (n=129) vähän. Rahapelaamisesta terveydelle haittaa oli kokenut paljon 1 % (n=8) ja vähän 4 % (n=30) vastaajista. Ihmissuhteille rahapelaamisesta oli kokenut aiheutuneen paljon haittaa 2 % (n=15) ja vähän haittaa 8 % (n=61) vastaajista. Opinnoille tai työlle oli rahapelaamisen kokenut aiheuttavan haittaa vähän 6 % (n=46) ja paljon 0 % (n=0) vastaajista.

Nuorisobarometrissa 2015 kysyttiin: ”Oletko viimeisen 12 kuukauden aikana joutunut jättämään laskuja maksamatta?” Vastaukset (N=1856) olivat: usein 1 % (n=19), melko usein 1 % (n=19), melko harvoin 4 % (n=74) ja harvoin 5 % (n=93). Kysymyksessä ei eroteltu, mistä syystä laskuja on jäänyt maksamatta. (Myllyniemi 2016, 72.)

Rahapelaamisen raportissa 2016–2017 (N=2624) rahapelaamisesta koettuja haittoja oli kokenut 11 % (n=289) vastaajista. Raportissa haittoja oli jaettu tunnetason haittoihin, taloudellisiin haittoihin, terveyshaittoihin, työhön ja opiskeluun liittyviin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin sekä muihin haittoihin. (Salonen, Lind, Castrèn, Lahdenkari, Kontto, Selin, Hellman & Järvinen-Tassopoulos 2019, 64.)

Rahapelaamisesta koettu haitta



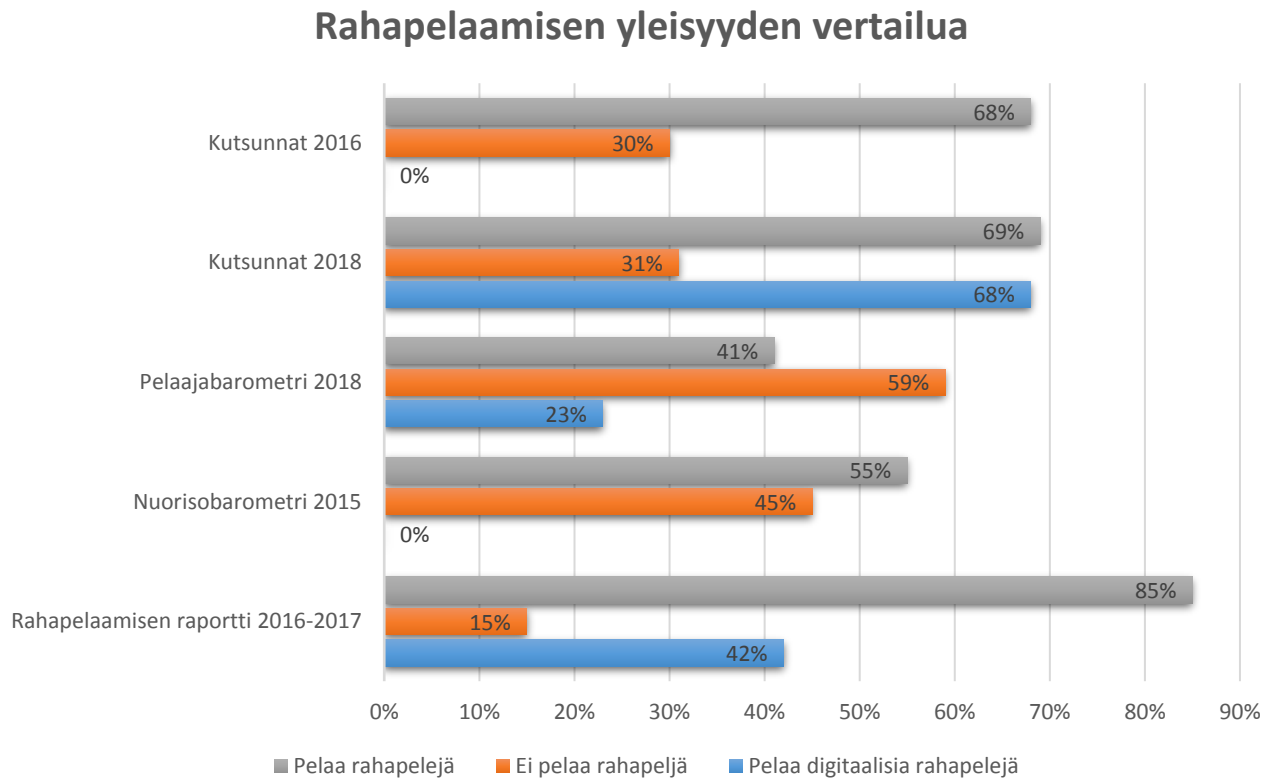
KUVIO 9. Rahapelaamisesta aiheutuneen koetun haitan vertailu

Vuoden 2016 Haapaveden kutsuntojen EHKÄPÄ-ryhmän kyselyn (LIITE 2) vastaajista (N=66) 30 % (n=20) ilmoitti pelaavansa rahapelejä viikoittain ja 68 % (n=45) ilmoitti, ettei pelaa rahapelejä viikoittain. Vastaajista yksi eli 2 % (n=1) ilmoitti, ettei osaa sanoa, pelaako rahapelejä viikoittain. (KUVIO 10) Tässä vuoden 2016 kyselyssä rahapelejä pelaavat (N=20) ilmoittivat käyttävänsä rahaa pelaamiseen keskimäärin 13,60 € viikossa, mediaanivastauksen ollessa 10,00 € viikossa. Avoimessa kysymyksessä pelatusta rahamäärästä vastauksien pienin käytetty summa oli 0,50 € viikossa ja suurin 25 € viikossa. (KUVIO 11)

Pelaajabarometrin 2018 kyselyyn osallistuneista vastaajista (10–75-vuotiasta suomalaisista, N=946) 41 % (n=388) pelasi aktiivisesti eli noin kerran kuussa tai tiheämmin rahapelejä. Digitaalisia rahapelejä pelasi aktiivisesti 23 % (n=218) vastaajista. Rahapelejä viikoittain tai tiheämmin pelasi 31 % (n=293) vastaajista, ja viikoittain tai tiheämmin digitaalisia rahapelejä pelasi 29 % (n=274) vastaajista pois lukien leikkirahalla pelatut digitaaliset rahapelit. (KUVIO 10) (Kinnunen ym. 2018, 28, 30.)

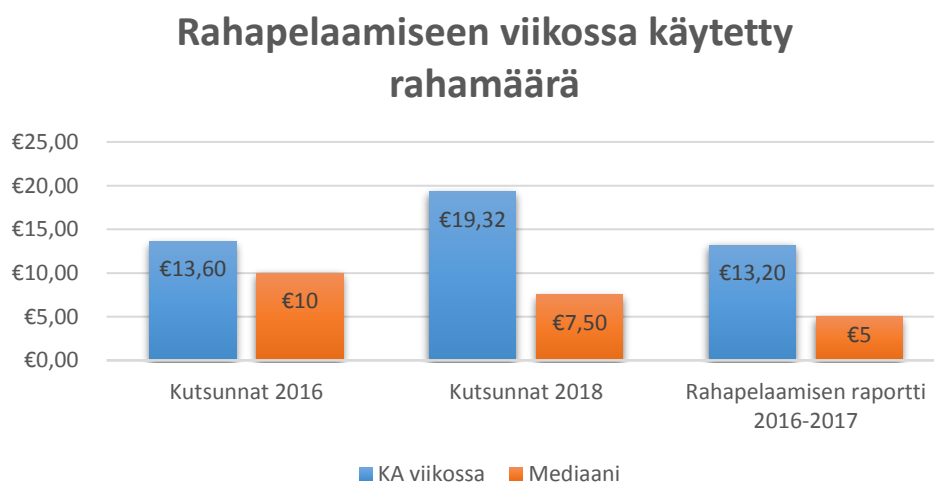
Rahapelaamisen raportissa 2016–2017 kysyttiin 2624 vastaajalta (N=2624) rahapelaamisesta. Rahapelejä viikoittain pelaavia (n=2165) pyydettiin arvioimaan rahamäärää, jonka he käyttivät rahapelaamiseen yhden viikon aikana. Tulokset ovat seuraavat. Miehet käyttivät vuonna 2017 rahapelaamiseen keskimäärin rahaa 13,20 € viikossa, mediaanin ollessa miehillä 5 € viikossa. (KUVIO 11) Vuonna 2017 15

% (n=394) kaikista vastaajista (N=2624) ilmoitti, etteivät he pelaa rahapelejä. Digitaalisia rahapelejä oli pelannut 42 % (n=1102) vastaajista. (KUVIO 10) (Salonen, ym. 2019, 48–51.)



Vuoden 2016 kutsunnoissa ei kysytty erikseen digitaalisten rahapelien pelaamista

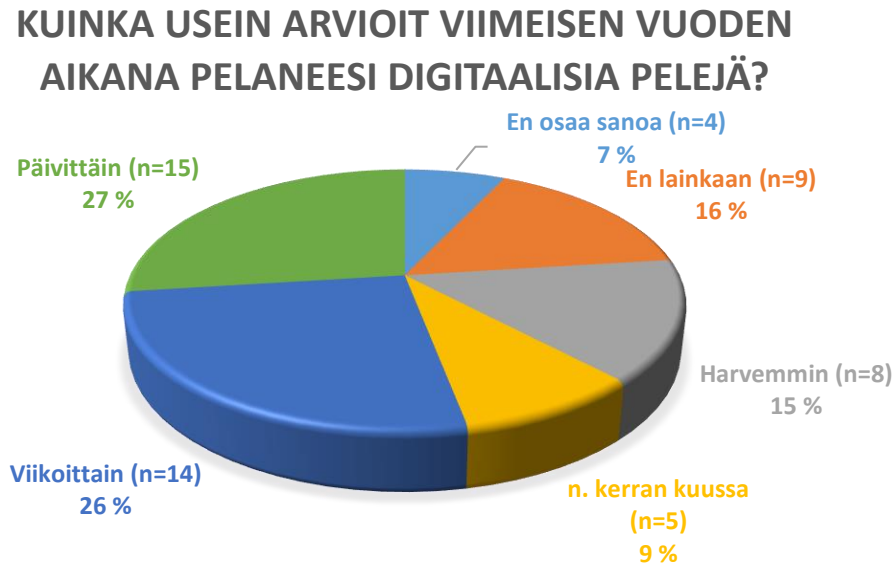
KUVIO 10. Rahapelaamisen yleisyyden vertailua



KUVIO 11. Rahapelaamisen rahamäärän vertailua

5.5 Tuloksia digipelaamisesta

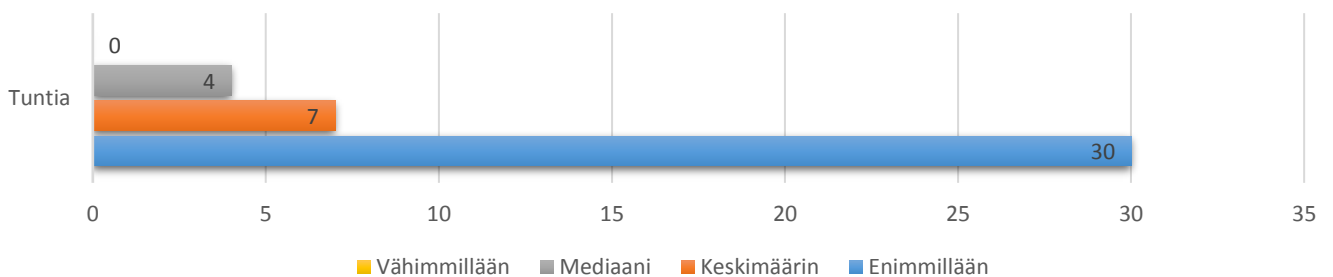
Viimeisen vuoden aikana digitaalisia pelejä pelanneita oli vastaajista (N=55) seuraavasti. Päivittäin digipelaamista harrasti 27 % (n=15) vastaajista, viikoittain 26 % (n=14) ja noin kerran kuussa 9 % (n=5). Harvemmin digipelaamista harrastavia oli 15 % (n=8) vastaajista. Ei lainkaan digipelejä pelaavia oli 16 % (n=9) vastaajista, ja 7 % (n=4) ei osannut sanoa, pelaavatko he digitaalisia pelejä. (KUVIO 12)



KUVIO 12. Digitaalisten pelien pelaamisen tiheys (N=55)

Kysyimme ajankäyttöä digitaalisessa pelaamisessa vastaajilta niin, että paljonko aikaa he käyttävät digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin viikossa. Vastaajat (N=46) vastasivat käyttäneensä aikaa maksimissaan 30 tuntia ja minimissään 0 tuntia viikossa. Ajan käytön keskiarvoksi saatiin 7 tuntia, mediaanivastauksen ollessa 4 tuntia. (KUVIO 13)

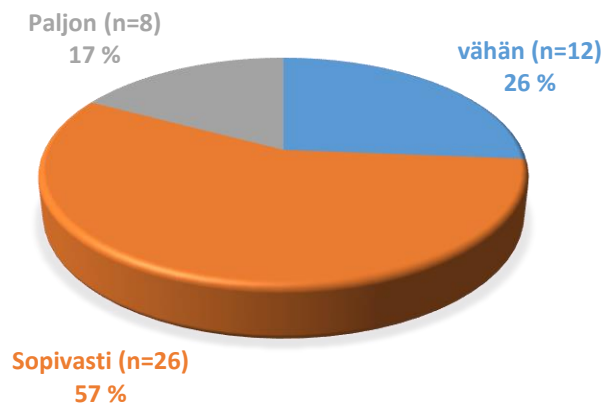
digitaaliseen pelaamiseen käytetty aika keskimäärin viikossa?



KUVIO 13. Ajan käyttö digipelaamisessa (N=46)

Digipelejä pelaavien vastaajien (N=46) kokemukset ajankäytöstä digipelaamiseensa saatiin monivalintakysymyksellä. Vastausvaihtoehdot olivat: paljon, sopivasti tai vähän. Vastaajista 57 % (n=26) koki pelaamiseen käyttämänsä ajan viikossa sopivaksi. 26 % (n=12) käytti pelaamiseen mielestään aikaa vähän, ja 17 % (n=8) vastanneista mielsi käyttäneensä digipelaamiseen aikaa paljon. (KUVIO 14)

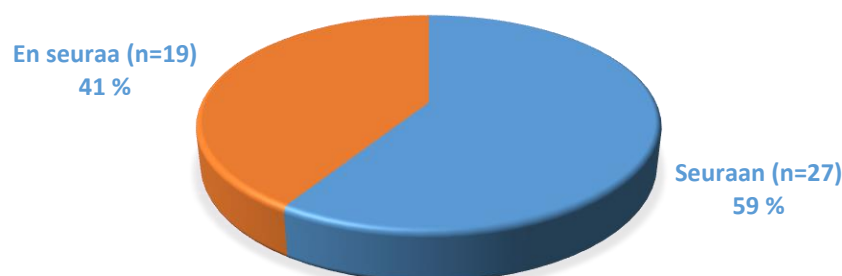
KÄYTÄTKÖ AIKAA DIGIPELAAMISEEN MIELESTÄSI?



KUVIO 14. Koettu ajankäyttö digipelaamisessa (N=46)

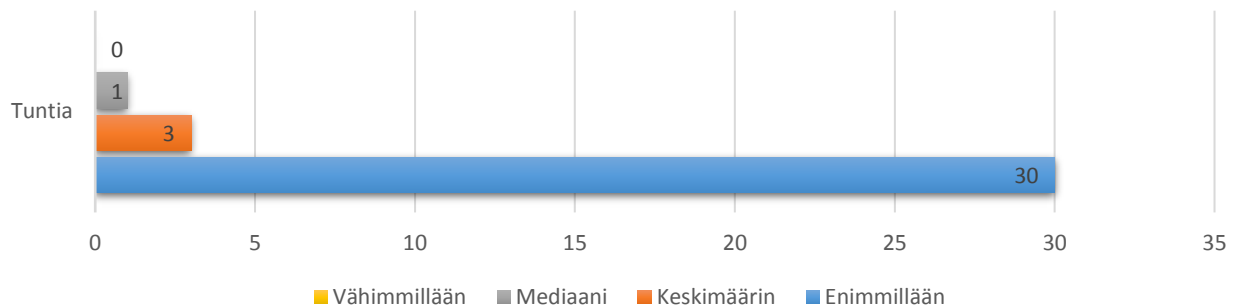
Tutkimuksessa kysyttiin aikaa, joka kuluu muiden pelaajien digitaalisia pelejä seuratessa. Kysymyksestä kävi ilmi, että toisten digipelaamista seurasi 59 % (n=27) ja sitä ei seurasi 41 % (n=19) itsekin digipelejä pelaavista vastaajista. KUVIO 15) Maksimissaan vastaajat kertoivat käyttävänsä aikaa digipelaamisen seuraamiseen 30 tuntia viikossa. Minimissään aikaa ei kulunut lainkaan. Keskiarvoksi digitaalisia pelejä pelaavilta (N=46) vastaajalta saatiin kolme tuntia viikossa, mediaanivastauksen ollessa tunti viikossa. (KUVIO 16)

TOISTEN DIGIPELAAMISEN SEURAAMINEN



KUVIO 15. Toisten digipelaamisen seuraaminen (N=46)

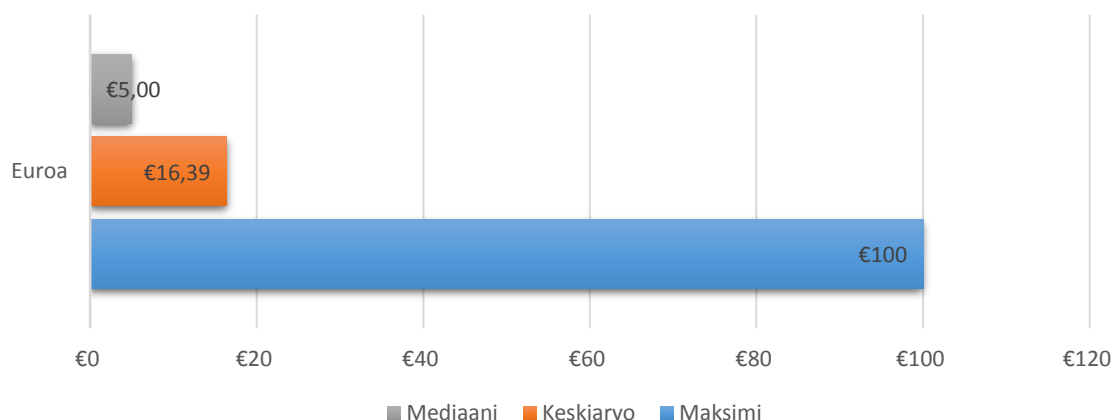
Paljonko käytät aikaa toisten digipelaamisen seuraamiseen viikossa?



