

# **RAHAPELEJÄ PELAAVIEN NUORTEN AIKUISTEN RAHAPELAAMISELLE ANTAMAT MERKITYKSET**

**Eeva Juutinen**

**Pro gradu-tutkielma**

**Sosiaalityö**

**Yhteiskuntatieteiden**

**ja filosofian laitos**

**Jyväskylän yliopisto**

**kevät 2018**

## **TIIVISTELMÄ**

# **RAHAPELEJÄ PELAAVIEN NUORTEN AIKUISTEN RAHAPELAAMISELLE ANTAMAT MERKITYKSET**

**Eeva Juutinen**

Sosiaalityön maisteriohjelma

Pro gradu -tutkielma

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Jyväskylän yliopisto

Ohjaajat: Marjo Kuronen ja Maritta Itäpuisto

Kevät 2018

sivumäärä: 71 sivua + 2 liitettä

Suomalaiset pelaavat rahapelejä eniten koko Euroopassa. Tilastot osoittavat, että Suomessa rahapelaaminen on yleisintä nuorten aikuisten keskuudessa, mutta siitä huolimatta heihin keskittynyttä laadullista rahapelitutkimusta ei ole juurikaan tehty. Tässä Pro gradu -tutkielmassa selvitetään rahapelejä pelaavien nuorten aikuisten (18–29 -vuotiaiden) rahapelaamiselle antamia merkityksiä.

Tutkimus on laadullinen ja analyysimenetelmänä on käytetty sisällönanalyysiä. Tutkimuksen aineiston muodostavat 14 kirjoituspyynnön perusteella syntyneitä kirjoitusta, joissa rahapelaajat kertovat vapaamuotoisesti rahapelaamisesta. Aineisto on kerätty lumipallo-otantaa hyödyntäen sellaisilta nuorilta aikuisilta, jotka itse mieltävät rahapelaamisen kuuluvan heidän arkeensa. Tutkimuksen tarkoituksena on kirjoitusten avulla tutustua nuorten aikuisten rahapelikäyttäytymiseen ja sitä kautta selvittää, minkälaisia merkityksiä rahapelaamiseen liittyy.

Tutkimus tuottaa tietoa siitä, miten rahapelaaminen näkyy tutkimukseen osallistujien arjessa ja mitkä tekijät ohjaavat nuoria aikuisia rahapelaamisen pariin. Tutkimuksen tarkoituksena on tuoda rahapelaaminen näkyväksi myös sellaisena yhteiskunnallisena ilmiönä, johon ei aina kytkeydy ongelmia.

Tutkimuksen tuloksista voidaan päätellä, että nuorilla aikuisilla rahapelaajilla on yhteneväisiä rahapelikäyttämiseen vaikuttavia piirteitä. Tutkimuksen tulosten mukaan lapsuuden perheellä, tunteilla, rahalla, pelaajan ja pelin yksilökohtaisilla ominaisuuksilla sekä yhteiskunnallisilla tekijöillä on merkitystä nuorten aikuisten rahapelaamiseen.

**Avainsanat:** rahapelaaminen, nuoret aikuiset, rahapelikäyttäytyminen, merkitys, kirjoituspyyntö

## SISÄLTÖ

1 JOHDANTO .....	3
2 RAHAPELAAMINEN .....	5
2.1 Raha osana pelitapahtumaa .....	5
2.2 Rahapelaamisen historia Suomessa.....	8
2.3 Suomen rahapelijärjestelmä .....	10
3 RAHAPELIKÄYTTÄYTYMINEN .....	13
3.1 Nuori aikuinen rahapelaajana.....	13
3.2 Rahapelaamisen synnyttämät kokemukset.....	14
3.3 Rahapelaamisen houkutustekijät .....	16
3.4 Ongelmallinen rahapelaaminen .....	18
4 RAHAPELITUTKIMUS .....	20
4.1 Riippuvuustutkimuksesta monipuolisempiin näkökulmiin.....	20
4.2 Rahapelaajiin liittyvä tutkimus.....	23
5 TEORIASTA TARINOIHIN .....	26
5.1 Tutkimusmenetelmä .....	26
5.2 Aineiston keruu .....	27
5.3 Pyynnön synnyttämät kirjoitukset.....	30
5.4 Analyysi.....	31
5.5 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus .....	34
6 RAHAPELAAMISEN MERKITYKSET NUORILLE AIKUISILLE.....	37
6.1 Perhekulttuuriset merkitykset.....	37
6.2 Emotionaaliset merkitykset .....	40
6.3 Taloudelliset merkitykset .....	44
6.4 Pelaajakohtaiset merkitykset .....	48

6.5 Pelikohtaiset merkitykset .....	53
6.6 Rakenteelliset merkitykset .....	56
7 POHDINTA .....	59
LÄHTEET .....	64
LIITTEET .....	72
Liite 1. Kirjoituspyyntö .....	72
Liite 2. Tiedote tutkimukseen osallistuville .....	73

# 1 JOHDANTO

Rahapelaaminen kuuluu suomalaisten arkeen, sillä suomalaiset pelaavat rahapelejä eniten koko Euroopassa. Vuoden 2015 tilastojen mukaan 80 % suomalaisista 15–74 -vuotiaista oli pelannut jotain rahapeliä kuluneen vuoden aikana. (Salonen & Raisamo 2015, 3.) Suurimmalle osalle kansalaisista rahapelaaminen on harmitonta viihdettä ja ajankulua, mutta rahapelaamisella on myös toinen puoli. Pelaaminen voi helposti ja jopa huomaamatta muuttua myös ongelmalliseksi. Viihdepelaamisen ja ongelmapelaamisen välille on hankala vetää selkeää rajaa, koska rahapelaamisella on jokaiselle rahapelaajalle oma yksilöllinen ja yhteisöllinen merkityksensä.

Oma kiinnostukseni rahapelaamista kohtaan syntyi Jyväskylän yliopistossa järjestetyllä Rahapeliongelmiin kohtaaminen -kurssilla. Vasta tuolloin todella havahtuin rahapelaamisen yleisyyteen Suomessa ja minua alkoi kiinnostaa rahapelaaminen sosiaalityön näkökulmasta. Sosiaalityöhön liittyvissä alan julkaisuissa on perinteisesti keskitytty ongelmapelaamiseen, mutta minun kiinnostuksen kohteeni suuntautuu nimenomaan rahapelaajaan. Sen vuoksi tässä tutkimuksessa tarkastellaan nuorten aikuisten rahapelaajien omia ajatuksia rahapelaamiseen liittyen. Tutkimuksen avulla saadaan tietoa siitä, mitkä tekijät ohjaavat nuoria aikuisia pelaamaan rahapelejä. Sosiaalityön kannalta olisi tärkeää pystyä näkemään rahapelaaminen ilmiönä, joka ei aina tuota ongelmia. Se, että ammattilaiset ymmärtävät rahapelaamiseen liittyviä merkityksiä, helpottaa rahapelaamisen tunnistamista ja siten mahdollistaa tarvittaessa siihen puuttumisen.