KUVIO 16. Ajankäyttö toisten digipelaamisen seuraamisessa (N=27)

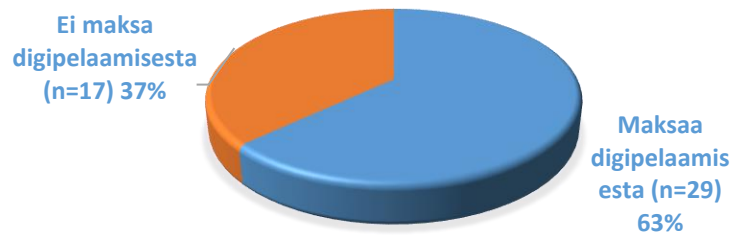
Digitaalisia pelejä pelaavat vastaajat (N=46) käyttivät rahaa pelaamiseen keskimäärin 16,39 € viikossa. Maksimissaan viikossa keskimäärin käytetty summa oli 100 € ja minimissään 0 €. (KUVIO 17) Kyselyn vastauksista kävi myös ilmi, että 63 % (n=29) vastaajista käytti rahaa digitaaliseen pelaamiseen ja loput 37 % (n=17) pelasivat joko ilmaisia digitaalisia pelejä tai he olivat käyttäneet rahaa niin vähän keskimäärin viikossa, etteivät mieltäneet pelaavansa maksullisia digitaalisia pelejä. (KUVIO 18)

Digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin käytetty raha viikossa?



KUVIO 17. Rahan käyttö digipelaamisessa (N=46)

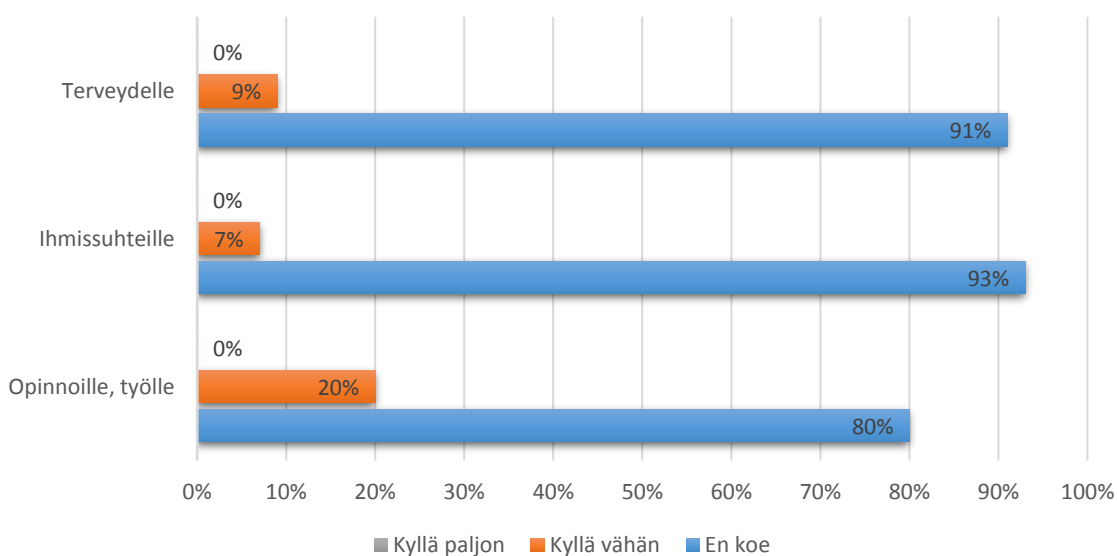
MAKSULLINEN DIGIPELAAMINEN



KUVIO 18. Rahaa digipelaamisessa käyttävien määrä (N=46)

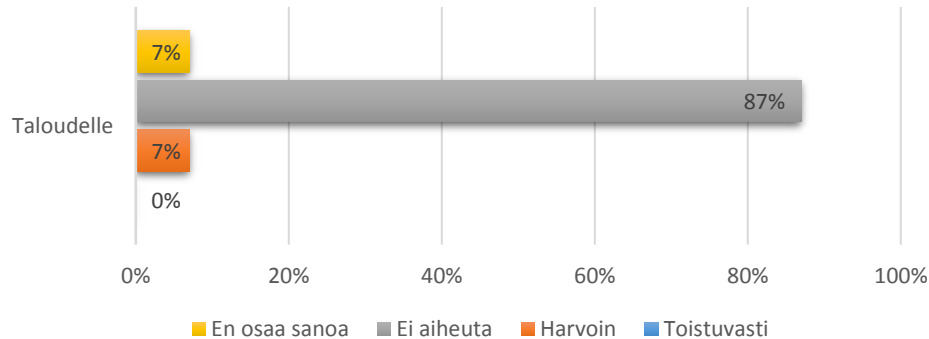
Digipelaamisesta koettuun haittaan liittyen kysyimme digipelejä pelaavilta vastaajilta (N=46), kokivatko he digipelaamisesta olevan haittaa, taloudelliselle tilanteelle, terveydelle, ihmissuhteille ja opinnoille tai työlle. Lisäksi kysyimme, aiheuttaako peleihin käytetty aika vastaajalle ongelmia. Näihin digipelaamisesta koettun haittan kysymyksiin vastausvaihtoehdot kaikissa aihepiireissä olivat: en koe, kyllä vähän ja kyllä paljon. (KUVIO 19) Kyllä vähän- ja kyllä paljon -vastauksen valinneilta kysyttiin lisäksi jatkokysymys mitä haittaa he olivat kokeneet, vastausvaihtoehtoja ollessa neljä kappaletta. Digipelaamisesta koettua haittaa kysyttäessä, en koe -vastauksen antanut pääsi kyselyssä eteenpäin. Yhteensä digipelaajista (N=46) haittaa oli kokenut 39 % (n=18) vastaajista. (KUVIO 20)

Koetko digipeleistä olleen haittaa?



KUVIO 19. Digipelaamisesta koettu haitta (N=46)

Digipeleihin käytetyn rahan aiheittama haitta

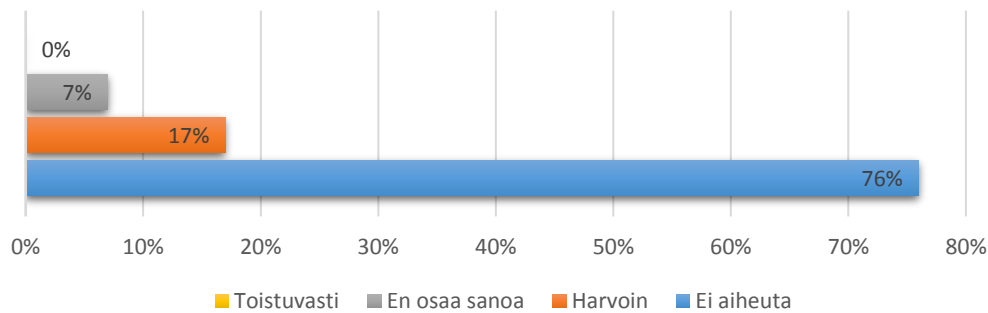


KUVIO 20. Digitaalisiin peleihin käytetyn rahan aiheuttama koettu haitta (N=46)

Digipelaamisessa käytetty rahamäärä ei aiheuttanut ongelmia 87 %:lle (n=40) vastaajista. Vastaajista 7 %:lle (n=3) rahankäyttö digipelaamisessa aiheuttaa harvoin ongelmia. Vastaajista 7 % (n=3) ei osannut sanoa, aiheuttaako rahan käyttö ongelmia. Kolmelle (N=3), jotka vastasivat rahankäytön aiheuttavan harvoin ongelmia, kysely esitti jatkokysymyksen siitä, mitä ongelmia rahan käytöstä on ollut. Heistä 100 % (n=3) vastasi samoin: peleihin käytetty raha aiheuttaa hieman ongelmia, kuten ettei rahaa riitä kaikkeen, mitä haluaisi ostaa.

Vastaajista (N=46) 76 % (n=35) ei kokenut digipeleihin käyttämänsä ajan aiheuttavan ongelmia lainkaan. Vastaajista 17 % (n=8) oli havainnut digipeleihin käyttämänsä ajan aiheuttavan ongelmia harvoin. Vastaajista 7 % (n=3) ei osannut sanoa, aiheutuuko ajankäytöstä ongelmia. Kukaan vastaajista (N=46) ei ollut kokenut digipelaamiseen käyttämänsä ajan aiheuttavan toistuvasti ongelmia. Kyselyssä kysimme heiltä, jotka vastasivat ajankäytöstä ilmenneen ongelmia (N=8), millaisia ongelmia heille oli aiheutunut. Vastaajista (N=8) 74 % (n=6) oli sitä mieltä, että peleihin käytetty aika aiheutti hieman ongelmia, kuten myöhästelyä pelaamisen takia. Yksi vastaaja vastanneista oli sitä mieltä, että digipelaamiseen käytetty aika aiheutti hieman ongelmia esimerkiksi siten, että hän laiminlöi asioita, koska aika ei riitä kaikkeen, ja hän saattoi jäädä kotiin pelaamaan, vaikka piti mennä kouluun. Yksi kyselyyn vastanneista koki digipelaamisen käytetyn ajan aiheuttavan huomattavasti ongelmia: hän ei ehti huolehtia mistään, koulusta, työstä, opiskelusta, ystävistä tai itsestään. (KUVIO 21)

Aiheuttako digipelaamiseen käytetty aika ongelmia?



KUVIO 21. Digipelaamiseen käytetyn ajan koettu haitta (N=46)

Kysyimme, onko digipelaaminen haitallista vastaajan terveydelle. Digipelejä pelaavista vastaajista (N=46) 91 % (n=42) ei kokenut pelaamisen olevan haitallista heidän terveydelleen. 9 % (n=4) vastanneista koki pelaamisen olevan vähän haitallista. Näille neljälle vastaajalle esitimme lisäkysymyksen, millaista haittaa he olivat kokeneet pelaamisen aiheuttaneet. Vastaajista (N=4) 75 % (n=3) koki terveytensä kärsineen jonkin verran ja heillä oli muun muassa lievää ylipainoa, vähäisiä ongelmia liikkumisessa, masentuneisuutta, stressaantumista ja usein uni- tai keskittymisvaikeuksia. Yksi vastaajista koki terveytensä kärsineen hieman, ja hänellä oli esimerkiksi masennusta, stressiä ja uni- tai keskittymisongelmia silloin tällöin.

Halusimme tietää digipelaamisen vaikutuksista ihmissuhteisiin digitaalisia pelejä pelaavilta vastaajilta (N=46). Vastaajista 93 % (n=43) ei kokenut heidän digipelaamisensa vaikuttavan lainkaan ihmissuhteisiin. Vastaajista 7 % (n=3) koki digipelaamisesta aiheutuvan vähän haittaa heidän ihmissuhteilleen. Esitimme näille kolmelle jatkokysymyksen, millaista haittaa he olivat pelaamisen huomanneet heille aiheuttavan. Vastaajista (N=3) 67 % (n=2) mielestä heidän ihmissuhteensa olivat hieman kärsineet ja kaveruus- ja ystävyysuhteet olivat joutuneet koville. Yksi vastaajista oli sitä mieltä, että ihmissuhteet olivat kärsineet jonkin verran ja hän on mm. joutunut riitoihin digipelaamisensa vuoksi.

Kysyimme digitaalisia pelejä pelaavilta vastaajilta (N=46), oliko digipelaamisesta ollut koskaan haittaa opinnoille tai työlle. Vastaajista 80 % (n=37) ei ollut kokenut digipelaamisesta olevan minkäänlaista haittaa heidän opinnoilleen tai työlleen. Vastaajista 20 % (n=9) koki digipelaamisesta olevan vähäistä haittaa heidän opinnoilleen tai työlleen. Vähäistä haittaa kokeneille esitimme lisäkysymyksenä, millaista haittaa he olivat kokeneet. Vastaajista 89 % (n=8) oli sitä mieltä, että opinnot tai työ ovat kärsineet hieman digipelaamisesta ja heille on tullut pientä haittaa koulussa tai töissä digipelaamisesta johtuen.

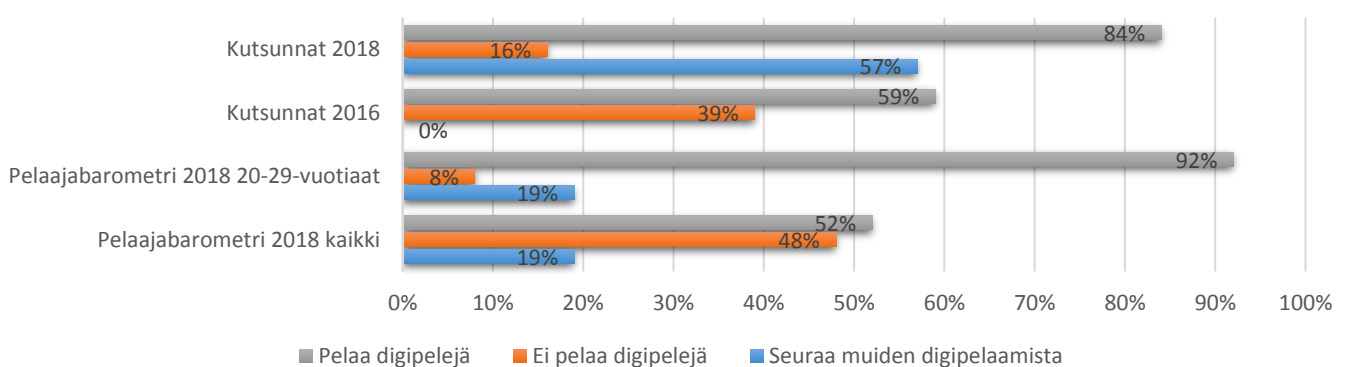
Yksi vastaajista oli sitä mieltä, että työt tai opinnot olivat kärsineet jonkin verran pelaamisesta ja hän ei ollut pystynyt hoitamaan kaikkia tehtäviään koulussa tai töissä digipelaamisensa takia.

5.6 Digipelaamisen vertailua

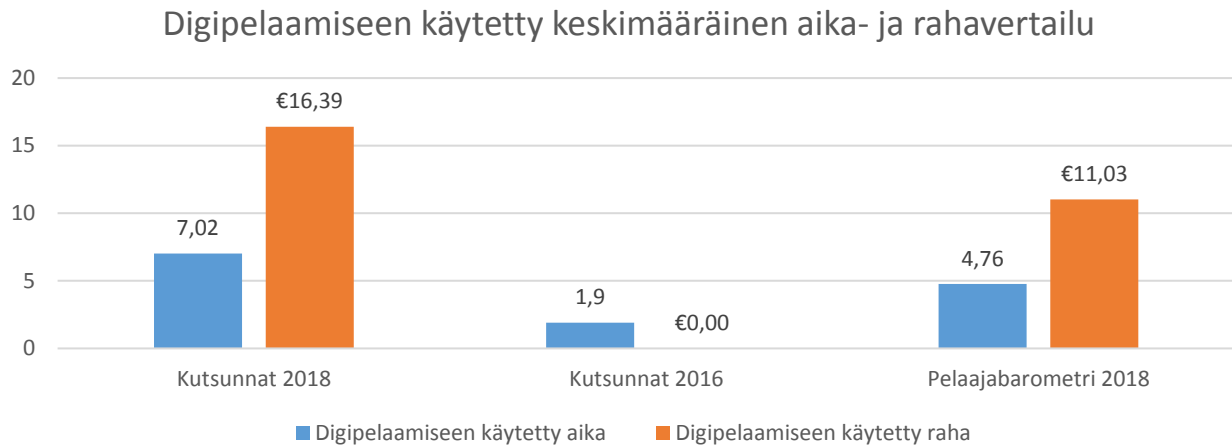
Valtakunnallisesti digipelaamista on tilastoitu mm. Pelaajabarometri 2018:ssa, jossa haastateltiin 946 vastaajaa (N=946). Pelaajabarometrissa kerrotaan, että digitaalisia pelejä pelaa Suomessa vähintään kerran viikossa 36 % (n=341) ja päivittäin 16 % (n=151) vastaajista. Nuorista aikuisista eli 20–29-vuotiaista (N=107) digitaalisia viihdepelejä pelaa päivittäin 28 % (n=30) ja viikoittain 61 % (n=65). Tästä ikäryhmästä 8 % (n=9) ei pelaa ollenkaan digitaalisia viihdepelejä. (Kinnunen ym. 2018, 34–35.) Pelaajabarometri 2018:n koko aineistosta (N=946) voi laskea, että e-sportia tai toisten digitaalista pelaamista, suorina stream-lähetyksinä tai niiden tallenteina, seuraa 19 % (n=180) vastaajista. (Kinnunen ym. 2018, 41.) (KUVIO 22)

Vuoden 2016 Haapaveden kutsuntojen EHKÄPÄ-ryhmän kyselyn tuloksissa (LIITE 2) vastaajista (N=66) 39 % (n=26) ilmoitti, ettei pelaa mitään pelejä, ja 59 % (n=39) vastaajista ilmoitti pelaavansa pelejä. Yksi vastaaja vastaajista ei osannut sanoa, pelaako mitään. Aikaa pelejä pelaavat ilmoittivat käyttävänsä pelaamiseen keskimäärin melkein kaksi tuntia (1,9 h) vuorokaudessa, korkeimman vastauksen ollessa 5 tuntia ja alimman puoli tuntia vuorokaudessa. Mediaanivastaus oli 2 tuntia vuorokaudessa. Kutsunnoissa vuonna 2016 ei kysytty digipelaamisesta erikseen, vaan siinä tutkittiin yleisemmin mitä tahansa pelaamista. Suullinen ohjeistus painotti tuolloin pelaamisen tarkoittavan lähinnä laitteilla tapahtuvaa viihdepelaamista. (KUVIO 22)

Digipelaamisen yleisyyden vertailua



KUVIO 22. Digipelaamisen yleisyyden vertailua



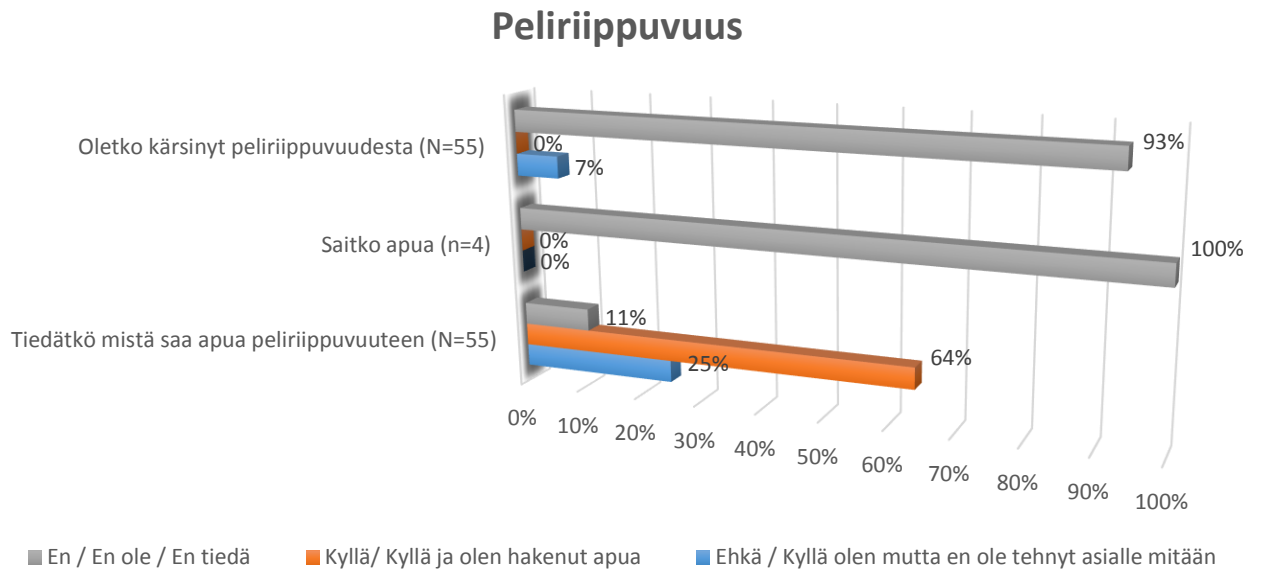
KUVIO 23. Digipelaamisen aika- ja rahavertailu

Pelaajabarometrissa 2018 kysyttiin digitaaliseen pelaamiseen liittyvistä ongelmista (N=946). Vastaajista 87 % (n=823) kertoi, ettei ollut kokenut digitaalisesta pelaamisesta aiheutuneita ongelmia. Peleihin käytetty aika aiheutti ongelmia toistuvasti 1 %:lle (n=9) ja harvoin 8 %:lle (n=76) vastaajista. 2 % (n=19) vastaajista ei osannut sanoa, aiheuttiko peleihin käytetystä ajasta ongelmia heille. Kysyttäessä kokemuksesta peleihin käytetyn rahan aiheuttamista ongelmista 0,3 % (n=3) vastaajista koki toistuvasti ongelmia ja 2 % (n=19) harvoin ongelmia. 1 % (n=9) vastaajista ei osannut sanoa, aiheuttiko peleihin käytetty raha ongelmia. Miehistä (N=433) määrät olivat seuraavia: aikaan liittyviä ongelmia koki 10 % (n=43) ja toistuvia aikaan liittyviä ongelmia 1 % (n=4) vastaajista. Rahaan liittyviä ongelmia miehistä koki 3 % (n=13) ja toistuvia rahaan liittyviä ongelmia koki 0,2 % (n=1). (Kinnunen ym. 2018, 49–50.)

5.7 Peliriippuvuus

Kyselytutkimuksemme kolme viimeistä kysymystä koskivat peliriippuvuutta, mutta sitä kysyttiin jo osaltaan sekä rahapelaamisen että digipelaamisen kysymyskohdissa. Viimeisiin kysymyksiin vastaajat pääsivät aloitussivulta, jonka otsikkona oli ”Riippuvuus” sekä teksti ”Riippuvuus on pakonomainen tarve harjoittaa jotakin toimintoa tai kokea tiettyä tunnetta”. Tämän jälkeen kysyimme kaikilta osallisilta (N=55), ovatko he kärsineet peliriippuvuudesta. Vastausvaihdot ja niihin saadut vastaukset olivat: kyllä olen, mutta en ole tehnyt asialle mitään 7 % (n=4), kyllä ja ei olleet hakeneet apua 0 %, sekä en ole 93 % (n=51). Kyllä-vaihtoehtoin vastanneet (N=4) saivat lisäkysymyksen, saivatko apua, ja siihen vastausvaihtoehdot olivat: en ja kyllä. Apua ei ollut saanut 100 % (n=4) vastaajista. Viimeisenä kysyimme kaikilta (N=55), tiesivätkö he, mistä saa apua peliriippuvuuteen, vastausvaihtoehtojen ollessa:

en, ehkä ja kyllä. Vastaajista 64 % (n=35) kertoi tietävänsä, mistä saa apua peliriippuvuuteen, 11 % (n=6) ei tiennyt ja 25 % (n=14) vastasi, että he ehkä tietävät. (KUVIO 24)



KUVIO 24. Peliriippuvuuden kokeminen (N=55)

Kysyimme myös, kokevatko vastaajat hallitsevansa digipelaamisen. Kysymykseen vastasi 46 vastaajaa (N=46), jotka pelasivat digipelejä. Heistä 93 % (n=43) koki hallitsevansa pelaamisen. Vastaajista 7 % (n=3) vastaajista ei kokenut hallitsevansa pelaamista. (KUVIO 25)



KUVIO 25. Koettu digipelaamisen hallinta (N=46)

Digipelaamisen lopettamisesta helppoudesta kysyimme, onko digitaalisen pelaamisen lopettaminen vastaajalle vaikeaa. Kysymykseen vastasi edelleen 46 vastaajaa, jotka olivat ilmoittaneet pelaavansa digipelejä (N=46). Heistä 72 % (n=33) oli sitä mieltä, että lopettaminen on helppoa. Vastaajista 17 %:lle (n=8) lopettaminen olisi vähän vaikeaa, kun taas 9% (n=4) vastaajista koki lopettamisen vaikeaksi. Todella vaikeaksi lopettamisen koki yksi vastaajista. (KUVIO 26)



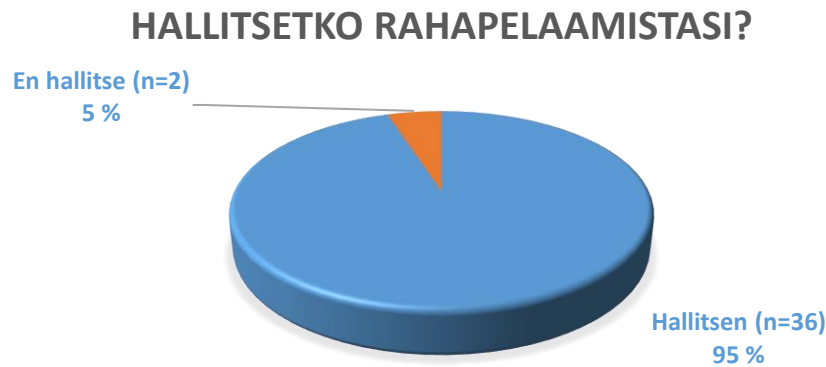
KUVIO 26. Digipelaamisen lopettamisen vaikeus (N=46)

Kysyimme aiheeseen liittyen myös, pystyykö vastaaja päättämään, ettei hän joinain päivinä pelaa lainkaan pelejä. Vastaajia olivat digipelejä pelaavat henkilöt (N=46), joista 85 % (n=39) oli sitä mieltä, että pystyy tekemään päätöksen, ettei pelaa lainkaan. Vastaajista 11 % (n=5) pystyisi ehkä tekemään päätöksen, ettei pelaa. Vastaajista kaksi koki, että ei pysty tekemään päätöstä olla pelaamatta. (KUVIO 27)



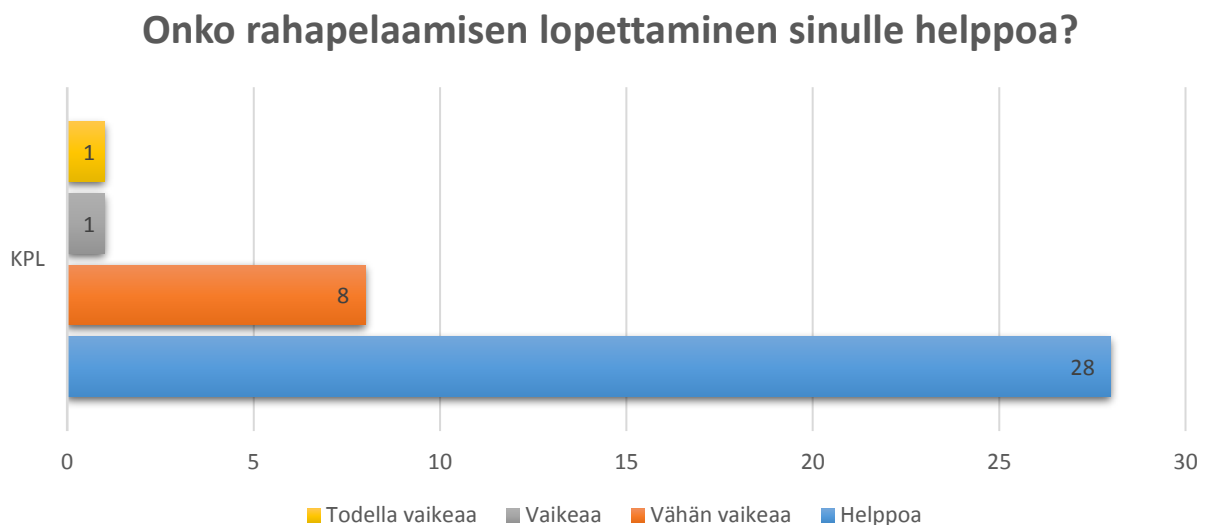
KUVIO 27. Päättäminen digipelaamattomuudesta (N=46)

Kysyimme myös rahapelaajilta suoraan, hallitsevatko he rahapelaamistaan vastausvaihtoehtojen ollessa: en hallitse ja hallitsen. Rahapelejä pelaavista (N=38) kaksi vastasi, ettei hallitse rahapelaamistaan ja 95 % (n=36) vastaajista vastasi hallitsevansa rahapelaamisensa. (KUVIO 28)



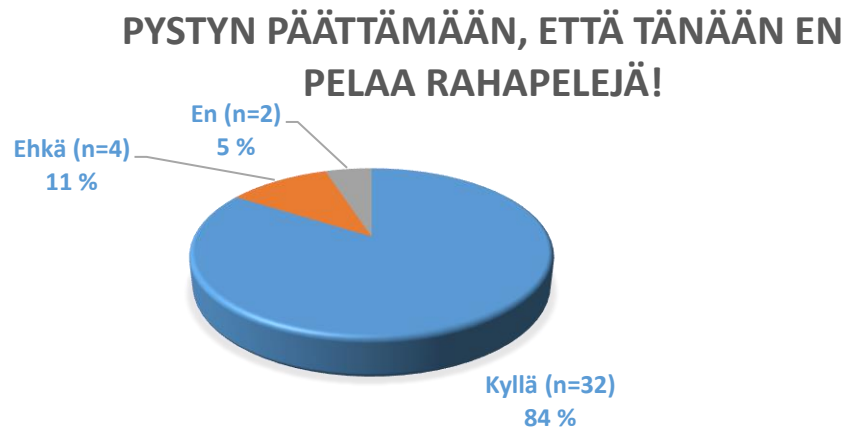
KUVIO 28. Koettu rahapelaamisen hallinta (N=38)

Rahapelaamisen lopettamisesta kysyimme, onko rahapelaamisen lopettaminen vastaajalle helppoa. Vastausvaihtoehdot olivat: todella vaikeaa, vaikeaa, vähän vaikeaa ja helppoa. Rahapelejä pelaavista (N=38) yksi vastasi lopettamisen olevan todella vaikeaa. Niin ikään yksi vastaajista vastasi lopettamisen olevan vaikeaa, ja 21 % (n=8) vastaajista vastasi sen olevan vähän vaikeaa. Loput 73 % (n=28) vastaajista vastasivat rahapelaamisen lopettamisen olevan helppoa. (KUVIO 29)



KUVIO 29. Rahapelaamisen lopettamisen vaikeus (N=38)

Lisäksi kysyimme, pystyykö vastaaja päättämään rahapelaamisestansa. Kysymykseen, pystytkö päättämään, että tänään en pelaa rahapelejä, vastausvaihtoehtoja olivat: en, ehkä ja kyllä. Vastaajista (N=38) 5 % (n=2) oli sitä mieltä, ettei pysty asiaa etukäteen päättämään. Ehkä-vaihtoehdon oli valinnut 11 % (n=4) vastaajista, ja loput vastaajista, eli 84 % (n=32) oli vastannut pystyvänsä etukäteen päättämään asiasta. (KUVIO 30)



KUVIO 30. Päättäminen rahapelaamattomuudesta (N=38)

5.8 Kyselyn sisäinen vertailu

Kyselyssämme (LIITE 3) oli kolme isoa aihepiiriä; rahapelaaminen, digipelaaminen ja riippuvuus. Kyselymme kysymykset jakautuvat niin, että rahapelaamisesta oli 13 kysymystä, digipelaamisesta 15 kysymystä ja riippuvuudesta 9 kysymystä, joista 6 oli sisällytetty aikaisempiin aiheisiin, raha- ja digipelaamiseen. Lisäksi kyselymme perusteella voidaan saada vastauksia, joita kyselyssä ei ole suoraan kysytty. Esimerkiksi rahankäyttöä pelaamiseen kysymällä saadaan vastaus sekä rahamäärästä että rahaa käyttävien lukumäärästä. Nostamme tässä luvussa esiin kiinnostavia ja olennaisia havaintoja sekä tuloksia aihepiirien ja vastausten korrelaatioista.