Suomessa rahapelaaminen on ajankohtainen ja yhteiskunnallisesti merkittävä aihe. Erityisesti 2000 -luvulla rahapelaaminen on ollut näkyvästi esillä median otsikoissa, työllistänyt lainsäätäjiä ja puhuttanut kansalaisia. Sitä kautta myös rahapelaamiseen liittyvän tiedon tarve on kasvanut, ja rahapelaaminen onkin viime vuosikymmeninä ollut nouseva aihe myös suomalaisessa tiedemaailmassa. (Raento 2012a, 7, 15.) Tällä hetkellä rahapelaamiseen liittyvän tutkimuksen julkinen tietoperusta alkaa Suomessa olla pitävällä pohjalla. Suurin osa tutkimuksista tarkastelee arpajaislain määrittelemänä nimenomaan rahapelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä ja sosiaalisia haittoja. Tuukka Tammen (2016, 370) mukaan silti voidaan perustellusti kysyä, onko tutkimuksen painopiste kuitenkaan täysin oikea. Tämän pelkästään haittanäkökulmaan keskittymisen ohittaminen on yksi oman tutkimukseni lähtökohdista. Minua kiinnostaa enemmänkin se, miten rahapelaajat omaa rahapelikäyttäytymistään kuvaavat.

Monissa rahapelitutkimuksissa toistuu sama ilmiö erityisesti nuorten miesten valitettavan heikosta osallistumisesta tutkimuksiin, vaikka juuri nuoret miehet ovat pelaamisen kannalta kiinnostava ja

kriittinen ryhmä. (Piispa ym. 2009, 5). Tilastot nimittäin osoittavat, että rahapelaaminen on yleisintä 25–34 -vuotiailla ja rahapeliongelmia esiintyy eniten 18–24 -vuotiaiden keskuudessa (Salonen & Raisamo 2015, 38, 100). Mittareiden mukaan rahapelejä pelaavia nuoria aikuisia on siis paljon ja minua kiinnostaakin tutustua heidän rahapelikäyttäytymiseensä. Mielestäni on huomionarvoista, että tähän ikäryhmään keskittynyttä tutkimusta ei ole pelaamisen yleisyydestä huolimatta juurikaan tehty. Olisi tärkeää saada näiden rahapelejä pelaavien nuorten aikuisten ääni kuulumaan, jotta olisi mahdollista ymmärtää pelaamisen taustalla vaikuttavia tekijöitä. On ihmeellistä, miksi nuoret aikuiset, jotka ikänsä perusteella ja Internetin tavoitettavuuden kannalta voidaan määritellä rahapelaamisen riskiryhmäksi, ovat siitä huolimatta jääneet rahapelitutkimuksessa väliinpuotoajan rooliin (Tossavainen ym. 2015, 231).

Nuorten aikuisten rahapelaamista on siis tutkittu Suomessa verraten vähän, ja pidänkin tärkeänä näkökulmana sitä, että tutkimukseni tuottaa tietoa nimenomaan rahapelaajien itsensä näkökulmasta. Suomessa tarvitaan laadullista tutkimusta suomalaisten rahapelikulttuurista ja siitä, miten rahapelaaminen kytkeytyy suomalaisten arkeen. Meillä on olemassa paljon tilastoja, josta rahapelaamisen runsaus näkyy, mutta on tärkeää selvittää, mitä syitä näiden lukujen taustalta löytyy. (Järvinen-Tassopoulos 2012, 96.) Myös Jukka Ahonen (2010, 112–113) toteaa, että olisi mielekästä tutkia nuoria rahapelaajia siten, että tutkimusasetelma ei olisi aina ongelmalähtöinen. Yhteiskunnallisesti relevanssin tutkimuksen tulee tuottaa uutta tietoa ja ymmärrystä, jotta tutkittavaan ilmiöön perustuen voidaan tehdä päätöksiä ja toiminnallisia ratkaisuja (Pohjola 2007, 28). Rahapelipolitiikan kannalta onkin tärkeää luoda ymmärrystä siitä, millaisia merkityskokonaisuuksia pelaajat rahapelaamiseen liittyen nostavat esiin.

Tämän pro gradu -tutkielman kohderyhmänä ovat sellaiset 18–29 -vuotiaat nuoret aikuiset, jotka itse mieltävät, että rahapelaaminen kuuluu heidän arkeensa. **Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää minkälaisia merkityksiä nuoret aikuiset rahapelaajat antavat rahapelaamiselle.** Kyseessä on laadullinen tutkimus, jonka analyysimenetelmänä käytettiin sisällönanalyysiä. Tutkimusaineistona on 14 lumipallo-otantaa hyödyntäen kerättyä kirjoitusta. Pekka Lundin (2010, 33) mukaan kokemus rahapelaamisesta on aina yksilöllinen, ja paras tapa määritellä pelaamista on paneutua yksilön kokemukseen. Valitsin aineistonkeruutavaksi kirjoituspyynnön, koska yksilöille suunnatuilla pyynnöillä sain tavoitettua henkilökohtaisia näkökulmia rahapelaamisesta.

## 2 RAHAPELAAMINEN

### 2.1 Raha osana pelitapahtumaa

Pelaaminen on sellaista vapaaehtoista toimintaa, jossa yhteisesti sovittujen sääntöjen puitteissa tehdään haastavia ja mielekkäitä asioita, jotka johtavat selkeään lopputulokseen (Harviainen ym. 2013, 7) Kun raha tulee osaksi pelitapahtumaa, on kyseessä rahapelaaminen. Risto Rauteen (2009, 17) mukaan rahapelaamisen kriteerit täyttyvät silloin, kun sekä panoksena että voittona on rahaa ja voitto perustuu joko kokonaan tai osittain sattumaan. Tunnettuja rahapelejä ovat muun muassa lotto, rahapeliautomaatit, raaputusarvat, urheilu- ja hevospelit sekä kasinopelit. Voidaan kuitenkin ajatella niin, että mitä tahansa peliä voi pelata rahasta, jos pelaajat niin sopivat. Rahapanoksen asettamista pidetään yleisesti merkkinä siitä, että pelaaja suhtautuu kyseiseen peliin vakavasti ja on kyvykäs ottamaan riskejä. (Kinnunen 2010, 42.)

Rahapelit itsessään eivät tuota rahaa, vaan voitettu summa koostuu aina hävinneiden pelaajien rahoista (Svartsjö ym. 2008, 15). Joka tapauksessa rahapeliin osallistujilla on aina mahdollisuus voittaa rahaa. Kuitenkin ainoa, joka rahapelin päätyttyä jää varmasti voitolle, on pelinjärjestäjä. (Kinnunen & Jaakkola 2015, 34.) Tästä syystä pelin järjestäjän haluttu paikka on valtioiden säädeltävissä. Rahapelaamisen mahdollistaminen on näin ollen erityislaatuista taloudellista toimintaa. Pelaamiseen liittyvän rahaliikenteen katsotaan mahdollistavan myös rikollisuuden ja riippuvuuden esiintymistä, joten rahapelaaminen on kaikkialla maailmassa säädeltyä toimintaa. Yleisimmin kontrolloidaan erilaisia pelimuotoja ja – sääntöjä, pelien ja pelin järjestäjien määrää sekä voittojen ja panosten enimmäismäärää. Valtiot myös pyrkivät ottamaan oman osuutensa rahapeleistä saadusta tuotosta tai ohjaamaan sen käyttöä. (Hokkanen 2016, 461–462.)

Rahapelaamisella on erilaisia tasoja, joiden välillä pelaajat voivat liikkua. Teresa Taskinen (2007, 20) erittelee harmittoman pelaamisen, riskipelaamisen ja ongelmapelaamisen. Näiden tasojen välisten rajapintojen määrittäminen on kuitenkin haastavaa ja yksilöllistä. Luokittelut myös vaihtuvat eri tutkijoiden ja tutkimusten välillä. Mirka Smolej, Salla Karjalainen ja Tapio Jaakkola (2015, 31) määrittelevät riskirahapelaamisen olevan kyseessä silloin, kun pelaamisesta ei ole vielä koitunut selviä ongelmia, mutta pelaaja pelaa usein, käyttäen siihen runsaasti aikaa tai rahaa tai molempia.

Suurimmalle osalle rahapelejä pelaavista pelaaminen on hallittua eikä näin ollen aiheuta haittoja. Rahapelaamisen katsotaan olevan haitatonta tai kohtuullista silloin, kun se ei häiritse mitään osaluetta pelaajan elämässä. Tällöin pelaamisen seuraukset ovat myönteisiä ja antavat mahdollisuuden

viihdyttävään hetkeen tai sopivassa mittakaavassa haaveiluun. (Pajula 2016, 5.) Yksinkertaisin ja yleisin rahapelaamisen muoto on puhtaaseen onneen perustuvat pelit, kuten lotto, bingo, ruletti ja erilaiset kolikkoautomaatit. Näiden onnenpelien lisäksi on olemassa rahapelejä, joissa pelaajalla on jonkinasteinen vaikutusmahdollisuus lopputulokseen. Näitä kutsutaan taitopeleiksi, vaikka sattumalla on kuitenkin aina pieni merkitys lopputuloksen määräytymiseen, eikä mikään rahapeli pohjautu näin ollen pelkkään taitoon. (Svartsjö ym. 2008, 16.) Nigel Turnerin ja Barry Fritzin (2007, 27) mukaan taitopelit voidaan jakaa kolmeen eri alakategoriaan.

1. Pelit, joissa pelitapahtumien välillä on jonkin verran tilastollista riippuvuutta (esimerkiksi korttipelit)
2. Pelit, joissa pelaaja voi käyttää erilaisia strategioita suhteessa toisiin pelaajiin (esimerkiksi pokeri tai domino)
3. Pelit, joissa subjektiivisesti arvioidaan lopputulos, joka on vain osittain satunnainen (esimerkiksi urheiluedonlyönti)

Onnenpelit antavat kaikille pelaajille tasa-arvoisen mahdollisuuden voittoon. Kaikille rahapeleille yhteinen tekijä on se, että pelin vaikeusaste vaikuttaa voiton suuruuteen. Mitä epätodennäköisempää voittaminen on, sitä suuremman summan voittaja saa. (Rautee 2009, 19.) Sari Castrén, Hannu Alho ja Anne Salonen (2016, 418) toteavat, että suomalaisten keskuudessa suosituimpia ovat nopeatempoiset pelit, kuten rahapeliautomaatit ja verkkorahapelit, jotka ovat myös rahapeliongelman näkökulmasta haitallisimpia pelimuotoja. Rahapelaamiseen vaikuttavat vahvasti teknologiakentällä tapahtuvat uudistukset ja muutokset, joiden avulla rahapelaamisesta tehdään koko ajan helpompaa. (Björklund ym. 2011, 21.) Myös Raento (2012a, 14) toteaa, että yksittäisen pelaajan näkökulmasta rahapelaaminen on nykyään aikaisempaa riippumattomampaa tilasta ja ajasta. Rahapelien helppo saatavuus vaikuttaa myös siihen, että pelaamisen lopettaminen on vaikeaa, koska houkutus on jatkuvasti tarjolla (Koskela ym. 2010, 15).

Myös verkkorahapelaamiseen liittyvä valvonnan puute on herättänyt keskustelua ja Aki Koivulan, Ilkka Koirasen ja Pekka Räsänen (2016, 372) mukaan tutkimukset ovat osoittaneet verkkorahapelaamisella olevan ongelmapelaamista lisäävä vaikutus. He kuitenkin muistuttavat, että kaikki kuluttajat eivät edelleenkään ole sähköisten markkinoiden vaikutuspiirissä. Näin ollen verkkorahapelien ei voida katsoa väestötason näkökulmasta lisäävän voimakkaasti ongelmapelaamista, mutta tietyissä riskiryhmissä ongelmapelaaminen saattaa verkkopelien myötä lisääntyä. Ajattelen, että tähän tutkimukseen osallistuneet nuoret aikuiset ovat ikäluokkaa, jotka ovat



kasvaneet yhteiskunnassa, jossa Internet on kuulunut arkipäivään. Näin ollen heidän kohdallaan verkkopelaamiseen liittyvät mahdollisuudet ja riskit on hyvä pitää mielessä.

Digitaalisen pelaamisen aikakaudella myös rahapelaamisen määrittäminen on entistä haastavampaa, sillä uudenlaiset rahoitusmallit hämärtävät rajaa perinteisen rahapelaamisen ja muun pelaamisen välillä. Esimerkiksi suosituissa free-to-pay -peleissä aloittaminen on ilmaista, mutta peliin voi saada lisäsisältöä tai helpotuksia maksamalla pieniä rahasummia. (Kinnunen 2016, 407–408.) Rahapelaaminen tulisi kuitenkin erottaa muunlaisesta arjessa tapahtuvasta pelaamisesta siinä mielessä, että rahapelaamista ei voida nähdä arjesta irrallaan olevana viihtymismuotona. Rahapelissä voitettu tai hävitty raha vaikuttaa myös arkielämään. (Svartsjö ym. 2008, 16.)

Verkossa tapahtuvan pelaamisen on sanottu myös arkipäiväistävän rahapelaamista. Lisäksi verkkorahapeliin ikäraajat on helppo kiertää ja elektronisen rahan käsittelyn uskotaan madaltavan riskien ottamisen kynnyksiä. (Koivula ym. 2016, 371–372.) Yksi verkkopelaamisen oleellisista ominaisuuksista on se, että pelaajat eivät ole konkreettisesti kosketuksissa rahaan. Samoin esimerkiksi kasinoilla rahan sijaan käytettävät pelipoletit osaltaan hämärtävät pelaajan käsitystä todellisesta rahan arvosta. (Svartsjö ym. 2008, 29.) Tässä tutkimuksessa en erottele sitä, missä tai minkälaisia rahapelejä tutkimukseen osallistujat pelaavat, vaan tutkimukseen kuuluu kaikenlainen pelaaminen, missä kulutetaan rahaa.

Taskinen (2007, 12) toteaa, että raha ei aina ole tärkein syy pelaamiseen, mutta sitä tarvitaan pelaamisen jatkamiseen. Käyttäytymisteoreetikot puolestaan ajattelevat nimenomaan rahan voittamisen tuottaman palkitsevuuden tunteen olevan keskeisessä roolissa pelaamista vahvistavana ja sen jatkamiseen kannustavana tekijänä (Parsons & Webster 2000, 264). On myös todettu, että koska rahan voittaminen ei ole harrastajapelaajalle kovin todennäköistä, ei rahaa voida pitää keskeisenä rahapelaamiseen motivoivana tekijänä. Rahapeleissä raha voikin olla mieluummin pelaamisen yllytin, kuin motiivi. (Cotte 1997, 382.)

Pienillä panoksilla pelaavat eivät useinkaan koe tappiota rahalliseksi häviöksi, vaan enemmänkin maksuksi viihdyttävästä pelistä (Paloheimo 2010, 37). Lund (2010, 26) kuitenkin pohtii sitä, miten suomalaisessa myönteisesti rahapelaamiseen suhtautuvassa yhteiskunnassa ei ole juurikaan tunnettu tarvetta miettiä, mistä rahapeliin valtavat tuotot kertyvät. Vuonna 2015 suomalaisten rahapelaamiseen käyttämä kokonaissumma oli yhteensä arviolta 1487 miljoonaa euroa (Salonen ym. 2017a, 551). Vaikka rahapelaamiseen käytettävät summat ovat yksilöllisiä, voidaan olettaa, ettei tuollainen summa kerääny kasaan ilman, että joillekin hävityt summat ovat aivan liian suuria.