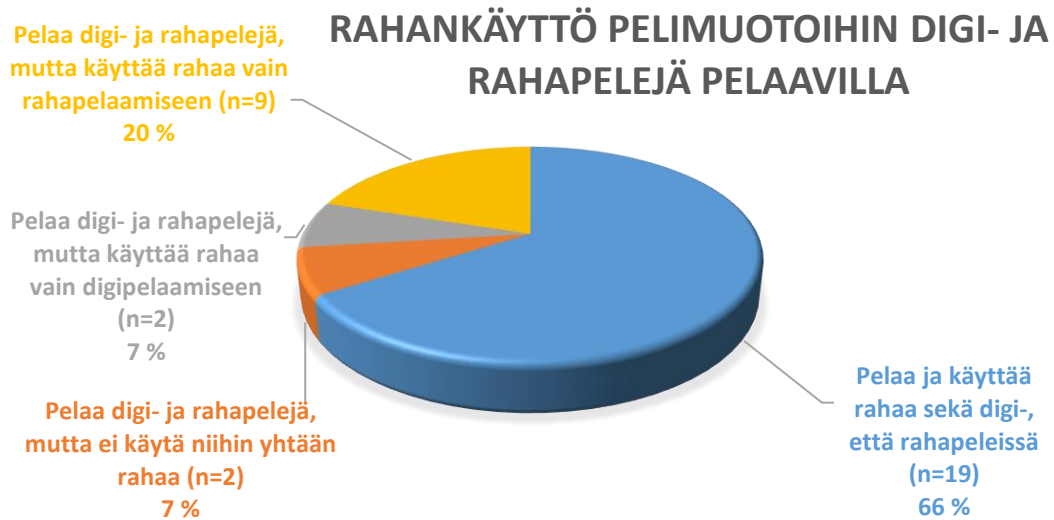
Mielenkiintoisia ryhmiä olivat he, jotka olivat kokeneet rahapelaamisesta tai digipelaamisesta haittoja. Lisäksi koko otannasta (N=55) neljä vastaajaa mielsi kärsineensä peliriippuvuudesta. Rahapelaamisesta (N=38) haittoja oli kokenut yksitoista (n=11) henkilöä eli 29 % rahapelaajista ja digipelaamisesta (N=46) 18 (n=18) henkilöä eli 39 % digipelaajista. Sekä rahapelaamisesta että digipelaamisesta haittaa oli kokenut neljä henkilöä, ja heistä kaksi koki kärsineensä peliriippuvuudesta.

Kaikki peliriippuvuudesta kärsineistä (N=4) pelasivat sekä rahapelejä että digipelejä. Vastaajista (N=4) kaksi, jotka olivat kärsineet peliriippuvuudesta, olivat kokenut haittoja sekä rahapelaamisesta että digipelaamisesta. Peliriippuvuudesta kärsineistä vastaajista yksi oli kokenut haittaa digipelaamisesta, ja yksi ei ollut kokenut haittaa raha- eikä digipelaamisesta. (KUVIO 31)



KUVIO 31. Peliriippuvuudesta kärsineiden pelaamisesta kokema haitta (N=4)

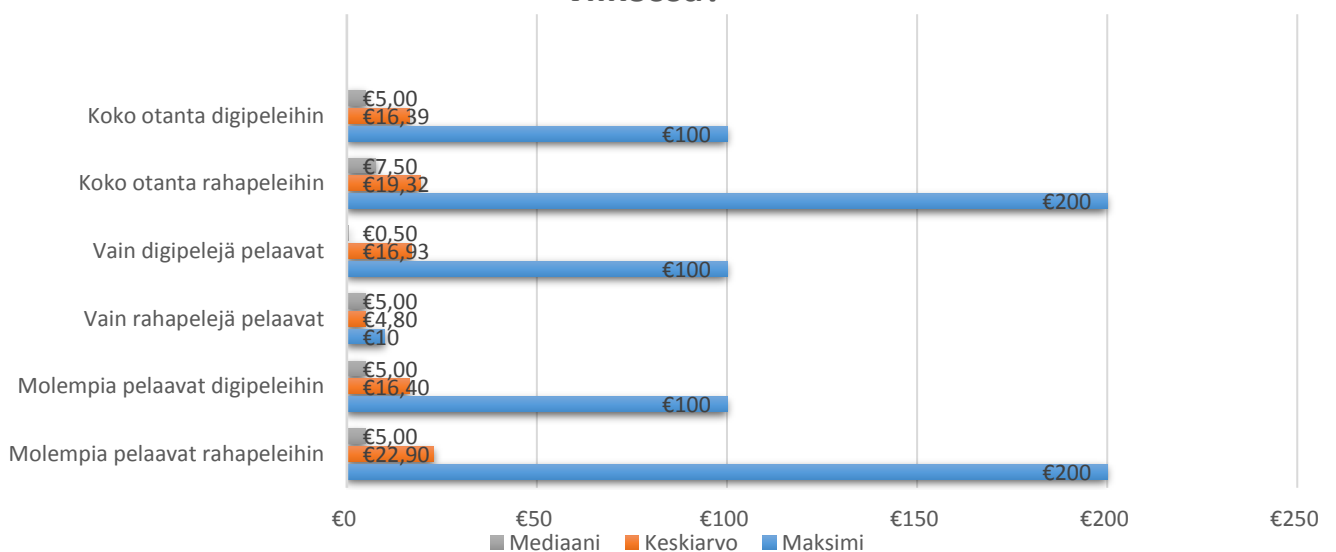
Kysyimme myös viikoittaisesta keskimääräisestä rahan käytöstä sekä rahapelaamisessa (N=38) että digipelaamisessa (N=48). Kaikista vastaajista (N=55) 53 % (n=29) pelasi sekä rahapelejä että digipelejä, ja rahaa molemmissa pelityypeissä käytti 66 % (n=19) vastaajista. Molempia pelejä pelaavista vastaajista (N=29) 7 % ei ollut käyttänyt yhtään rahaa raha- tai digipelaamisessa tai he käyttivät rahaa keskimäärin niin vähän, etteivät sitä ilmoittaneet. Molempia, sekä raha- että digipelejä pelaavista (N=29) 7 % ei käyttänyt rahaa ollenkaan rahapelaamiseen tai sitä käytettiin keskimäärin niin vähän, ettei sitä ilmoitettu. Molempia, digi- ja rahapelejä pelaavista (N=29) 31 % (n=9) ei käyttänyt rahaa ollenkaan digipelaamiseen tai sitä käytettiin keskimäärin niin vähän, ettei sitä ilmoitettu. (KUVIO 32)



KUVIO 32. Rahankäyttö pelimuotoihin digi- ja rahapelejä pelaavilla (N=29)

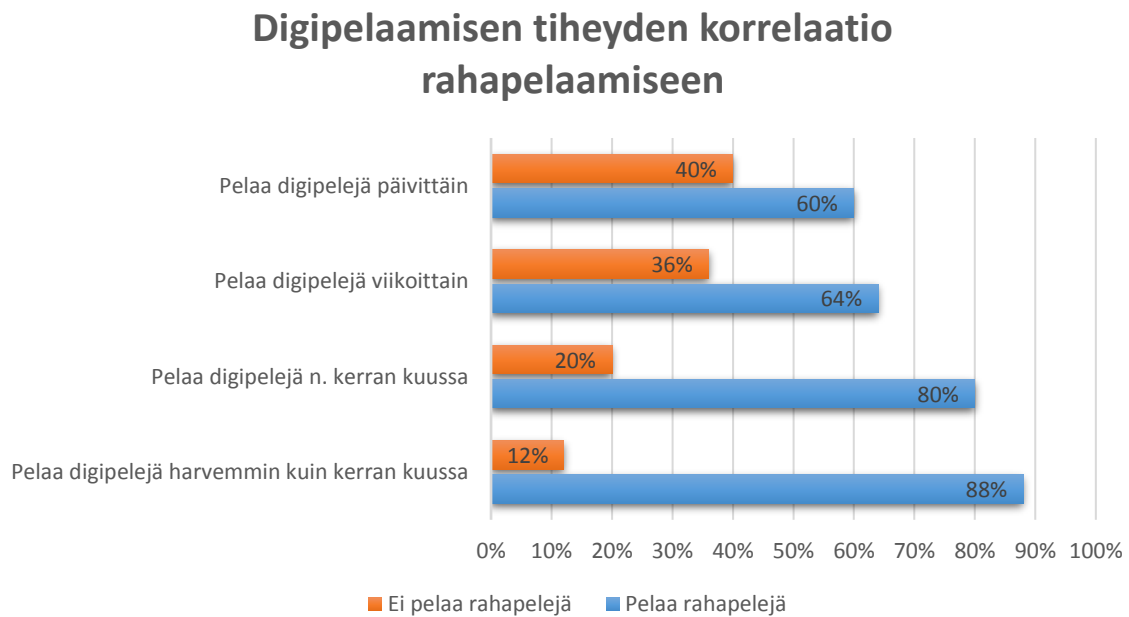
Molempiin peleihin rahaa käyttävien (N=29) keskimääräiset summat viikossa ovat seuraavat: rahapeleihin vastaajat käyttävät viikossa keskimäärin 22,90 euroa, mediaanin ollessa 5 euroa ja digipeleihin vastaajat käyttävät keskimäärin 16,40 euroa, mediaanin ollessa 5 euroa. Vastaajat, jotka pelasivat sekä digi-että rahapelejä (N=29), käyttivät yhteensä keskimäärin viikossa rahaa 39,30 euroa raha- ja digipelaamiseen, kun taas kaikki vastaajat (N=55) käyttivät rahaa keskimäärin viikossa pelaamiseen yhteensä 35,10 euroa. Vastauksista löytyi tieto, että pelaavista vastaajista vain rahapelejä pelaavia oli viisi henkilöä (N=5) ja vain digipelejä pelaavia 14 henkilöä (N=14). (KUVIO 33)

Digi- ja rahapelaamiseen keskimäärin käytetty raha viikossa?



KUVIO 33. Keskimääräinen rahan käyttö digi- ja rahapelaamisissa (N=55)

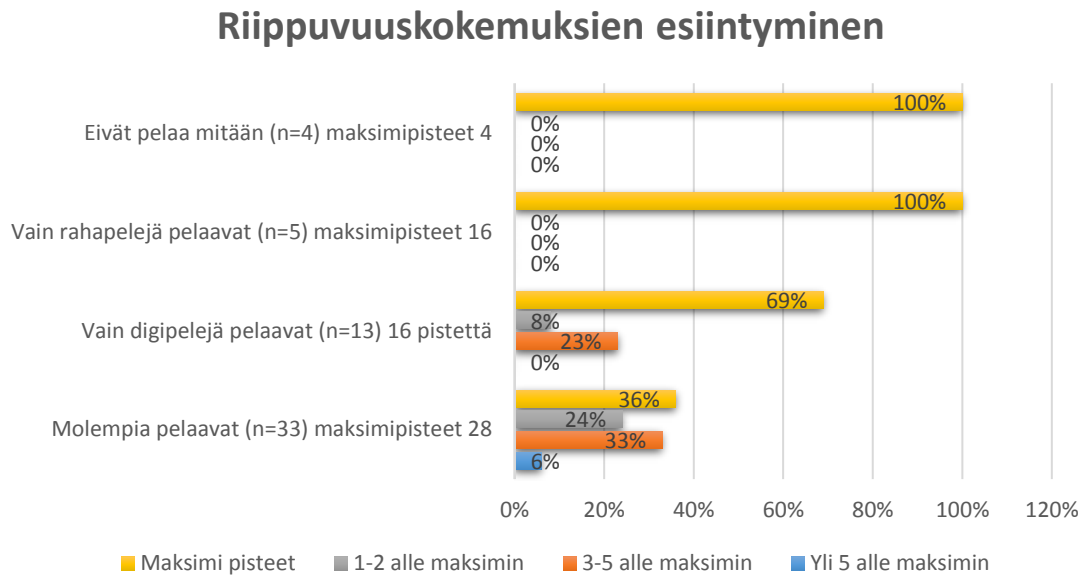
Rahapelaamisen tiheyttä ei kysytty, mutta digipelaamisen osalta siitä kysyttiin. Huomioitavaa on se, että päivittäin digipelejä pelaavista (N=15) 60 % (n=9) sanoi pelaavansa myös rahapelejä ja viikoittain digipelejä pelaavista (N=14) 64 % (n=9) pelasi myös rahapelejä. Kerran kuussa digipelejä pelaavista (N=5) neljä pelasi myös rahapelejä. Harvemmin kuin kerran kuussa digipelejä pelaavista (N=8) seitsemän pelasi myös rahapelejä. (KUVIO 34)



KUVIO 34. Digipelaamisen tiheys suhteessa rahapelaamiseen (N=29)

Kyselyssä peliriippuvuuteen liittyvistä yhdeksästä kysymyksestä kaksi liittyy riippuvuustietämykseen (LIITE 3, kysymykset 36 ja 37) ja seitsemän (LIITE 3, kysymykset 11, 12, 16, 32, 33, 34, 35) haarukoi riippuvuutta muuten. Näistä kysymykset 11, 12 ja 16 koskivat rahapelaamista ja kysymykset 32, 33 ja 34 digipelaamista. Kysymys 35 koski peliriippuvuutta yleisesti. Tuloksissa nämä seitsemän kysymystä asetettiin rinnan ja pisteytetään (1–4 pistettä) niin, että saatiin määriteltyä eri pelimuotojen pelaajille maksimipisteet. Vastausten pistemäärät vaikuttavat pelaajakohtaisiin pisteisiin laskevasti tai nostavasti, jolloin voitaisiin tehdä vertailua sekä pelimuotojen sisällä että niiden välillä. Jos vastaaja (N=55) ei ollut pelannut digi-, eikä rahapelejä, oli hänen suurin pistemääränsä 4. Vain raha- tai vain digipelejä pelanneiden maksimipistemäärä oli 16, ja molempia pelejä pelanneiden maksimipistemäärä oli 28 pistettä. Kysymyksen positiivisimmasta vastauksesta sai isoimmat pisteet (4 pistettä) ja näin ollen negatiivisimmasta vastauksesta pienimmät pisteet (1 piste). Mitä vähemmän pisteitä sai, sitä vahvempia riippuvuuskokemuksia

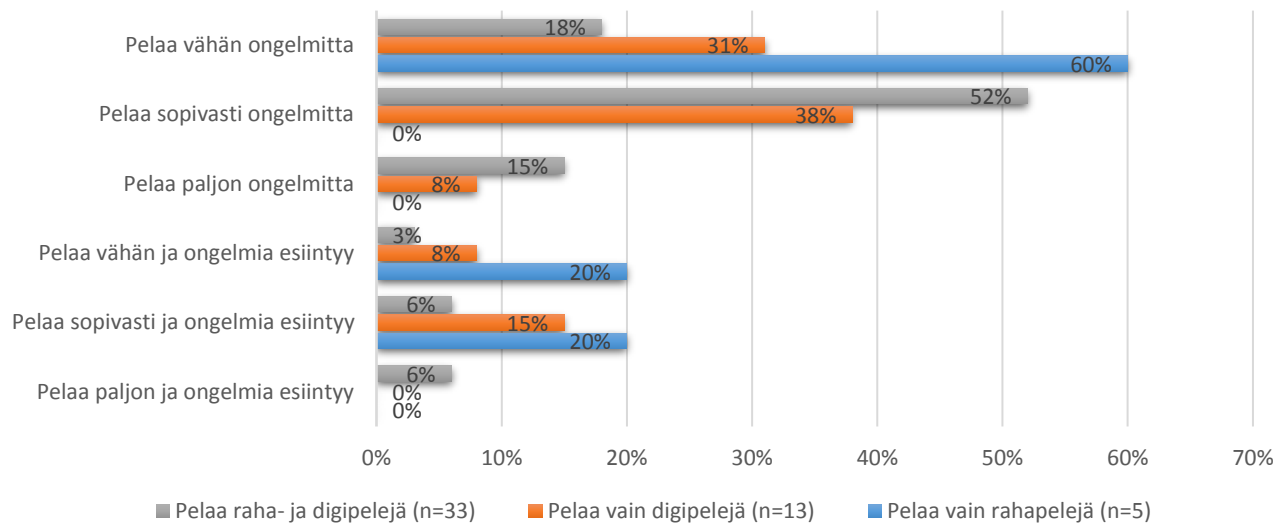
vastaaja oli vastauksissaan tuonut esille. Tulokset esitetään havainnollistettuna alla olevassa kuviossa. (KUVIO 35)



KUVIO 35. Riippuvuuskysymysten pisteytys (N=55)

Vertasimme kaikkien vastaajien (N=55) heidän raha- ja digipelaamisen ajankäytön määrän kokemusta suhteessa ongelmien esiintyvyyteen sekä arvioituun keskimääräiseen ajankäyttöön viikossa (vain digipelaajilla (N=46)) sekä siihen, aiheuttaako ajankäyttö ongelmia (vain digipelaajilta kysyttiin aiheuttaako digipelaamiseen käytetty aika ongelmia). Katsoimme myös, miten pelaamiseen käytetty aika ja kokemus ajankäytön määrästä näkyy vastaajien muissa pelaamiseen liittyvissä koetuissa haitoissa. Tulokset näistä esitämme alla. (KUVIO 36)