Kanadassa ovat tutkimuksen avulla pyritty määrittelemään kohtuupelaamisen raja-arvoja, sekä ajassa että rahassa mitattuina. Kohtuupelaamisen raja-arvoiksi määriteltiin rahapelaaminen, joka tapahtuu harvemmin kuin kaksi tai kolme kertaa kuukaudessa. Rahapelaamiseen käytetyn rahasumman tulee kohtuupelaajalla olla vähemmän kuin 501–1000 Kanadan dollaria (n. 340–690€) ja olla korkeintaan prosentti kuukausituloista. (Currie ym. 2009.) Rahapelaamisen yksilöllinen luonne huomioiden, on kohtuupelaamiselle kuitenkin käytännössä mahdotonta määrittää sellaisia raja-arvoja, jotka pitäisivät paikkansa kaikkien kohdalla.

Jaakkolan (2006) mukaan peliongelmaa ei puolestaan voi mitata rahassa sen vuoksi, että ihmisten varallisuus on erilaista, samoin kuin kyky kestää rahanmenetyksiä. Lisäksi ajanhallinnan menetyksiä ei oteta määritelmässä huomioon, eikä niiden seurauksia kyetä erittelemään (Heikkilä ym. 2009, 18). Svartsjö ja muut (2008, 29) kuitenkin huomauttavat, että vaikka varallisuudessa on ihmisten välillä eroja, aikaa meillä kaikilla on rajallisesti. Alhainen tulotaso ei kuitenkaan ole esteenä peliongelman kehittymiseen, sillä rahapeliongelma on yleisintä työttömillä tai lomautetuilla ja työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla tai pitkäaikaissairailta. (Salonen ym. 2017a, 556.)

Smolej ja muut (2015, 28) toteavatkin, että pienituloiset rahapelaajat ovat taloudellisesti kaikkein haavoittuvaisimmassa asemassa. Rahapelaaminen pysyy kuitenkin helposti salassa, koska pelaamiseen ei liity selkeästi ulospäin näkyviä seikkoja. Suomalaisessa kulttuurissa myös raha-asioista puhuminen on tietynlainen tabu eikä toisen rahankäytöstä kysellä. Jopa perheen sisällä raha-asiat ovat monilla yksityisiä ja näin ollen esimerkiksi rahapelaamiseen satsattu rahankäyttö voi pysyä pitkään salassa jopa läheisiltä. (Lund 2010, 34–35.)

## **2.2 Rahapelaamisen historia Suomessa**

Suomessa rahapelaamista tapahtui jo keskiajalla, jolloin pelimuotona oli nopanheitto. Nykyaikaiset pelikortit rantautuivat Suomeen 1600-luvulla, jolloin ne olivat enimmäkseen sotilaiden huvi. Ruotsin vallan alla olleessa Suomessa alettiin 1700-luvulla järjestää raha-arpajaisia, joiden tuotto käytettiin hyväntekeväisyyteen ja julkisiin tarkoituksiin. Suomen siirryttyä Venäjän vallan alle, nämä raha-arpajaiset kuitenkin kiellettiin. Seuraava askel oli tavara-arpajaiset, jotka nousivat suureen suosioon 1800-luvun jälkipuoliskolla. Tuolloin ihmisiä kiehtoi erityisesti se, ettei säätyasemalla ollut merkitystä, vaan voittaja ratkaistiin onnella. (Niemelä 2013, 18–20).

Vuonna 1889 asetetussa rikoslaissa rahapelaamista pidettiin hyvien tapojen vastaisena ja rahapelaamisesta oli seurauksena sakkorangaistus (Varvio 2007, 48). Kielteisestä suhtautumisesta huolimatta olivat peli-intoiset suomalaiset Outi Niemelän (2013, 21) mukaan osallistuneet jo pitkään laittomiin rahapeleihin. Myös valtiovalta tiedosti tämän ja ihmisten rahapelaamiseen käyttämät varat haluttiin kanavoida järkevästi. Näin ollen rahapelaaminen haluttiin organisoida valtakunnallisesti ja lopulta 1920-luvulla sallittiin raha-arpajaisten pitäminen. Raviurheilun keskusjärjestö sai totalisaattorivedonlyönnin lailliseksi vuonna 1927. (Myllymaa & Matilainen 2016, 470).

Samoihin aikoihin Suomen suurimpiin kaupunkeihin alkoi ilmestyä yksityisten liikemiesten omistamia raha-automaatteja. Suomalaisen rahapelijärjestelmän synnyssä tärkeä merkkipaalu on vuosi 1938, jolloin yksinoikeusajattelu huipentui ja Raha-automaattiyhdistys eli RAY aloitti toimintansa ja tuotot ohjattiin kansanterveydelle. Seuraava askel otettiin vuonna 1940 kun suomalaista urheilua rahoittamaan perustettiin urheilujärjestöjen toimesta vuonna Oy Tippaustoimisto Ab, joka sittemmin on tunnettu nimellä Veikkaus. (Myllymaa & Matilainen 2016, 470.)

Toisen maailmansodan jälkeen rahapelaamista alettiin pitää paitsi yhteiskunnallisesti merkittävänä rahoittajana, myös viihteen muotona, josta kasvava keskiluokka nautti. Kulutuskulttuuri, matkailu ja rahapelaaminen kasvattivat suosiotaan ja peleistä tuli symbolisestikin tärkeitä. (Raento 2012a, 11.) Ennennäkemättömän suuret jättipotit tulivat suomalaiseen rahapelijärjestelmään 1970-luvun alussa, jolloin lottopeli keltaisine palloineen käynnistyi. Loton huikea suosio oli Veikkauksen liikevaihdon kannalta historiallisen tärkeää. Aikaisemmista veikkauspeleistä poiketen lotto vetosi koko kansakuntaan ja Veikkaus nousi siten nopeasti Alkon jälkeen Suomen toiseksi suurimaksi yritykseksi. Näin ollen yksittäisten miljonäärien lisäksi jättipotin saajana voidaan pitää Veikkausyhtiötä ja sitä kautta suomalaista kulttuuria, liikuntaa, tiedemaailmaa sekä nuorisokasvatusta. (Niemelä 2013, 50–52.)

Suomalaisen rahapelikulttuurin kannalta yksittäisenä kiinnostavana tapauksena voidaan pitää urheiluedonlyönnin saapumista Suomeen keskellä 1990-luvun syvää lamaa. Tuolloin valtio pyrki uuden rahapelimuodon avulla saamaan veron kaltaisia tuottoja ja pitämään ulkomaiseen vedonlyöntiin käytettävät rahat kotimaassa. (Myllymaa & Matilainen 2016, 470–471.) Seuraava isompi rahapelaamisen aalto tuli 2000-luvun alussa, jolloin pokerin pelaaminen kasvatti suosiotaan ja monet alkoivat haaveilla jopa pokeriammattilaisen urasta (Raento 2012a, 12.) Pokerista tuli laaja-alainen mediailmiö, joka tilanteesta riippuen näyttäytyi joko rahapelinä, seurapelinä tai televisioituna

viihteenä. Ravintoloissa alettiin järjestää pokeriturnauksia ja pokerisalkut tulivat myyntiin markettien hyllyille, minkä myötä pokerinpelaaminen saavutti nopeasti paikkansa suomalaisten arkeen kuuluvana ilmiönä. (Svartsjö ym. 2008, 22.)