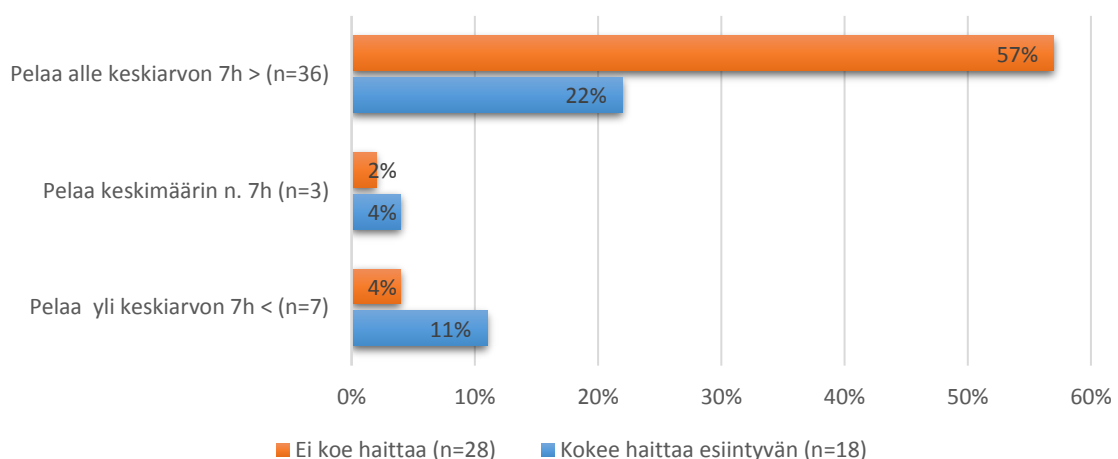
Koettu ajankäyttö ja ongelmien esiintyvyys



KUVIO 36. Koettu ajankäyttö ja ongelmien esiintyminen (N=55)

Digipelaamisen keskimääräinen arvioitu viikoittainen ajankäyttö oli vastaajilla (N=46) 7 tuntia viikossa, ja vastaajista digipelaamisesta johtuvaa haittaa koki 39 % (n=18). Alla oleva taulukko havainnollistaa haitan esiintymisen kaikilla kyselyn digipelaajilla suhteessa keskimääräiseen viikoittaiseen pelaikaan. (KUVIO 37)

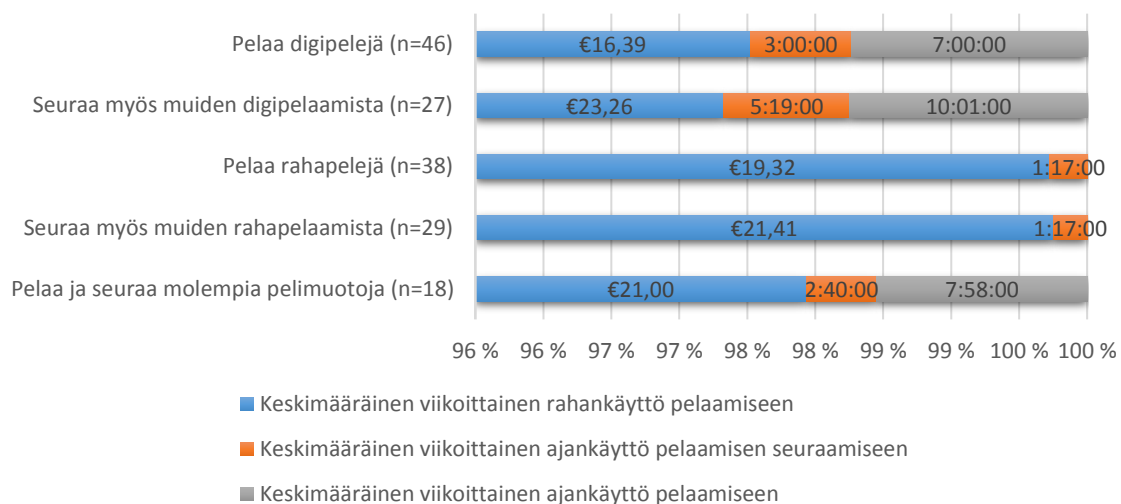
Digipelaamisen ajankäytön viikoittainen keskiarvo suhteessa koettuihin haittoihin



KUVIO 37. Digipelaamisen ajankäytön keskiarvo suhteessa ongelmien esiintymiseen (N=46)

Pelaamisen seuraaminen on yleistynyt harrastus. Tässä kyselyssä emme kysyneet, striimaavatko vastaajat itse pelaamistaan, mutta kysyimme sekä rahapelaamisen että digipelaamisen seuraamisen ajankäyttöä molempia pelimuotoja pelanneilta (N=51). Rahapelejä pelaavista (N=38) 76 % (n=29) seurasi myös muiden rahapelaamista, ja he käyttivät siihen aikaa keskimäärin 77 minuuttia viikossa. Digipelejä pelaavista (N=46) 59 % (n=27) seurasi muiden digipelaamista, ja he käyttivät siihen aikaa keskimäärin 5 tuntia 19 minuuttia viikossa. Rahapelaajilta ei kysytty ajankäytöstä koskien heidän omaa rahapelaamistaan. Digipelaajat käyttävät pelien seuraamiseen keskimäärin kolme tuntia viikossa ja pelaamiseen keskimäärin seitsemän tuntia viikossa, kuten aiemmin on esitelty. (KUVIO 38)

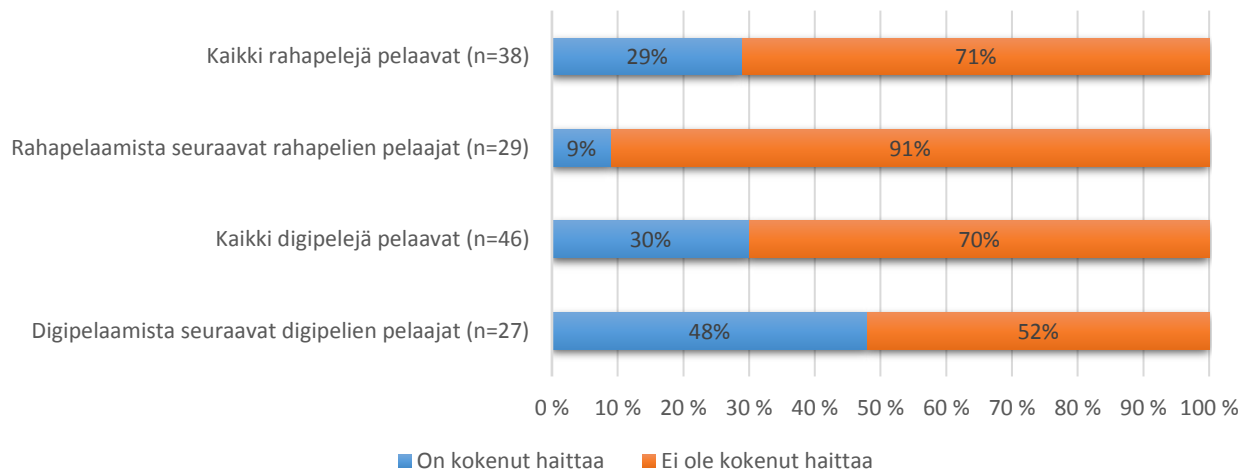
Pelejä pelaavien ja pelaamista seuraavien ajan- ja rahankäytön vertailua



KUVIO 38. Pelaavien ja pelaamista seuraavien ajan- ja rahankäytön vertailua (N=51)

He, jotka seuraavat pelaamista, kokivat pelaamisistaan haittaa seuraavasti: rahapelaamista seuraavista (N=29) 31 % (n=9) oli kokenut haittaa omasta rahapelaamisesta, kun kaikkien rahapelejä pelaavien (N=38) kokemus haitasta oli 29 %:lla (n=11) vastaajista. Digipelaamista seuraavista (N=27) 48 % (n=13) oli kokenut haittaa omasta digipelaamisestaan, kun kaikkien digipelaajien (N=46) kokemus haitasta oli 30 %:lla (n=14) vastaajista. (KUVIO 39)

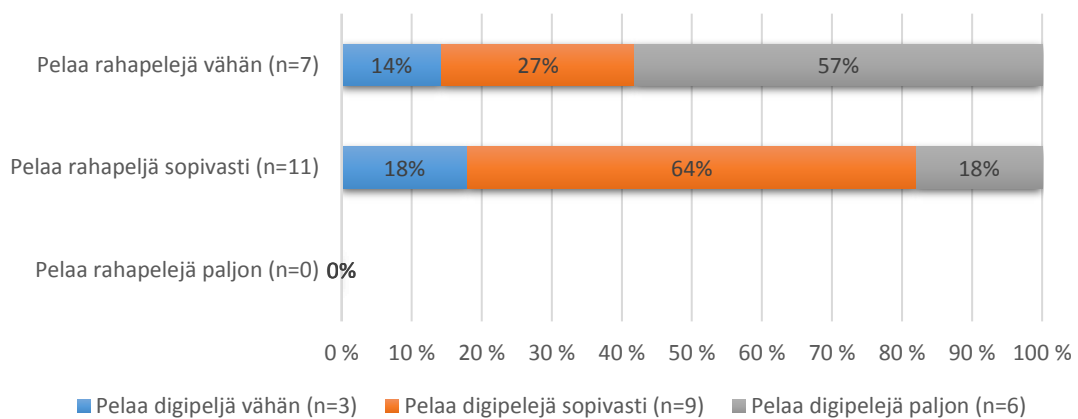
Pelien seuraajien kokema haitta omasta pelaamisestaan



KUVIO 39. Pelejä seuraavien ja kaikkien vastaajien pelaamisestaan koetun haitan vertailu (N=51)

Rahapelaamista seuraavista (N=26) 69 % (n=18) pelasi ja seurasi myös digipelaamista, ja digipelaamista seuraavista (N=27) 67 % (n=18) pelasi ja seurasi myös rahapelaamista. Molempien pelityyppien seuraajista (N=18) mielsi omaan pelaamiseensa käytetyn ajan seuraavasti. (KUVIO 40)

Pelaamista seuraavien kokemus omasta ajankäytöstä pelaamisessaan



KUVIO 40. Muiden pelaamista seuraavien kokemus oman pelaamisen ajankäytöstä (N=18)

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Opinnäytetyömme tavoitteena oli saada määrällistä ja vertailtavaa lisätietoa kutsuntaikäisten miesten raha- ja digipelaamisesta sekä heidän kokemuksistaan pelaamisesta aiheutuneista haitoista ja peliriippuvuudesta. Tutkimus tehtiin Haapaveden kaupungin kutsuntatilaisuudessa lokakuussa 2018 ja kohderyhmänä olivat kaikki paikalle saapuvat kutsunnanalaiset nuoret miehet. Tutkimus oli jatkoa Haapaveden kaupungin ehkäisevästä päihdetyöstä vastaavan toimielimen EHKÄPÄ-ryhmän kutsunnoissa vuonna 2016 järjestämälle kyselylle, ja tutkimuslupa haettiin EHKÄPÄ-ryhmän vastaavalta esimieheltä, perusturvajohtajalta. Tutkimuksen työtavaksi valikoitui kvantitatiivinen kyselytutkimus, joka tehtiin anonyymisti ja vapaaehtoisesti Webropol-ohjelmalla kutsuntatilaisuudessa.

Kyselytutkimukseen osallistui 61:stä paikalla olleesta nuoresta kutsunnanalaisesta miehestä 55 (N=55) henkilöä. Heistä 93 % (n=51) vastasi pelaavansa pelejä (pelityyppiä erittelemättä), 84 % (n=46) pelasi digitaalisia pelejä, 69 % (n=38) pelasi rahapelejä ja 7 % (n=4) ei pelannut mitään pelejä. Sekä rahapelejä että digitaalisia pelejä pelasi vastaajista 53 % (n=29). Vain digipelejä pelasi 25 % (n=14) vastaajista ja vain rahapelejä pelasi 9 % (n=5) vastaajista. Tästä voidaan päätellä, että lähes kaikki kutsuntaikäiset pelaavat pelejä, ja kun he pelaavat, he pelaavat todennäköisemmin sekä raha- että digipelejä kuin vain yhtä pelimuotoa. Lisäksi voidaan sanoa, että kutsuntaikäisistä useampi pelaa digipelejä kuin rahapelejä.

Tutkimuksemme tuloksien perusteella kutsuntaikäisistä nuorista miehistä (N=38) mielestään vähän aikaa käytti 58 % (n=22) ja mielestään sopivasti aikaa käytti 42 % (n=16) vastaajaa. Mielestään paljon aikaa ei käyttänyt kukaan. Digipelaamiseen vastaajat (N=46) käyttivät omasta mielestään aikaa vähän 26 % (n=12), sopivasti 57 % (n=26) ja paljon 17 % (n=8) vastaajista. Toisten rahapelaamista seurattiin viikossa keskimäärin 77 minuuttia ja toisten digipelaamista seurattiin viikossa keskimäärin 180 minuuttia. Digipelaamiseen käytettiin viikossa keskimäärin aikaa 7 tuntia. Digipelaajista (N=46) 59 % (n=27) seurasi ja 41 % (n=19) ei seurannut toisten digipelaamista. Huomioitavaa on, että digipelaamiseen ja digipelaamisen seuraamiseen käytetään viikossa keskimäärin enemmän aikaa kuin rahapelaamiseen. Toinen digipelaamiseen liittyvä tärkeä havainto tuloksissa oli se, että digipelaamiseen käytetty aika ei korreloi digipelaamisesta koettujen haittojen kanssa. Esimerkiksi ajallisesti enemmän pelaava ei koe suhteessa enemmän haittoja pelaamisestaan, vaan haittoja esiintyi myös vähän pelaavilla.

Rahapelaamisen yleisyyden vertailussa huomioitavaa on se, että rahapelaajien määrä kutsuntaikäisissä on Haapavedellä ollut lähes sama vuonna 2016 (68 %) ja vuonna 2018 (69 %). Rahapelaamisen raportissa rahapelaajien määrä on ollut (2016–2017) 85 % vastaajista, Nuorisobarometrissa (2015) 55 % vastaajista sekä Pelaajabarometrissa (2018) 41 % vastaajista. Kansallisten kyselyiden tulosten heittely 41 % – 85 % välillä rahapelaajien määrästä johtuu oletettavasti otannan ikäryhmien vaihteluilla. Vain kutsuntaikäisillä ikäryhmä on ollut samankaltainen.

Digipelaamisen yleisyys on lisääntynyt tutkimukseen vastaajien vuoden 2016 kutsuntojen 59 %:sta vuoden 2018 77 %:iin, ja Pelaajabarometri 2018:n tuloksissa digipelaajia oli jopa 92 % vastaajista. Näin ollen voidaan sanoa, että Haapaveden kutsuntaikäiset nuoret miehet pelaavat digipelejä vähemmän kuin kansallisen kyselyn otanta. Toisaalta Haapaveden kutsunanalaisista tämän vuonna 2018 tehdyn tutkimuksen mukaan toisten digipelaamista seuraa 57 % vastaajista, kun Pelaajabarometrissa 2018 vastaava luku on 19 % lähes samassa, 20–29-vuotiaiden ikäryhmässä. Tutkimuksestamme löytyi merkittävä asia: vastaajilla digipelaamisen tiheys on suhteessa rahapelaamisen tiheyteen. Tulokset osoittavat, että digipelaamisen tiheytyessä pelaavat vastaajat vähemmän rahapelejä. Jos ei voida sanoa, että digipelaaminen suojaa rahapelaamiselta, niin ainakin tämän tutkimuksen tulosten pohjalta voidaan väittää, että päivittäin digipelejä pelaavat henkilöt pelaavat rahapelejä vähemmän kuin henkilöt, jotka pelaavat digipelejä viikoittain, kuukausittain tai harvemmin.

Digipelaajista (N=46) 63 % (n=29) maksaa pelaamisestaan, ja loput 37 % (n=17) ei maksa siitä. Keskimääräiset peleihin käytetyt viikoittaiset rahamäärät olivat rahapelaajilla (N=38) 19,32 € viikossa ja digipelaajilla (N=46) 16,39 € viikossa. Vuonna 2016 kutsuntojen kyselyn perusteella tuolloin rahapeleihin käytettiin keskimäärin 13,60 € viikossa, ja Rahapelaamisen raportissa 2016–2017 keskimääräinen viikoittainen määrä oli 13,20 € viikossa. Pelaajabarometri 2018:ssa digipelaamiseen käytetty keskimääräinen rahamäärä viikossa oli 17,02 €. Näin ollen Haapavedellä kutsuntaikäiset käyttävät rahaa yhä enemmän rahapelaamiseen kuin muualla maassa, mutta hieman vähemmän digipelaamiseen kuin muualla maassa keskimäärin. Huomioitavia muita tutkimustuloksistamme löytyviä rahankäyttöön liittyviä seikkoja ovat seuraavat: pelkkää rahapeliä ja pelkkää digipeliä pelaavat käyttävät keskimäärin vähemmän rahaa pelaamiseen viikossa kuin ne, jotka seuraavat myös toisten pelaamista. Tämä toteutuu myös molempia pelejä pelaavilla ja seuraavilla vastaajilla. Pelaamisen seuraaminen siis lisää rahankäyttöä pelaamisessa. Kääntäen voisi sanoa, että vastaajat käyttävät pelaamiseensa vähemmän rahaa, jos he eivät seuraa toisten pelaamista. Lisäksi, jos vastaaja pelaa molempia pelimuotoja, raha- ja digipelejä, käyttää hän keskimäärin enemmän rahaa molempiin pelimuotoihin kuin ne, jotka pelaavat vain yhtä pelimuotoa. Vastaajat, jotka pelaavat vain digipelejä, käyttävät digipeleihin myös keskimäärin enemmän rahaa, kuin

jos he pelaisivat lisäksi myös rahapelejä. Vastaajat, jotka pelaavat vain rahapelejä, käyttävät siihen keskimääräisesti vähemmän rahaa, kuin jos he pelaisivat myös digipelejä.