## 2.3 Suomen rahapelijärjestelmä

Suomalaisen rahapelijärjestelmän kehitys on ollut asteittaista. Säädökset ovat olleet pelimuotokohtaisia ja sääntelyn tarve on ollut erilaista eri aikoina. (Varvio 2007, 48.) Arpajaislaki on kuitenkin jo 1960-luvulta saakka noudattanut samaa linjausta siitä, että tulojen hankkiminen ihmisten rahapelihalukkuutta hyödyntäen on ollut sallittua vain rajoitetusti ja silloinkin tiettyihin yleishyödyllisiin tarkoituksiin kohdennettuna (Salonen ym. 2017b, 3). Alaikäisiltä suomalainen lainsäädäntö on kieltänyt rahapelaamisen vasta vuodesta 2011 lähtien, joten nykyään pelaajan pitää lain mukaan olla yli 18-vuotias (Salonen & Raisamo 2015, 3). Uuden lain myötä alaikäinen ei saa olla edes läsnä pelitilanteessa. Tätä ennen rahapelit olivat sallittuja yli 15-vuotiaille ja täysi-ikäisen huoltajan läsnä ollessa myös sitä nuoremmille. (Räsänen ym. 2016, 384.)

Suomen rahapelijärjestelmä on yksinoikeusjärjestelmä, ja rahapelejä ovat siten saaneet toimeenpanna vain arpajaislaissa mainitut rahapeliyhteisöt, jotka olivat pitkään RAY, Veikkaus Oy ja Finntoto Oy. Tällä yksinoikeusjärjestelmällä rajoitetaan rahapelipalvelujen välistä kilpailua ja pelien kokonaistarjontaa. Tavoitteena on se, että kohtuullisen suuri osa pelituotoista päätyy kansalaisten hyväksi. Internet kuitenkin mahdollistaa sen, että suomalaiset käyttävät myös ulkomaisia peliyhtiöitä, jolloin pelatut eurot kulkeutuvat ulkomaille. Kuitenkin suuri osa (75 %) suomalaisista on sitä mieltä, että yksinoikeusjärjestelmä on hyvä keino rajoittaa rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja. (Avellan 2013.) RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton pitkään pohdittu fuusio toteutui, kun 1.1.2017 aloitti toimintansa uusi suomalainen rahapeliyhtiö, joka sai nimekseen Veikkaus. Tämän myötä voi olla, että moni asia tulee muuttumaan, mutta peruslinja eli valtiovetoinen rahapelimonopoli säilyy entisellään. (Tammi 2016, 369.)

Joitakin rahapelejä voidaan ominaisuuksiensa perusteella rajoittaa tai jopa kieltää. Yksi Suomessa erikseen määritelty alue on uhkapelaaminen. Rahapelaamisesta katsotaan tulevan uhkapelaamista silloin, kun pelaaja panostaa pelaamiseen enemmän rahaa, kuin mitä hänellä on varallisuutensa myötä mahdollista hävitä. Näin ollen määritelmä on kovin suhteellinen eikä uhkapelaamista voida liittää mihinkään tiettyyn rahapeliin. Siitä huolimatta Suomessa uhkapelaaminen on sallittua ainoastaan

Helsingin kasinolla ja muualla tapahtuva pelaaminen on lain silmissä rahapelaamista. (Kinnunen 2016, 407.)

Rahapelaamisesta saatavat tuotot hyödyttävät yhteiskuntaa monin eri tavoin. Suomen rahapelipolitiikan peruslinjauksen mukaan tulojen hankkiminen ihmisten pelialua hyväksikäyttäen tulee kuitenkin sallia vain rajoitetussa määrin. (Avellan 2013, 2, 10). Lundin (2010, 117) mukaan julkinen valta jättää pelaamiseen liittyvien valintojen tekemisen kuitenkin yksilön vastuulle. Rahapelejä on yhteiskunnassamme saatavilla kaikkialla siksi, että ihmisten ajatellaan osaavan itse tehdä vastuullisia valintoja pelaamisen suhteen. Antti Myllymaan ja Riitta Matilaisen (2016, 475) mukaan Suomessa sisäinen rahapelisääntely on kansainvälisesti vertailtuna ollut hyvin sallivaa. Myös Lund (2010, 118) pohtii, miksi näin tehdään yhteiskunnassamme, jossa esimerkiksi päihteiden käytön näkökulmasta tiedetään harmillisen hyvin, miten vaikeaa omien kuluttajavalintojen tekeminen monille kansalaisista on.

Rahapeliautomaattien hajasijoittaminen arkisiin paikkoihin on yksi suomalaisen rahapelijärjestelmän erikoispiirteistä. Automaattien näkyvyys alkoi lisääntyä 1970-luvulla, jolloin peliautomaatteja alkoi näkyä ravintoloiden ja pubien lisäksi kaikkialla ihmisten arkeen kuuluvissa paikoissa. Sen myötä kolikkoautomaateista tuli eräänlainen julkinen ilmiö suomalaisessa yhteiskunnassa. Arkipäiväistyneestä rahapelaamisesta muodostui myös eräänlainen hyvän kansalaisuuden symboli ja jopa kansalaisvelvollisuus, jonka kautta jokainen pystyi tuottamaan yhteiskunnallista hyötyä. (Matilainen 2017, 67–69.)

Rahapelaamisen yleinen hyväksyminen Suomessa näkyy siinä, miten laajasti rahapelejä on edelleen saatavilla. Arkisissa ympäristöissä, kuten kaupoissa, huoltoasemilla, ravintoloissa ja urheiluhalleissa on sijoitettuna yli 18 000 rahapeliautomaattia. Arpoja, veikkausta ja lottoa on mahdollista ostaa ja pelata tuhansissa erilaisissa myyntipisteissä. Rahapelivoitoista ja niiden mahdollisuuksista myös uutisoidaan ahkerasti. Vaikka rahapelaamisen ei ikärajojen perusteella pitäisi kuulua ollenkaan alaikäisten maailmaan, suomalaiset lapset ja nuoret kasvavat kulttuurissa, jossa rahapelaaminen näkyy ja siihen suhtaudutaan myönteisesti. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 5, 37.)

Oleellista on kiinnittää huomiota myös Smolejn ja muiden (2015, 16) esiin nostamaan seikkaan siitä, että Suomesta puuttuu rahapelipolitiikan ohjelma. Vaikka rahapelijärjestelmässämme pelihaittojen vähentäminen ja ehkäiseminen ovat lakisääteisiä toimenpiteitä, ei olemassa ole ohjelmaa, jossa määriteltäisiin rahapelipolitiikan tulevaisuuteen sekä haittojen hoitoon ja ehkäisyyn liittyvät tavoitteet. Tavoiteasettelun lisäksi olisi tarpeen myös määritellä toimenpiteet tavoitteisiin

pääsemiseksi. Yksinoikeusjärjestelmä takaa sen, että suomalaiset rahapeliyhtiöt eivät kilpaile keskenään, ja siten tuottoja maksimoimalla aiheuta pelihaittoja. Ei kuitenkaan ole olemassa linjausta siitä, mikä riittäisi monopolin hallitsemien rahapelien tuotoksi vaan ne tuotot voidaan tällä hetkellä pyrkiä maksimoimaan. Kritiikki kohdistuu siihen, miten pelien kehittämiseen ja markkinointiin tunnutaan panostavan enemmän kuin haittojen ehkäisyyn. Laajassa mittakaavassa tarkasteltuna rahapelaamisesta koituvat hyödyt ovat toki moninkertaisia haittoihin nähden. On kuitenkin huomiotava se, että yksilötasolla asia voi olla toisin. (Rautee 2009, 10.)