Tutkimuksessa tarkastelimme kyselyn vastausten kautta myös pelaamisesta aiheutunutta haitan koe-
musta. Rahapelaajista (N=38) haittaa oli kokenut 29 % (n=11) vastaajista ja digipelaajista (N=46) 39 %
(n=18) vastaajista. Pelaajabarometrissa 2018 haittaa digipelaamisesta oli kokenut 13 % vastaajista. Nuorisobarometrin 2015 mukaan rahapelejä pelanneista haittaa oli kokenut 12 % vastaajista. Rahapelaami-
sen raportissa 2016–2017 haittaa rahapelaamisesta oli kokenut 11 % vastaajista. Tutkimukseemme osal-
listuneet olivat siis kokeneet raha- ja digipelaamisestaan haittaa enemmän kuin isoissa kyselyissä muut
vastaajat. Nuorisobarometrin 2015 tulosta selittänee osaltaan se, että rahapelit ovat Suomessa kiellettyjä
alle 18-vuotialta, joita kutsuntaikäisissä ja kutsuntatilaisuuteen osallistuvissa kutsunnanalaisissa ei lop-
puvuodesta enää monta ole ja Nuorisobarometrin 2015 otannassa taas reilusti on. Pelaajabarometri on
puolestaan tehty 10–75-vuotiaille, jolloin otantaan osuu paljon ikäryhmiä, joissa kaikki pelaaminen on
tilastollisesti vähempää kuin kutsuntaikäisillä. Myös Rahapelaamisen raportin 2016–2017 kohderyh-
mänä ovat olleet 18–75-vuotiaat (ja sitä vanhemmat) henkilöt.

Tutkimuksessamme rahapelaajista (N=38) haittaa oli kokenut taloudelliselle tilanteelle 29 % (n=11) vas-
taajista ja ihmissuhteille yksi vastaajista. Ihmissuhteille ja opinnoille sekä työlle ei vastaajista yksikään
ollut kokenut aiheutuvan haittaa rahapelaamisesta. Nuorisobarometri 2015:ssä rahapelaamisesta haittaa
kokeneista 23 % oli kokenut haittaa taloudelliselle tilanteelle, 5 % haittaa terveydelle, 10 % haittaa ih-
missuhteille ja 6 % on kokenut haittaa opinnoille tai työlle. Rahapelaamisen raportin mukaan haittaa on
kokenut taloudelliselle tilanteelle 7 %, terveydelle 1 %, ihmissuhteille 1 % ja opiskelulle tai työlle 1 %
vastaajista. Havaitsimme, että pelkkiä rahapelejä pelaavat kokivat suhteessa enemmän haittaa pelaami-
sesta kuin rahapelejä seuraavat rahapelaajat. Kysymmekin, onko kyseessä sosiaalisuuteen liittyvä
seikka? Myös sitä voi tuloksen perusteella harkita, lisääkö yksin rahapelaaminen haittoja ja onko raha-
pelaamisen seuraaminen haitoilta suojaavaa rahapelitekemistä.

Tutkimuksessamme digipelaajista (N=46) pelaamisesta haittaa kokeneita oli 18 (N=18) vastaajaa. Heistä
haittaa ajankäytölle oli kokenut 17 %, rahankäytölle 7 % ja terveydelle 9 %, ihmissuhteille 7 % ja opin-
noille tai työlle 20 %. Pelaajabarometrin 2018 miesvastaajista digipelaamisesta haittaa oli kokenut ajan-
käytölle 11 % vastaajista ja rahankäyttöön 3 % vastaajista. Havaintona selvitimme vastauksista, että
digipelaamiseen käytetty keskimääräinen aika ei lisääntyessään lisää haitan kokemuksia, vaan niitä
esiintyy tasaisesti myös mielestään vähän ja sopivasti aikaa käyttävillä pelaajilla. Digipelaajista he, jotka

eivät seuraa toisten pelaamista, kokivat myös vähemmän haittaa digipelaamisestaan kuin he, jotka aktiivisesti myös seuraavat toisten pelaamista. Tällöin voidaan sanoa, että digipelaaja, joka seuraa muiden digipelaamista, kokee omasta pelaamisestaan todennäköisemmin haittoja kuin pelaaja, joka ei seuraa muiden digipelaamista. Tämä on päinvastoin kuin tutkimuksemme vastaajilla, jotka pelaavat rahapelejä ja kokevat siitä haittaa.

Kokemuksia riippuvuuksista tutkiessamme saimme seuraavia tuloksia. Vastaajista (N=55) 7 % (n=4) koki kärsineensä peliriippuvuudesta, ja heistä neljä valitsi kysyttäessä vaihtoehdon: kyllä, mutta en ole tehnyt asialle mitään. Peliriippuvuudesta kärsineistä (N=4) kaksi tiesi myös, mistä saa apua peliriippuvuuteen, yksi ei tiennyt ja yksi tiesi ehkä. Kaikista vastaajista (N=55) 64 % (n=35) kertoi tietävänsä, mistä saa apua peliriippuvuuteen, 11 % (n=6) ei tiennyt ja 25 % (n=14) vastasi, että ehkä tietää. Tästä voimme päätellä, että itsensä peliriippuvaiseksi edes joskus on kokenut varsin pieni osa kutsuntaikäisistä. Lisäksi he tietävät aika hyvin, mistä apua peliriippuvuuteen saa.

Digipelaamisen (N=46) koki hallitsevansa 93 % (n=43) vastaajista, kun taas rahapelaamisen (N=38) koki hallitsevansa 95 % (n=36) vastaajista. Digipelaamisen (N=46) lopettamisen koki helpoksi 72 % (n=33) ja vähän vaikeaksi 17 % (n=8) vastaajista. Rahapelaamisen (N=38) lopettamisen koki helpoksi 73 % (n=28) ja vähän vaikeaksi 21 % (n=8) vastaajista. Pelaamattomuudesta päättämiseen digipelaajista (N=46) 84 % (n=39) vastasi, että pystyy päättämään, ettei tänään pelaa digipelejä. Rahapelaajista (N=38) 84 % (n=32) pystyy samaan päätökseen. Katsomme, että nämä tulokset ovat myös linjassa aiemman peliriippuvuuskokemuksen kanssa: kaikista vastaajista (N=55) 93 % (n=51) koki, ettei ole kärsinyt peliriippuvuudesta.

Huomioitavaa on se, että kaikki peliriippuvuudesta kärsineet (N=4) pelaavat sekä raha- että digipelejä ja heistä kaksi on kokenut haittoja sekä digi- että rahapelaamisestaan, yksi oli kokenut haittaa digipelaamisesta ja yksi ei ollut kokenut laisinkaan haittaa pelaamisestaan.

Pisteytimme seitsemän riippuvuuteen liittyvää kysymystä ja teimme kolme ryhmää: yhden, joka ei pelannut mitään (N=4), yhden, joka pelasi vain yhtä pelimuotoa (N=19) ja viimeisenä ryhmän, joka pelasi sekä raha- että digipelejä (N=32). Näistä pystyimme laskemaan miinus pisteitä sen mukaan, mitä riippuvuuden kokemiseen liittyviä seikkoja toteutui vastausten perusteella. Tulokset osoittivat, että tutkimuksemme vastaajat saivat eniten miinus pisteitä, jos he pelasivat molempia pelimuotoja (n=32), ja seuraavaksi eniten miinus pisteitä saivat vain digipelejä pelaavat (n=13). Ehkä yllätyksenä teimme havainnon,

että pelkästään rahapelejä pelaavat (n=5) eivät saaneet yhtään miinus pistettä, kuten eivät myöskään mitään pelaavat, mikä on itsestään selvää. Voimme siis sanoa, että riippuvuuteen liittyvissä kysymyksissä molempia pelimuotoja pelaavat antavat enemmän riippuvuuteen viittaavia vastauksia kuin pelaajat, jotka pelaavat vain yhtä pelimuotoa.

Ajankäyttöä pelaamiseen katsoimme monesta näkökulmasta. Tuloksista vertailimme mm. ajankäytön kokemusta sekä haittojen esiintymistä. Rahapelaamisesta emme kysyneet aikamäärää vaan pelkkää kokemusta ajankäytön määrästä. Pelaajia (N=51) tarkastelimme kolmessa ryhmässä: vain rahapelejä pelaavat (n=5), vain digipelejä pelaavat (n=13) ja molempia pelimuotoja pelaavat (n=33). Suurin osa pelaajista kaikissa ryhmissä koki pelaavansa ajallisesti sekä vähän että sopivasti ilman haittoja, ja myös ne, jotka mielsivät käyttävänsä paljon aikaa pelaamiseen, kokivat, ettei pelaaminen aiheuta haittoja. Haittoja mielsi kaikissa ryhmissä pelaamisesta kokevansa eniten sopivasti pelaavat ja seuraavaksi vähän pelaavat. Vähiten haittoja kokivat paljon pelaavat. Tämä tulos on ikään kuin vastakkainen suhteessa siihen, miten yleisesti ajatellaan, mutta esimerkiksi molempia, raha- ja digipelejä (N=33) paljon pelaavista 21%:sta (n=7) vain kaksi koki, että pelaamisesta aiheutui mitään haittaa, kun taas mielestään sopivasti pelaavilla haittoja koettiin useammassa ryhmässä ja enemmän. Digipelaamisen viikoittainen keskiarvo pelaajilla (N=46) oli suhteessa heidän pelaamisestaan koettuihin haittoihin (n=18) niin, että eniten haittaa kokivat ne 22 % (n=10), jotka pelasivat alle viikoittaisen keskiarvon (7 tuntia) ja seuraavaksi ne 11 % (n=5), jotka pelasivat yli viikoittaisen keskiarvon. Digipelaajista (N=46), jotka pelasivat noin keskimääräisen ajan viikossa, haittaa koki kaksi pelaajaa. Kuten jo aiemmin tuloksista päättelimme, ei ajankäyttö lisää koettuja haittoja digipelaamisessa.

Pelaamisen seuraaminen nousi mielenkiintoiseksi aiheeksi tulosten pohjalta, kuten jo aiemmin ajankäytön kohdalla toimme esille. Pelaamisen seuraamisessa oli huomattavaa myös se, että ne rahapelaajat (N=38), jotka seurasivat muiden rahapelaamista (n=29), kokivat vähemmän haittaa omasta pelaamisestaan kuin kaikki rahapelaajat. Digipelaajien (N=46) kohdalla asia oli selkeästi toisin päin. Ne, jotka seurasivat toisten digipelaamista (n=27), kokivat myös enemmän haittoja omasta pelaamisestaan. Muuten prosenttiosuudet olivat aika tasan, rahapelaajista (N=38) 29 % (n=11) koki haittoja ja digipelaajista (N=46) 30 % (n=14) koki haittoja pelaamisestaan. Suurin poikkeama liittyi toisten pelaamista seuraaviin ja heidän kokemiinsa haittoihin: vain 9 % (n=3) niistä rahapelaajista, jotka seurasivat toistensa pelaamista, kokivat haittoja, mutta digipelaajista, jotka seuraavat toisten digipelaamista jopa 48 % (n=13) kokee haittoja. Tätä eroa on vaikea selittää. Arvailta voi, että digipelaamisessa haittoja kertyy niille, jotka elävät pelimaailmassa niin, että käyttävät aikaa sekä omaan pelaamiseensa että toisten pelaamisen

seuraamiseen, ja toisaalta rahapeliympyröissä yksin pelaavalle alkaa kertymään haittoja todennäköisemmin kuin silloin, jos rahapelejä pelattaisiin yhdessä.

Tutkimusongelmamme olivat ytimekkäät kysymykset: millainen merkitys pelaamisella on kutsuntaikäisille nuorille miehille ja millaisia vaikutuksia pelaamisella on kutsuntaikäisen nuoren miehen arkeen tai elämänhallintaan. Se, mitä tutkimuksessa olimme vastaajilta kysyneet ja miten olemme tulokset esittäneet ja analysoineet sekä pohtineet, voidaan kiteyttää vielä tiiviiseen muotoon:

Nuoret kutsuntaikäiset miehet Haapavedellä pelaavat paljon digipelejä, melkein kolmannes päivittäin ja toinen kolmannes viikoittain. Alle yksi viidesosaa ei pelaa digitaalisia pelejä ollenkaan. Nuorista kutsuntaikäisistä miehistä rahapelejä pelaa kaksi kolmesta, ja heistä vielä yhdeksän kymmenestä myös digitaalisia rahapelejä. Aikaa he käyttävät digipelaamiseen keskimäärin tunnin päivässä ja seuraavat toistensa digipelaamista myös ahkerasti, keskimäärin kolme tuntia viikossa. Itse he mieltävät, että he eivät käytä rahapelaamiseensa paljoa aikaa, vaan kaksi viidestä arvioi pelaavansa sopivasti ja kolme viidestä vähänlaisesti. Yksikään ei käytä aikaa rahapelaamiseen mielestään paljoa. Digipelaamiseen heistä aikaa käyttää mielestään sopivasti hieman yli puolet, vähän noin yksi neljästä ja paljon noin yksi viidestä.

Rahapelejä pelaavista kolme neljästä seuraa myös toisten rahapelaamista keskimäärin reilun tunnin ajan viikossa. Digipelaajista kolme viidestä seuraa toisten pelaamista keskimäärin kolme tuntia viikossa. Haittaa rahapeleistä kokee taloudelliselle tilanteelle viidennes, ja vain yksi noin neljästäkymmenestä kokee rahapeleistä olevan haittaa ihmissuhteille. Rahaa he käyttävät rahapeleihin keskimäärin 19,32 € viikossa ja digipelaamiseen 16,39 € viikossa. Rahaa digipelaamisessa käyttää reilu kaksi kolmasosaa. Digipelaamisesta aiheutunutta haittaa koetaan hieman ihmissuhteille, terveydelle, opinnoille ja työlle. Ajankäyttö digipelaamisessa aiheuttaa niin ikää haittaa pelaajille. Koetut haitat eivät silti ole vakavia rahapelaajien tai digipelaajien mielestä.

Reilusti alle kymmenes näistä nuorista miehistä on kokenut peliriippuvuutta, mutta he eivät ole tehneet asialle mitään. Kaikista heistä kaksi kolmesta tietäisi, mistä saa apua peliriippuvuuteen, ja lähes kaikki loput tietävät ehkä, mistä apua saa. Vain muutama kokee, ettei hallitse pelaamistaan tai ei pysty olemaan päivittäin pelaamatta tai edes etukäteen päättämään, ettei tänään pelaa.

Nämä kutsuntaikäisten nuorten miesten tulokset vastaavat aika hyvin sitä, mitä muutkin vertailussa olleet kansalliset tutkimukset ovat osoittaneet. Eroja on silti ollut. Tutkimuksemme otannassa esimerkiksi

rahapeleistä haittaa oli kokenut kolme kertaa suurempi määrä kuin kahdessa vertailussa olleessa tutkimuksessa, ja keskimääräinen rahapeleihin käytetty viikoittainen summa oli tutkimuksemme hieman isompi kuin vertailtavissa tutkimuksissa. Digipelaamisen eroja oli mm. se, että otantamme vastaajat seurasivat muiden digipelaamista lähes kolme kertaa vertailtua tutkimusta enemmän ja käyttivät digipelaamiseen viikossa keskimäärin enemmän sekä aikaa että rahaa. Tämä saattaa johtua siitä, että tutkimuksemme tuloksia ääriavastusten osalta ei ole korjattu mitenkään.

Mietimme, että kyselymme käy monella eri tavalla jatkotutkimuksiin sellaisenaan, muokattuna tai muokailtuna. Pelkästään oman tutkimuksemme tuloksia pystyy tulkitsemaan vielä moninaisemmin kuin olemme tässä tutkimuksessa tehneet. Miellämme, että kiinnostavia joukkoja ja vertailuja pystyy käyttämiemme lisäksi vastauksista hakemaan ja niiden tuloksia analysoimaan. Lisäksi tuloksiamme pystyy käyttämään vertailuun, jos tutkimusta uusitaan Haapavedellä tai muilla paikkakunnilla.

Tämä opinnäytetyö on ollut opettavainen prosessi. Olemme oppineet monenlaisia uusia taitoja ja vahvistaneet jo olemassa olevia aina suunnittelusta, kyselyn tekemisestä ja toteuttamisesta, tulosten kirjautamisesta ja analysoimisesta, opinnäytetyön kirjoittamiseen parityöskentelynä. Ammatillinen kasvu opinnäytetyöprosessin aikana on myös lisääntynyt, ja siihen on avautunut uusia näkökulmia. Katsomme saavuttaneemme ja täydentäneemme niin opintojen aikana kuin myös tämän opinnäytetyöprosessin aikana sosionomin kompetenssiin liittyviä tietoja ja taitoja. Parityöskentely ei ole aina helppoa. Kokemus sen onnistumisesta, haasteista ja ongelmanratkaisusta on kuitenkin tehnyt meistä joustavampia yhdessä ja erikseen tehtävän työn eteen toimijoita, ja osaammekin tulevaisuudessa rakentaa työmme sujuvammin tasapainoisesti alusta loppuun vietäviksi prosesseiksi.

Onnistuimme saamaan tässä tutkimuksessa hyvää vertailtua tietoa Haapaveden kaupungin ehkäisevän päihdetyön toimikunnan, EHKÄPÄ-ryhmän käyttöön. Oli ilo kohdata usea reipas kutsunanalainen ja huomata, kuinka suuri osa heistä halusi pyyteettömästi ja vapaaehtoisesti osallistua tutkimukseemme. Puolustusvoimien Pohjois-Pohjanmaan aluetoimisto suhtautui tutkimuksemme tekemiseen positiivisen kannustavasti, kuten myös toiset kutsuntatilaisuudessa mukana olleet Time Out! Aikalisä! Elämä raiteilleen -toimintamallin ohjaajat. He edesauttoivat osaltaan kyselyn toteuttamista kutsuntatilaisuudessa. Myös tutkimuksen tilaajan tuki ja tutkimusluvan saaminen Haapaveden kaupungin ehkäisevän päihdetyön toimikunnalta on edistänyt opinnäytetyön valmistumista.

Työskentelyprosessimme ja työskentelymäärien summa eteni sykäyksin, ja jälkikäteen pohdittuna, olisimme voineet käyttää enemmän aikaa ja pohtimista kyselylomakkeen kysymysten asetteluun niiltä osin,

kun emme niitä lainanneet toisista tutkimuksista. Tämä olisi helpottanut vertailua, tutkimuksen tulosten analysoimista sekä itse opinnäytetyön raportin kirjoittamista. Työelämän ja arjen kiireet, opinnäytetyön tekijöiden fyysinen välimatka ja opinnäytetyön ohjauksen vähyys haittasivat prosessin etenemistä aika ajoin. Myös teknisten ongelmien ilmaantuminen kriittisille hetkille, kuten Webropol-raportoinnin jumiintuminen tulosten kirjaamisvaiheessa ja ongelmat Excel-taulukoiden kanssa analyysia kirjoittaessa hidastivat ja melkein lamaannuttivat työskentelyä niillä hetkillä. Edelliseen viitattuna onnistuimme kuitenkin viemään työn kunnialla loppuun.

7 EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS TUTKIMUKSESSA

Yleisesti ottaen termit etiikka ja moraalit nivoutuvat hyvin pitkälti yhteen. Kaikki ihmiset toimivat oman moraalikäsitteensä mukaisesti. Omat lähtökohdat, kokemukset, kulttuuri ja kaikki elämässä vaikuttaa moraalikäsitteeseen oikeasta ja väärästä sekä hyvästä ja pahasta. Etiikalla tutkitaan moraalikäsitteitä, mihin se perustuu ja millaista se ylipäänsä on. Etiikka-kysymys on jokapäiväisissäkin asioissa läsnä, mutta mitä isompiin kokonaisuuksiin mennään, sitä enemmän on syytä pohtia asioiden eettisyyttä. (Kotro, Hämmäläinen & Kovalainen 2016, 9–10.)

Tutkimusetiikka seuraa tutkijoita koko prosessin ajan, aina ideoinnista tuloksien analysointiin ja esitykseen. Tutkimusetiikka tarkoittaa laajasti koko työn sidostyhmien (mm. kollegat ja tutkittavat) välille rakentuneita yhteisiä pelisääntöjä. Tutkijoina olemme käyttäneet materiaaleina vain yleisesti tiedeyhteisöissä hyväksytyjä materiaaleja sekä tiedonlähteitä. Tutkimuksessa käytetään hyväksi jo olemassa olevaa tietoa, jota peilataan uusiin tutkimustuloksiin. Tieteellinen perusideologia on se, että kaikki työssä käyttämämme materiaali painottuu rehellisyyteen. Tekemässämme työssä panostamme tiedon oikeellisuuteen, tarkkuuteen ja huolellisuuteen. Vilpillinen sekä epärehellinen toisten tutkijoiden tietojen väärinkäyttö, on ehdottomasti kiellettyä. (Vilka 2015, 41–43.) Tässä työssämme olemme olleet rehellisiä, emmekä ole syyllistyneet väärinkäytöksiin.

Eri ammattikuntien tutkimustyötä ohjaa lähes aina työelämän hyöty suhteessa tutkimustyöhön. Eri toimi- ja ammattialojen sekä niiden sidosryhmien toimintaa ja ajattelutapoja sekä yhteistoimintaa edistävää toimintaa kutsutaan emansipatoriseksi. (Vilka 2015, 29.) Koska teimme tutkimusta yhteistyössä EHKÄPÄ-ryhmän kanssa, oli työskentelytapamme luontevasti emansipatorinen.

Tarkoituksenamme oli tutkimuksellamme tuottaa uutta ja ajantasaista tietoa mutta tehdä myös vanhaan tutkittuun tietoon peilaamista. Tämä toimintatapa mahdollistaa uusien ideoiden syntymisen sekä herättää kysymyksiä. Kyselyymme osallistuminen oli täysin vapaaehtoista. Vastaamisesta ei palkittu eikä vastaamatta jättämisestä seurannut mitään. Jokainen kyselyyn vastanneista antoi suostumuksensa käyttäen antamiaan anonyymejä vastauksia tulosten analysointiin. Sosiaali- ja terveysalalla ei juurikaan tehdä tutkimustyötä niin, etteivät tutkittavat siitä tietäisi, ja niin myös tässäkin työssä toimittiin. Tutkimukseen osallistuneille kutsunanalaisille kerrottiin, miksi kysely järjestettiin, mihin vastauksia tarvittiin ja kuinka ne julkaistaan. Heille tarjottiin tietoa myös tulosteena, jossa oli vielä tutkijoiden yhteystiedot

myöhempää kysymyksien esittämistä varten. Webropol-kyselyn lopussa oli myös opinnäytetyön tekijöiden yhteystiedot. Tutkimusta tehdessä on hyvä pitää kirkkaana mielessä oman ammattialan ammatitietikka, sillä sitä noudatetaan hyvin pitkälti myös tutkimustyötä tehdessä. (Vilka 2015, 51–53.)

Kun tutkija ei vaikuta mitenkään tutkimustulokseen, voidaan tuloksen sanoa olevan objektiivinen. Objektiivinen tutkija on puolueeton. Tutkimustulosten puolueettomuutta edesauttaa tutkijan ja tutkittavan etäinen suhde ja tutkijan mahdollisimman pieni vaikutus tuleviin vastauksiin ja sitä kautta tutkimuksen tuloksiin. Tutkijan etäisyys tutkittavaan säilyy, kun vastaukset ovat anonymisti lomakkeella numeroin, eikä vastauksista pystytä erottelemaan yksilöitä. (Vilka 2007, 13, 16.)

Pätevyydellä eli validiteetilla tutkimustyössä tarkoitetaan menetelmän pätevyyttä mitata juuri sitä kysymystä tai ongelmaa, johon vastauksia halutaan. Laadukkaan kyselyn kysymykset ovat aseteltu niin, että vastaaja ja kyselyn laatija ymmärtävät kysymykset samalla tavalla eivätkä kysymykset ole johdattelevia. Luotettavuudella eli reliabiliteetilla puolestaan tarkoitetaan kyselyn kykyä antaa tuloksia. Luotettavassa tutkimuskyselyssä kyselyyn vastanneen henkilön vastausten tulisi olla samat, vaikka henkilöt, jotka kyselyä teettäisivät, vaihtuisivat. Yhdessä nämä kaksi kokonaisuutta luovat tutkimuksen kokonaisluotettavuuden. (Vilka 2015, 193–194.) Uskomme, että tutkimuksemme reliabiliteetti toteutuu ja että tutkimuksemme on kaikin puolin validi.

Tutkimuksessamme on panostettu vastattavien anonymiteetin. Kyselyyn osallistuvilla oli selkeästi ilmaistu, ettei heidän henkilöllisyytensä tai taustansa tule esille missään vaiheessa tutkimustyötä. Anonymiteetti on voinut olla vastaajille kannustimena vastata rehellisesti kyselyyn, mikä on tiedonkeruun luotettavuuden kannalta erittäin tärkeä asia. Luottamuksellisuuden takaaminen on tutkijan moraalinen velvollisuus ja laissakin määritelty asia. (Mäkinen 2006, 114.)

Tutkimukseen osallistuvien määrä on ratkaisevassa asemassa kyselytutkimuksen eettisyydestä puhuttaessa. Ei ole olemassa selvää sääntöä määrästä, kuinka paljon vastanneita tulisi olla. Suppea osallistujamäärä ei mahdollisesti anna luotettavaa kuvaa todellisuudesta, kun taas suuressa joukossa erityispiirteet saattavat jäädä vähäisiksi määriteltäessä lopputulosta. Tutkimuksessa saadut vastaukset eivät ole yksiselitteisiä, vaan tutkijan tulee omaa ammattiosaamistaan hyödyntäen tulkita niitä. Tutkijalla on myös vapaus valita, mitä tietoja ja tuloksia haluaa julkaista. (Clarkeburn & Mustajoki 2007, 70–71.)

LÄHTEET

Aalberg, V. & Siimes, M. 2007. Lapsesta aikuiseksi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo.

Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim.) 2015. Rahapeliiriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Asevelvollisuuslaki. 28.12.2007/1438. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20071438#L3>. Viitattu 23.3.2019.

Autio, M. & Paju, P. 2005. Kuluttava nuoruus. Nuorisotutkimusverkosto, Nuorisoasiain neuvottelukunta, sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, Stakes. Helsinki: Yliopistopaino Oy. Saatavissa: https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2013/05/2006-Kuluttava_nuoruus.pdf. Viitattu: 6.4.2019.

Clarkeburn, H., Mustajoki, A. 2007. Tutkijan arkipäivän etiikka. Tampere: Vastapaino.

Dunderfelt, T. 2006. Elämänkaaripsykologia. Lapsen kasvusta yksilön henkiseen kehitykseen. 13. painos. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Fors, R., Hämäläinen, S. 2013. Ehkäisevän päihdetyön rakenteet. Pohjois-Suomen aluehallintoviraston toimialueen kunnat. Oulu: Pohjois-Suomen aluehallintovirasto. Saatavissa: <https://www.avi.fi/documents/10191/1056378/Ehk%C3%A4isev%C3%A4n+p%C3%A4ihdety%C3%B6n+rakenteet+Pohjois-Suomen+aluehallintoviraston+toimialueen+kunnissa/523adb90-be68-4f29-ae6b-c529be92e078>. Viitattu: 7.4.2019.

Göös, P., Harvola, A., Korhonen, H., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Sohn, V., Tossavainen, T., Tuominen, P. (toim.) 2019. Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino / AM Print Oy

Hamarus, P., Kanervio, P., Landèn, L., Pulkkinen, S. 2011. Huuto. Juva: PS-Kustannus Oy.

Harviainen, J., Meriläinen, M., Tossavainen, T. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.

Havio, M., Inkinen, M., Partanen, A. (toim.) 2008. Päihdehoitotyö. 5. uudistettu painos. Jyväskylä: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Heikkilä, T. 2014. Tilastollinen tutkimus. 9. uudistettu painos. Helsinki: Edita.

Karjalainen, N., Miettinen, E. 2016. Opettelemassa arjen asioita. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia ammattikorkeakoulu. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/117883/Arjenasioita.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu: 6.4.2019.

Kinnunen, J., Lilja, P., Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018. Tampere: Tampereen yliopisto.

Koskimaa, R., Suominen, J., Mäyrä, F., Harviainen, J., Friman, U., Arjoranta, J. 2015. Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015.pdf>. Viitattu: 7.4.2019.

- Kotro, A., Hämäläinen, E., Kovalainen, H. 2016. IDEA etiikka 02. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy
- Laki ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä. 24.4.2015/523. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150523>. Viitattu: 30.3.2019.
- Lauha, H. (toim.) 2014. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy
- Lund, P. 2010. Rahapeliongelma. Yksilölle jätetty taakka. Juva: WS Bookwell Oy.
- Lönnqvist, J., Henriksson, M., Marttunen, M., Partonen, T. (toim.) 2014. Psykiatria. 11. Uudistettu painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Martikainen, L. 2009. Kaaosta vai hallintaa. Kuopio: Unipress.
- Myllyniemi, S. (toim.) 2016. Arjen jäljillä. Nuorisobarometri 2015. Helsinki: Grano Multiprint Oy
- Mäkinen, O. 2006. Tutkimusetiikan ABC. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi
- Mäkelä, J. 2018. Kun pelihimo ottaa vallan. Peliriippuvuus ja siitä selviäminen. Helsinki: Minerva Kustannus Oy.
- Nakken, C. 2015. Minä ja riippuvuus. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Nuorisolaki 21.12.2016/1285. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=nuorisolaki>. Viitattu: 4.4.2019.
- Peluuri Peliklinikka. 2019. Ajankohtaista. Ongelmallinen digipelaaminen kansainväliseen ICD-11 tautiluokitukseen. Saatavissa: <https://peluuri.fi/fi/ajankohtaista/ongelmallinen-digipelaaminen-kansainvaliseen-icd-11-tautiluokitukseen>. Viitattu: 6.4.2019.
- Salonen, A., Lind, K., Castrèn, S., Lahdenkari, M., Kontto, J., Selin, J., Hellman, M. & Järvinen-Tasopoulos, J. 2019. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa. Tampere: PunaMusta Oy.
- Silvennoinen, M. 2012. Uhkapelaaminen Internetissä. Opinnäytetyö. Imatra: Saimaan ammattikorkeakoulu. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/48021/Silvennoinen_Matti.pdf?sequence=1. Viitattu: 31.3.2019.
- Stengård, E., Haarakangas, T., Upanne, M., Appelqvist-Schmidlechner, K., Savolainen, M. & Ahonen, J. 2008. TIME OUT! AIKALISÄ! Elämäraiteille-toimintamalli. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Tereska, S-M. 2015. Elämänhallintaa ja yhteisöllisyyttä nuoruuden nivelvaiheessa. Pro gradu. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/98352/gradu07277.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu: 5.4.2019.
- Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. 2018. Alkoholi, tupakka ja riippuvuudet. Kansainväliset tautiluokitukset. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelma/kansainvaliset-tautiluokitukset>. Viitattu: 6.4.2019.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2015. Mielensterveys. Time out! Aikalisä! Elämä raiteilleen. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/mielensterveys/mielensterveyden-edistaminen/keinoja-mielensterveyden-edistamiseen/time-out-aikalisa-elama-raiteilleen>. Viitattu 23.3.2019.

Tilastokeskus. 2014. Hyvinvointikatsaus 1/2014. Pääkkönen, H. Uusi teknologia on vaikuttanut koulu-
laisten elämäntapoihin. Saatavissa: http://tilastokeskus.fi/artikkelit/2014/art_2014-02-26_004.html. Viitattu: 6.4.2019.

Vakkuri, K. 2001. Aika ja sinä. Vantaa: Tummavuoren kirjapaino Oy.

Viljamaa, J. 2011. Pakko saada! Addiktoitunut yhteiskunta. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Vilkka, H. 2015. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilkka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Väestöliitto. 2019. Biologinen ja psykologinen ikäraja. Saatavissa: http://www.vaestoliitto.fi/parisuhde/tietoa_parisuhteesta/tietoa_parisuhdeammattilaisille/asiakastyon_lakitietoa/ikarajasaantely/. Viitattu 6.4.2019.

Kysely Haapaveden kutsuntoihin 2016

	Kyllä	Ei
Onko sinulle koskaan tarjottu huumeita?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelottavatko päihteet sinua?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montako tuntia pelaat päivässä (mitä tahansa)?.....	<input type="checkbox"/>	tuntia
Paljonko sinulla menee viikossa rahaa pelaamiseen?	<input type="checkbox"/>	€
Toimiiko valistus kotona?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kavereiden kesken?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
koulussa?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tapahtumissa?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
harrastuksissa?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
terveydenhuollossa?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nuorisotoimessa?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
päihdetyössä?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Time out -kysely 15. –16.11.2016**Haapavesi****Vastaajia****66 kpl**

	Kyllä	Ei
Onko sinulle koskaan tarjottu huumeita?.....	18	48
Pelottavatko päihteet sinua?.....	15	51 (ehkä 1)

Montako tuntia pelaat päivässä (mitä tahansa)?

26kpl 0h 3kpl 0,5h 15kpl 1h 9kpl 2h 8kpl 3h 3kpl 4h 1 kpl 5h 1 kpl EOS

26 kpl ei pelaa, 39 pelaa, 1 eos

Pelaavien nuorten keskiarvo 2 h /päivä

Paljonko sinulla menee viikossa rahaa pelaamiseen?