## 3 RAHAPELIKÄYTTÄYTYMINEN

### 3.1 Nuori aikuinen rahapelaajana

Tämän tutkimuksen kohderyhmänä ovat 18–29 -vuotiaat ihmiset, joista käytän nimitystä nuoret aikuiset. Käyttämällä ilmauksessa sekä nuori että aikuinen sanoja haluan korostaa sitä, että kohderyhmääni kuuluvat ovat juridisesti täysi-ikäisyyden myötä aikuisia, mutta käytännössä he voivat kuitenkin elää vielä omatahtista siirtymävaihetta nuoruudesta aikuisuuteen. Lisäksi ”nuoret aikuiset” on kyseisen ikäryhmän itsensä mielestä heitä parhaiten kuvaava määritelmä (Berg & Myllyniemi 2013, 16). Nuorten aikuisten rahapelaaminen on viime vuosina yleistynyt. Tämän ikäryhmän lisääntynyt pelaaminen saattaa johtua halusta kokeilla pelaamista rahapelaamiseen oikeuttavan 18 vuoden iän saavuttamisen myötä. (Salonen & Raisamo 2015, 54.) Täysi-ikäisellä nuorella on myös mahdollisuus käyttää erilaisia rahanlähteitä kuin alle 18-vuotiailla (Björklund ym. 2011, 25).

Taskisen (2010, 7) mukaan yksilölliset syyt motivoivat nuoria pelaamaan. Erityisesti nuorilla pelaaminen voi liittyä myös tiettyyn elämänvaiheeseen, ja kadota kun nuoren elämään ilmaantuu jotain muuta mielenkiintoista. Esimerkiksi opiskelijat pelaavat rahapelejä suhteessa enemmän kuin muu väestö (Björklund ym. 2011, 4). Lisäksi nuoruuteen ikävaiheena kuuluu usein jännittävien kokemusten ja virikkeiden etsiminen, ajattelematta niihin mahdollisesti liittyviä riskejä. Tämä voi osaltaan selittää nuorena aloitettavan rahapelaamisen yleisyyttä. (Räsänen ym. 2016, 386.) Myös ystävien rahapelaaminen on monille nuorille oman rahapelaamisen aloittamisessa tärkeä motiivi (Raisamo 2015, 185).

Silvennoinen ja Meriläinen (2016, 22) toteavat, että pelaamisella voi olla merkittävä rooli elämässä positiivisessa mielessä: henkisen hyvinvoinnin ja sosiaalisen elämän näkökulmasta. Esimerkiksi nettipelaamisessa mahdollistuu usein toisten pelaajien kanssa keskustelu virtuaalisesti, mikä monelle voi fyysisessä ympäristössä tuntua liian haastavalta. (Paloheimo 2010, 33) Sami Myllyniemi (2016, 6) ihmetteleeekin sitä, miksi hyvinvointia tarkastellaan usein negatioiden kautta, mittaamalla pahoinvointia. Tässä kontekstissa esimerkkinä voidaan pitää rahapelaamisen tutkimista ongelmanäkökulmasta. Hallittu rahapelaaminen voi tuoda mukanaan myös positiivisia piirteitä nuoren aikuisen elämään. Sitä kautta voi saada sosiaalisia kontakteja, mielekästä tekemistä arkeen, positiivisia tunnekokemuksia tai mahdollisuuden hankkia voittosummalla itselleen jotain tarpeellista

Tossavainen ja muut (2015, 231) ovat todenneet tämän hetken nuorten aikuisten olevan sellaista sukupolvea, joiden iän ja tietoverkkoyhteiskunnassa kasvamisen myötä voidaan katsoa olevan riskiryhmässä mahdollisen rahapeliongelman syntymisen kannalta. Smolej ja muut (2015, 8, 13) toteavat, että riskialtis rahapelaaminen on mahdollista tunnistaa kulutusmittarien, kuten pelaamisen useuden, pelattujen pelien ja niiden lukumäärän kautta. On myös havaittavissa pelihaittoihin liittyviä riski- ja suojaavia tekijöitä. Riskinä pidetään muun muassa nuorta aloitusikää sekä peleihin ja omiin taitoihin liittyviä vääriä uskomuksia. Myös ympäristöllä, sosiaalisella alttiudella, emotionaalisilla ja biologisilla tekijöillä nähdään olevan vaikutuksia, joko suojaavina tai riskitekijöinä, riippuen yksilöstä. Pelaamisen ongelmallisuudesta voidaan nuoren rahapelaajan kohdalla puhua silloin, kun käyttäytyminen on sosiaalisten normien valossa huolestuttavaa, epäsuotuisaa tai jopa laitonta (Räsänen ym. 2016, 385).

### **3.2 Rahapelaamisen synnyttämät kokemukset**

Pelikokemus syntyy yksilöllisten tekijöiden lisäksi peliympäristöstä ja pelien ominaisuuksista. Paloheimo (2010, 38) toteaa, että pelikokemuksen kannalta koko ajan tärkeämmäksi tulevat myös pelien audiovisuaaliset ominaisuudet. Griffithsin ja Woodin (1998) mukaan pelikokemukseen vaikuttavia rakenteellisia tekijöitä ovat pelitapahtumien rytmin lisäksi usein saatavat pienet, jopa alle panostussumman olevat, voitot, läheltä piti -tilanteet sekä rahan arvon hämärtäminen. Näillä ominaisuuksilla pyritään vaikuttamaan rahapelaamisen jatkamiseen. Myös Rautee (2009, 41–42) pitää alimman voittoluokan merkitystä tärkeänä vetovoimatekijänä. Suurimman voittoluokan jättipotit ovat niitä, jotka luonnollisestikin houkuttelevat ihmisiä pelaamaan, mutta alempien voittoluokkien suuri lukumäärä tuottaa pelaajille usein pieniä voittokokemuksia. Näillä pikkuvoitoilla säilytetään pelaajien usko pelaamiseen ja suuremmankin potin saavuttamiseen.

Heikkilä ja muut (2009, 36) ovat sitä mieltä, että nykypäivänä erilaisten kokemusten ja elämysten hakeminen on trendikästä. Monelle rahapelaaminen voi näyttäytyä maailmana, josta jännittäviä kokemuksia voi saada yllättävän helposti ja vaivattomasti. Teija Strandin ja Jaana Lähteenmaan (2010, 106) mukaan rahapelaamiseen liittyy paljon erilaisia tunteita, jotka muodostavat useampikerroksisen kentän. Itse pelaamiseen sisältyy monenlaisia tunteita ja kokemuksia, jotka voivat olla onnistumisen tai vastaavasti epäonnistumisen värittämiä. Laajemmassa mittakaavassa pelaamiseen liittyy monella myös kokemus häpeästä (Smolej ym. 2015, 11). Pelikokemukseen



liittykin oleellisesti se, kuinka tunteellisesti pelaamiseen suhtaudutaan ja millaisen roolin tunnekokemukset saavat (Svartsjö ym. 2008, 58).

Rauteen (2009, 40) mukaan hyvänä rahapelinä voidaan pitää sellaista peliä, jota pelaaja on tappionkin jälkeen valmis pelaamaan uudelleen. Aiemmat pelikokemukset ovat ensisijaisen tärkeässä roolissa, kun pelaaja tekee pelaamista koskevia ja pelatessa tehtäviä päätöksiä. Nämä kokemukset ovat voineet muodostua oman pelihistorian lisäksi myös median välittämänä. (Svartsjö ym. 2008, 13.) Pelikokemukseen liittyy oleellisesti myös se, kuinka nopeasti pelaaminen on mahdollista toistaa uudestaan. Lotto, urheiluveikkaus ja kolikkopelit ovat pelitempoltaan täysin erilaisia. Panostus- ja uudelleen jaon välinen aika on merkityksellinen siinä, tuleeko pelaajan poistuttua pelin ääreltä vai uppouduttua peliin kerta toisensa jälkeen. (Kinnunen 2010, 53.) Lotossa on kuitenkin tempostaan huolimatta omanlaisensa riippuvuutta aiheuttava tekijä. Sellaiset ihmiset, jotka lottoavat käyttäen henkilökohtaisia numeroita, kuten syntymä- ja hääpäivämäärän numeroita, eivät uskalla jättää lottoamatta. Uskomus oman rivin arpomisesta silloin, kun loton jättäisi tekemättä, elää suomalaisissa vankkana. (Merikallio 2009, 93.)

Ikäraja ja sen valvonta ovat yksi keskeinen keino, jolla pyritään vaikuttamaan rahapelaamisesta koituviin haittoihin, sillä varhaisilla pelikokemuksilla on todettu olevan vaikutusta peliongelman kehittymiseen. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 37.) Nostamalla vuosien 2010–2011 arpajaislain muutoksilla rahapelaamisen ikäraja 15 ikävuodesta 18 vuoteen on pyritty siihen, että pelaamisen aloitusikä nousisi ja siten pelikokemukset koskettaisivat vasta täysi-ikäisiä. Suomen tämänhetkisen arpajaislain mukaan alle 18-vuotias ei saa olla edes täysi-ikäisen henkilön seurassa tämän pelatessa. (Niemelä 2013, 88.) Ikärajat menettävät kuitenkin merkityksensä, jos aikuisten asenteet niitä kohtaan ovat sallivia tai välinpitämättömiä.

Jussi Palomäen (2015, 178) mukaan rahapeleissä menestyminen edellyttää sitä, että pystyy hallitsemaan sattuman aiheuttamia tunteita ja sietämään myös negatiivisia tunnekokemuksia. Rahapelaamisen synnyttämät kokemukset ovatkin keskeisessä roolissa vaikuttamassa rahapelaajan päätökseen siitä, jatkaako hän pelaamista vai ei. Myös pelihaittoja arvioidessa pitäisi rahan ja ajan käytön mittaamisen sijaan kiinnittää enemmän huomiota nimenomaan pelikokemukseen (Smolej ym. 2015, 13).

### 3.3 Rahapelaamisen houkutus tekijät

Jotta ihmiset saavat pelikokemuksia, täytyy heidän hakeutua rahapelaamisen pariin. Mia Korpiolan (2015, 163) mukaan houkutus tekijät nousevat rahapelaamiseen liittyvien rajoitusten ja sääntelyn ohi, koska unelma helposta ja nopeasta rikastumisesta on vuosisatojen ajan ohjannut ihmisiä pelaamaan rahasta. Ja näin tulee hänen uskoakseen tapahtumaan myös jatkossa. Juuri haaveilu onkin yksi rahapelaamiseen oleellisesti liittyvistä motivaatiotekijöistä. Ainakin rahapelaamista markkinoidaan ihmisille usein tarjoamalla kenelle tahansa mahdollisuus menestyä ja voittaa helposti suuriakin summia rahaa. Riitta Matilaisen (2010, 20) mukaan haaveilulla on elintärkeä rooli ihmisten rahapelikäyttäytymisessä. Monet pitävät rahapelaamista ainoana mahdollisuutena päästä käsiksi suuriin rahasummiin, ja siksi rahapeleihin osallistumista on selitetty myös rationaalisesti: vain osallistumalla voi rikastua.

Pelkästään ihmisten sisäsyntyiseen haaveiluun ei kuitenkaan luoteta, vaan yksi keskeisistä houkutus tekijöistä on rahapeliin markkinointi. Arpajaislain mukaan runsaasta rahapelaamisesta ei saa luoda myönteistä mielikuvaa eikä rahapelejä saa markkinoida alaikäisille. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 38.) Laista huolimatta Suomessa rahapeliin markkinointiin ei voi olla törmäämättä, olipa kyseessä minkä ikäinen henkilö tahansa. Mainoksia on nähtävillä erilaisissa liiketiloissa, ne kuuluvat radiossa ja näkyvät sekä televisiossa että Internetissä. Monille tutut Veikkauksen mainoslauseet ”Elämä voi muuttua” tai ”Suomalainen voittaa aina”, eivät sellaisenaan näin ollen lain silmissä kannusta runsaaseen rahapelaamiseen. Inka Silvennoinen ja Mikko Meriläinen (Mts. 40) toteavatkin lisäksi, että erityistä pelihaittaa aiheuttavien rahapeliin markkinointi on sallittu vain raviradoilla, pelisaleissa ja kasinoilla. Tuota rajaa voi kuitenkin hieman kyseenalaistaa, sillä mikä tahansa rahapeli voi olla erityisen haitallinen juuri jollekin yksilölle. Annukka Merikallion (2009, 137) mukaan rahapeliin mainonta olisi paheksuttavaa silloin, jos mainoksen avulla annettaisiin ymmärtää voittamisen olevan helppoa ja isomman panostuksen kasvattavan voiton mahdollisuuksia.

Rahapelaamisen markkinoinnilla on kuitenkin todettu olevan vaikutusta erityisesti ongelmapelaajien ja nuorten pelikäyttäytymiseen. Media välittää erilaisia tarinoita ja mielikuvia, joiden pohjalta ajattelultaan ja harkintakyvyltään vielä kehittymätön nuori voi luoda epärealistisia kuvia voitonmahdollisuuksista ja sen myötä paremmasta elintasosta. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 40.) Jukka Jouhki (2010, 62) toteaa, että pokerivoitoista kertovissa artikkeleissa tuodaan selkeästi ilmi se, mitä voitokkaat pelaajat ovat rahoillaan hankkineet. Olenkin sitä mieltä, että markkinoinnissa korostetaan rahan lisäksi sitä, millainen voittajan identiteetti olisi mahdollista saavuttaa. Myös rahapeleissä voittaneiden tarinat välittävät kokemusta siitä, että iso voitto on kenelle vain mahdollista.

Jotkut voivat markkinoinnin myötä nähdä rahapelaamisen yhtenä potentiaalisena vaihtoehtona hankkia elanto (Koskela ym. 2010, 15).

Median luomien kuvien lisäksi myös lähipiirillä on merkitystä siihen, miten houkuttelevana rahapelaaminen nähdään. Lundin (2010, 49) mukaan on tavallista, että kavereille pelaamisesta puhutaan vain silloin, kun voitetaan rahaa. Näin ollen syntyy epätodellisia mielikuvia voittamisen mahdollisuuksista, mikä luonnollisesti motivoi panostamaan rahapeleihin. Houkutustekijöihin kiinnitetään huomiota myös pelejä kehiteltäessä, sillä rahapelit ovat Jani Kinnusen (2016, 415) mukaan erinomainen esimerkki sellaisista palveluista ja tuotteista, jotka pyritään suunnittelemaan riippuvuutta tuottaviksi. Sekä pelaajat että pelinkehittäjät ovat sitä mieltä, että koukuttavuus on hyvän pelin määritelmä. Pelinkehittäjien mukaan pelaajan itsensä tulisi huolehtia siitä, ettei koukuttavuus pääse muuttumaan riippuvuudeksi. Erityisesti verkkorahapelaamiseen on tosin kehitelty nykyään myös rajoituksia, jotka auttavat pelaamisen hallinnassa.