45kpl 0€ 1kpl 0,50€ 1kpl 2€ 1kpl 3€ 5kpl 5€ 8kpl 10€ 1kpl 15€ 2 kpl 20€ 1kpl 25€

45 kpl ei pelaa, 20 kpl pelaa, 1 eos

Pelaavien nuorten keskiarvo 13,60 € / viikko

	Kyllä	Ei
Toimiiko valistus kotona?.....	64	1 (1 eos)
kavereiden kesken?.....	65	1
koulussa?.....	64	1 (1 eos)
tapahtumissa?.....	64	2
harrastuksissa?.....	62	4
terveydenhuollossa?.....	65	1
nuorisotoimessa?.....	65	1
päihdetyössä?.....	65	1

Kysely Haapaveden kutsunnoissa 1.-2.10.2018 kutsuntaikäisille miehille

Rahapelaaminen

Rahapelaamisella tarkoitamme taito- tai uhkapelejä, missä rahaa maksamalla voi pelaten tai arvoten voittaa palkinnoksi rahaa tai rahan arvoista hyötyä. Rahapelit ovat niin konkreettisia arpoja, vetoja, pelikoneita, kasinoja, kuin netissä tai puhelimella käytettyjä suomalaisia tai ulkomaalaisia nettisivuja ja sovelluksia, joilla voi pelata ja voittaa.

1. Oletko pelannut rahapelejä edes satunnaisesti viimeisen 6kk aikana? *

En		Olen
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>

2. Koetko rahapeleistä olleen koskaan haittaa taloudelliselle tilanteelle? *

En koe	Kyllä vähän	Kyllä paljon
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Mitä haittaa? *

Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt hieman (esimerkiksi rahani eivät ole riittäneet kaikkeen mihin olisin halunnut)

Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt jonkin verran (esimerkiksi laskuja on jäänyt maksamatta, olen joutunut siirtämään eräpäiviä ja tekemään järjestelyjä)

Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt paljon (esimerkiksi en ole pystynyt maksamaan vuokraani, laskujani, velkojani/ olen veloissani)

Taloudellinen tilanteeni on kärsinyt huomattavasti (luottotietoni ovat menossa/men-neet, olen joutumassa/joutunut ulosottoon)

4. Koetko rahapeleistä olleen koskaan haittaa terveydellesi? *

En koe

Kyllä vähän

Kyllä paljon

5. Mitä haittaa? *

Terveyteni on kärsinyt hieman (minulla on esim. masennusta, stressiä, uni- /keskittymisongelmia silloin tällöin)

Terveyteni on kärsinyt jonkin verran (minulla on esim. masennusta, stressiä, uni/keskittymisongelmia usein)

Terveyteni on kärsinyt paljon (minulla on esim. masennusta, stressiä, uni- /keskittymisongelmia koko ajan, en voisi käydä koulussa / kokopäivä töissä)

Terveyteni on kärsinyt huomattavasti (olen täysin työ- /opiskelukyvyytön rahapeleistä johtuvien ongelmien takia)

6. Koetko rahapeleistä olleen koskaan haittaa ihmissuhteillesi? *

En koe

Kyllä vähän

Kyllä paljon

7. Mitä haittaa? *

Ihmissuhteeni ovat kärsineet hieman (kaveruus- ja ystävyysuhteeni ovat joutuneet joskus koviin)

Ihmissuhteeni ovat kärsineet jonkin verran (olen riitautunut ja jokunen ihmissuhde on kärsinyt rahapelaamiseni takia)

Ihmissuhteeni ovat kärsineet paljon (olen menettänyt monta ihmissuhdetta tai olen ajautunut pahoihin riitoihin rahapelien vuoksi)

Ihmissuhteeni ovat kärsineet huomattavasti (lähes kaikki ihmissuhteeni ovat katkenneet rahapelien takia)

8. Koetko rahapeleistä olleen koskaan haittaa opinnoillesi tai työllesi?

*

En koe

Kyllä vähän

Kyllä paljon

9. Mitä haittaa?

*

Opinnot / työni ovat kärsineet hieman (minulle on tullut pientä haittaa koulussa / töissä rahapelaamisesta)

Opinnot / työni ovat kärsineet jonkin verran (En ole pystynyt hoitamaan kaikkia tehtäviäni koulussa / töissä rahapelaamisen takia)

Opinnot / työni ovat kärsineet paljon (olen joutunut ongelmiin koulussa / töissä rahapelaamisen vuoksi)

Opinnot / työni ovat kärsineet huomattavasti (koulu on keskeytynyt / työni on loppunut rahapelaamisen takia)

10. Käytätkö aikaa rahapelaamiseen mielestäsi?

*

Vähän

Sopivasti

Paljon

11. Pysytkö päättämään, että: "tänään en pelaa rahapelejä"?

*

LIITE 3/4
Kyllä

En

Ehkä

12. Onko rahapelaamisen lopettaminen sinulle helppoa? *

Todella vaikeaa

Vaikeaa

Vähän vaikeaa

Helppoa

13. Paljonko käytät aikaa muiden rahapelaamisen seuraamiseen viikossa? *

tuntia mi-

nuuttia

14. Paljonko itse käytät rahapelaamiseen rahaa viikossa? *

Euroa

15. Pelaatko digitaalisia rahapelejä? *

En
osaa
sanoaEn
lainkaan

Harvemmin

n.
kerran
kuussa

Viikoittain

Päivittäin

16. Hallitsetko rahapelaamistasi? *

En hallitse

Hallitsen

Digitaalinen pelaaminen

Digitaalisella pelaamisella tarkoitamme kaikkia sähköisiä viihde- ja älypelejä niin konsolilla, tabletilla, älypuhelimella, tietokoneella, Facebookissa, pelihallissa, videopeleissä, älytelevisiossa jne.

17. Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi digitaalisia pelejä?

*

	En osaa sanoa	En lainkaan	Harvemmin	n. kerran kuussa	Viikoittain	Päivittäin
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Digitaaliseen pelaamiseen käytetty aika viikossa (keskimäärin viimeisen puolen vuoden aikana)?

*

Tuntia

Minuuttia

19. Digitaaliseen pelaamiseen käytetty raha viikossa (keskimäärin viimeisen puolen vuoden aikana)?

*

Euroissa

20. Käytätkö aikaa digitaaliseen pelaamiseen mielestäsi?

*

	Paljon	Sopivasti	Vähän
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. Aiheuttaako digitaalisiin peleihin käyttämäsi aika mielestäsi sinulle ongelmia?

*

En osaa sanoa

Ei aiheuta

Harvoin

Toistuvasti

22. Mitä ongelmia? *

- Peleihin käyttämäni aika aiheuttaa hieman ongelmia (esim. myöhästelen pelaamisen takia)

Peleihin käyttämäni aika aiheuttaa jonkin verran ongelmia (esim. laiminlyön asioita koska aika ei riitä kaikkeen, jään joskus kotiin pelaamaan, vaikka pitäisi mennä kouluun tms.)

Peleihin käyttämäni aika aiheuttaa paljon ongelmia (esim. en ehdi tavata ystäviäni tai perhettäni tai harrastaa, koulu / työ kärsii paljon pelaamisestani)

Peleihin käyttämäni aika aiheuttaa huomattavia ongelmia (en ehdi huolehtimaan mistään, koulu, työ, opiskelu, ystävät, minusta itsestäni)

23. Paljonko käytät aikaa muiden digitaalisen pelaamisen seuraamiseen viikossa? *

Tuntia

Minuuttia

24. Aiheuttaako digitaalisiin peleihin käyttämäsi raha mie- *

lestäsi sinulle ongelmia? En osaa sanoa

Ei aiheuta

Harvoin

Toistuvasti

25. Mitä ongelmia? *

Peleihin käyttämäni raha aiheuttaa hieman ongelmia (rahani eivät sen jälkeen riitä kaikkeen mihin haluaisin)

Peleihin käyttämäni raha aiheuttaa jonkin verran ongelmia (esimerkiksi laskuja jää maksamatta)

Peleihin käyttämäni raha aiheuttaa paljon ongelmia (olen veloissani, laskuja on menossa/mennyt perintään/ulosottoon)

Peleihin käyttämäni raha aiheuttaa minulle huomattavia ongelmia (en voi maksaa / ostaa mitään muuta, luottotietoni ovat menneet, laskuja/velkoja on perinnässä ja tai ulosotossa)

26. Koetko digitaalisessa peleistä olleen koskaan haittaa terveydellesi?

*

En koe

Kyllä vähän

Kyllä paljon

27. Mitä haittaa?

*

Terveyteni on kärsinyt hieman (minulla on esim. masennusta, stressiä, uni- /keskittymisongelmia silloin tällöin)

Terveyteni on kärsinyt jonkin verran (minulla on esim. lievää ylipainoa, vähän ongelmia liikkumisessa, masennusta, stressiä, uni- /keskittymisongelmia usein)

Terveyteni on kärsinyt paljon (minulla on esim. ylipainoa, ongelmia liikkumisessa, masennusta, stressiä, uni- /keskittymisongelmia koko ajan, en voisi käydä koulussa / kokopäivä töissä)

Terveyteni on kärsinyt huomattavasti (olen täysin työkyvytön rahapeleistä johtuvien terveysongelmien takia)

28. Koetko digitaalisista peleistä olleen koskaan haittaa ihmissuhteillesi?

*

En koe

Kyllä vähän

Kyllä paljon

29. Mitä haittaa? *

- Ihmissuhteeni ovat kärsineet hieman (kaveruus- ja ystävyysuhteen ovat joutuneet koviille)

Ihmissuhteeni ovat kärsineet jonkin verran (olen riitautunut ja jokunen ihmissuhde on kärsinyt pelaamiseni takia)

Ihmissuhteeni ovat kärsineet paljon (olen menettänyt monta tärkeääkin ihmissuhdetta pelien vuoksi)

Ihmissuhteeni ovat kärsineet huomattavasti (lähes kaikki ihmissuhteeni ovat katkenneet pelien takia)

30. Koetko digitaalisista peleistä olleen koskaan haittaa opinnoillesi tai työllesi? *

En koe

Kyllä vähän

Kyllä paljon

31. Mitä haittaa? *

Opinnot / työni ovat kärsineet hieman (minulle on tullut pientä haittaa koulussa / töissä pelaamisestani)

Opinnot / työni ovat kärsineet jonkin verran (En ole pystynyt hoitamaan kaikkia tehtäviäni koulussa / töissä pelaamiseni takia)

Opinnot / työni ovat kärsineet paljon (olen joutunut ongelmiin koulussa / töissä pelaamiseni vuoksi)

Opinnot / työni ovat kärsineet huomattavasti (koulu on keskeytynyt / työni on loppunut pelaamiseni takia)

37. Tiedätkö mistä saa apua peliriippuvuuteen? *

En

Ehkä

Kyllä

ICD-10 pelihimon diagnostiset kriteerit

- A. Pelaamisjaksoja on vähintään kaksi vuodessa
- B. Pelaaminen jatkuu, vaikka seurauksena olisi henkilökohtaista ahdinkoa tai se vaikuttaisi jokapäiväisen elämän toimintoihin. Näistä jaksoista ei kerry voittoa.
- C. Voimakasta pelaamisen tarvetta on vaikea hillitä niin, että potilas itse pystyisi lopettamaan pelaamisen.
- D. Pelaamiseen ja pelaamisympäristöön liittyvät mielikuvat hallitsevat ajattelua ja mielikuvia.

(Terveysten ja hyvinvoinninlaitos 2019)

DSM-5 rahapeliriippuvuuden kriteerit

1. Tarve pelata jatkuvasti suurenevilla rahasummilla saavuttaakseen haluamansa jännityksen.
2. Yritys vähentää tai lopettaa rahapelaaminen aiheuttaa rauhattomuutta tai ärtyneisyyttä.
3. On toistuvasti epäonnistunut yrityksissään kontrolloida, vähentää tai lopettaa rahapelaamista.
4. Ajatukset pyörivät rahapelaamisen ympärillä (esim. jatkuva tarve elää uudelleen aikaisempia rahapelitapahtumia, miettiä tasoituis mahdollisuuksia tai suunnitella seuraavaa rahapeliä ja ajatella pelaamiseen käytettävien rahojen hankintaa).
5. Pelaa usein tuntiessaan olonsa kuormittuneeksi (kokien esim. avuttomuutta, syyllisyyttä, ahdistuneisuutta tai masennusta).
6. Hävittyään rahaa palaa usein takaisin pelaamaan tasoittaakseen tappion (häviöiden takaa-ajo).
7. Valehtelee salatakseen rahapelaamiseen osallistumisensa määrän.
8. On vaarantanut tai menettänyt tärkeän ihmissuhteen, työpaikan tai koulutukseen tai työuraan liittyvän mahdollisuuden rahapelaamisen takia.
9. Tukeutuu muihin rahanhankinnassa helpottaakseen rahapelaamisen aiheuttamaa epätoivoista taloudellista tilannetta.

(Terveiden ja hyvinvoinninlaitos 2019)

POGQ mittari

1. Kun et pelaa, kuinka usein ajattelet pelaamista tai sitä miltä tuntuisi pelata sillä hetkellä?
(Ajatusten keskittyminen pelaamiseen)
2. Kuinka usein pelaat kauemmin kuin olit alun perin suunnitellut? (Uppoutuminen)
3. Kuinka usein tunnet itsesi masentuneeksi tai ärtyneeksi kun et pelaa vain siksi, että nämä epämiellyttävät tunteet katoavat aloittaessasi pelaamisen? (Vierotusoireet)
4. Kuinka usein sinusta tuntuu, että sinun pitäisi vähentää pelaamiseen käyttämäsi aikaa? (Liiallinen pelaaminen)
5. Kuinka usein ympärilläsi olevat ihmiset valittavat sinun pelaavan liikaa? (Ristiriitoja ihmissuhteissa)
6. Kuinka usein olet epäonnistunut tapaamaan ystäviäsi, koska olet ollut pelaamassa?
(Sosiaalinen eristäytyminen)
7. Kuinka usein haaveilet pelaamisesta? (Ajatusten keskittyminen pelaamiseen)
8. Kuinka usein menetät ajantajusi pelatessasi? (Uppoutuminen)
9. Kuinka usein tulet ärsyyntyneeksi, levottomaksi tai tuskaiseksi, koska et voi pelata niin paljon kuin haluaisit? (Vierotusoireet)
10. Kuinka usein olet yrittänyt epäonnistuneesti vähentää pelaamiseen käyttämäsi aikaa? (Liiallinen pelaaminen)
11. Kuinka usein olet riidellyt vanhempiesi ja/tai kumppanisi kanssa pelaamisen vuoksi?
(Ristiriitoja ihmissuhteissa)
12. Kuinka usein olet huomiotta muut aktiviteetit koska olet mieluummin pelannut?
(Sosiaalinen eristäytyminen)
13. Kuinka usein sinusta tuntuu, että aika pysähtyy, kun pelaat? (Uppoutuminen)
14. Kuinka usein olet tullut levottomaksi tai ärsyyntyneeksi, mikäli et ole pystynyt pelaamaan muutamaan päivään? (Vierotusoireet)
15. Kuinka usein sinusta on tuntunut, että pelaaminen aiheuttaa ongelmia elämässäsi?
(Liiallinen pelaaminen)
16. Kuinka usein valitset mieluummin pelaamisen kuin lähdet ulos jonkun kanssa? (Sosiaalinen eristäytyminen)
17. Kuinka usein olet unohtanut syödä, koska olet ollut niin uppoutunut pelaamiseen?
(Uppoutuminen)
18. Kuinka usein olet tullut ärsyyntyneeksi tai harmistuneeksi kun et ole voinut pelata?
(Vierotusoireet) (Göös ym. 2019, 119.)

ICD-11 digipeliriippuvuuden diagnostiset kriteerit

1. Heikentynyt kontrolli pelaamiseen.
2. Pelaamisen asettaminen päivittäisten toimien sekä muun elämän edelle.
3. Pelaamisen jatkaminen tai lisääminen kielteisistä seurauksista huolimatta.

(Peluuri 2018)

DSM-5 internet-pelaamishäiriön pääoireet

1. Äärimmäinen ajatusten keskittyminen pelaamiseen.
2. Vieroitusoireet, kuten pelaamattomuuteen liittyvä levottomuus ja ärtyneisyys.
3. Jatkuva tarve käyttää enemmän aikaa pelaamiseen.
4. Epäonnistuminen yrityksissä hallita internet-pelaamista.
5. pelaamisen aiheuttama luopuminen muista elämän aktiviteeteista, kuten harrastuksista.
6. Jatkuva liiallinen internet-pelaaminen tiedostetuista negatiivisista vaikutuksista huolimatta.
7. Pelaamisen määrän salailu muilta ihmisiltä.
8. Internet-pelien pelaaminen lievittääkseen tai paetakseen kielteisiä tunteita, kuten syyllisyyttä tai ahdistusta.
9. Tärkeän ihmissuhteen, työpaikan, koulutuksen tai työuran vaarantuminen tai menetys internet-pelaamisen takia.

(Göös ym. 2019, 117)