Vain murto-osa rahapelaajista on pitkällä aikavälillä tarkasteltuna voitolla. Mikä rahapeleissä sitten on sellaista, että ihmiset ovat hävittyäänkin valmiita pelaamaan aina uudelleen ja uudelleen? Jani Kinnusen (2010, 55) mukaan rahapelaamisen viehätystä ei voi täysin ymmärtää, jos keskittyy pelkästään rahaan ja jättää pelien vetovoimatekijät huomioimatta. Rahapelin aloittamiseen tarvitaan toki rahaa, mutta usein pelin kuluessa rahan tärkeys unohtuu ja ensisijaisessa roolissa on pelaamisen aiheuttama jännitys. Pelin edetessä rahasta muodostuu monille ikään kuin leikkirahaa, joka kuuluu käynnissä olevaan peliin samalla tavoin, kuin paperirahat kuuluvat lautapeleihin. Rahaan suhtautuminen ei myöskään palaudu yksittäisen pelin tai pelikierroksen jälkeen, vaan vasta sitten kuin rahat siirretään pois pelitililtä tai pelaaja siirtyy fyysisesti pois pelipaikalta.

Rahapelaamiseen liittyy monia vääristyneitä uskomuksia, joita voidaan kutsua myös ajatusansoiksi. Nämä muun muassa voitto- ja tappioputkiin, omiin taitoihin tai pelikoneiden ennustettavuuteen liittyvät harhaluulot vaikuttajat rahapelaajan tekemiin päätöksiin ja voivat sitä kautta houkuttaa ihmisiä pelaamaan. Tällaisia uskomuksia voi olla yhtä lailla kaikilla rahapelaajilla, riippumatta siitä onko kyseessä satunnainen vai runsaasti rahapelejä pelaava pelaaja. (Pajula 2016, 22.) Näitä harhaluuloja ylläpidetään paitsi markkinoimalla voittomahdollisuuksia, myös pysymällä hiljaa faktoista. Jos kaikki rahapelaamiseen liittyvät osatekijät todennäköisyyksineen tuotaisiin rahapelaajien tietoisuuteen, olisi se rahapelitoiminnan kannalta epäsuotuisaa. Rautee (2009, 41) konkretisoi loton päävoiton saamisen todennäköisyyttä kertomalla esimerkkimielikuvan siitä, kuinka läpimitaltaan sentin olevalla kuulalla pitäisi osua 50 kilometrin päässä olevaan samanlaiseen kuulaan,

tietämättä millä suunnalla kuula on. Tuskin kovin moni jaksaisi koittaa joka lauantai onnistuuko sellaisessa tehtävässä, vaikka palkintona olisikin suuri summa rahaa.

Rahapelaamisen houkutustekijät vaihtelevat eri pelaajien ja eri pelien välillä. On kuitenkin olemassa näkemyksiä siitä, mikä rahapelaamisessa vetää ihmisiä puoleensa. Matti Hokkasen (2016, 462) mukaan rahapelaamisen perusta rakentuu ihmisen halulle koetella onneaan. Äkkirikastumisen lisäksi rahapelaamisen myötä voidaan tavoitella lisäjännitystä tai onnistumisen elämyksiä. Taitopelaamiseen sisältyy usein lisäksi näkökulma itsensä haastamisesta. Myös sosiaaliset elementit kuten kilpailuhenkisyys tai yhdessä pelaaminen kannustavat ihmisiä rahapelaamisen pariin. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 43.)

### **3.4 Ongelmallinen rahapelaaminen**

Rahapelikäyttäytyminen voi joillekin muodostua myös ongelmalliseksi toimintatavaksi. Ongelmapelaamisen arviointikriteerit perustuvat ennen kaikkea siihen, kumpi hallitsee rahapelin ja rahapelaajan välistä suhdetta: peli vai pelaaja (Lund 2010, 32). Suomessa yleisintä ongelmallisuus oli juuri tässä tutkimuksessa tarkastelun kohteena olevalla kohdejoukolla eli 18–24 -vuotiailla nuorilla aikuisilla, joista rahapeliongelma kärsiviä oli 6,0 %. (Salonen & Raisamo 2015, 38.) Koska ongelmallinen rahapelaaminen juuri tutkimukseni kohderyhmällä on niin yleistä, ei sen käsittelyä voi myöskään täysin poissulkea tästä tutkimuksesta.

Ongelmallinen rahapelaaminen on kansainvälisesti tunnustettu kansanterveysongelmaksi (Castrén ym. 2016, 418). Vuoden 2015 tutkimuksen mukaan 3,3 prosenttia kaikista suomalaisista oli rahapeliongelmaisista (Salonen & Raisamo 2015, 38). On kuitenkin vaikeaa vetää rajaa sille, milloin rahapelaamisesta tulee ongelmapelaamista. Peliongelman määrittämisen avuksi on olemassa erilaisia mittareita, mutta niiden käytöstä tai sisällöstä ei ole suomalaisessa yhteiskunnassa vielä muodostunut vakiintunutta (Smolej ym. 2015, 21). Lundin (2010, 33) mukaan ongelman määrittelemiseksi tarvitaan mittarin lisäksi myös aina rahapelaajan oma yksilöllinen kokemus. Lisäksi on syytä huomioda se, että käytössä olevat mittarit on muokattu päihderiippuvuuden hoidossa käytössä olevista menetelmistä ja keskittyvät siten nimenomaan ongelmapelaamisen vakaviin oireisiin (Smolej ym. 2015, 66).

Ongelmapelaamiselle ei näin ollen ole olemassa yhtä yleisesti hyväksyttyä määritelmää. Tässä tutkimuksessa käytän Tapio Jaakkolan (2006) luomaa määrittelyä ongelmapelaamisesta liiallisena

rahapelien pelaamisena, jolla on kielteisiä vaikutuksia elämän muihin osa-alueisiin. Tutkimuksissa rahapeliongelman olemassaolo määritellään usein erilaisia mittareita hyödyntäen. Jani Selin, Susanna Raisamo ja Antti Murto (2016, 430) kuitenkin muistuttavat, että rahapeliongelmaan voi sen subjektiivisen luonteen vuoksi sisältyä myös sellaisia ongelmia, joita rahapeliongelmaa mittaavat mittarit eivät tunnista. Ongelman syntymiseen voivat vaikuttaa erilaiset sisäiset ja ulkoiset riskitekijät ja usein ongelmalliseksi kehittynyt tilanne onkin monen tekijän summa. Rahapelaamisen haitallisuuden aste voi myös vaihdella samalla pelaajalla näistä olemassa olevista tekijöistä riippuen. (Pajula 2016, 5, 7.)

Rahapelaamisesta voi seurata haittoja myös silloin, kun kyse ei ole varsinaisesta ongelmapelaamisesta. Myös ongelmattomalla rahapelaamisella voi olla joko suoraan tai välillisesti vaikutusta moniin erilaisiin asioihin. Koska arpajaislain tavoitteena on sekä ehkäistä että vähentää rahapelihaittoja, on syytä tiedostaa, millaisia haittoja rahapelaamisesta voi seurata. Browne ja muut (2016) ovat luoneet rahapelihaittalistan, joka koostuu 72 vakavuudeltaan ja kestoltaan erilaisesta rahapelihaitasta. Rahapelihaitat on jaoteltu talouteen, työhön tai opiskeluun, terveyteen, tunnetasoon ja ihmissuhteisiin liittyviin haittoihin sekä muut haitat-osioon. Tällä ”Harms cheklist”-mittarilla on mahdollista tunnistaa monipuolisesti rahapelaamiseen liittyviä kielteisiä seurauksia.

Ongelmapelaamisen mukanaan tuomat haittavaikutukset ovat monien tekijöiden summa, jotka tutkimuksissakin tieteellistä syy-seuraus-suhdetta useammin näyttäytyvät yksilöllisenä ongelmavyyhtenä. Rahapelaaminen voi kuitenkin aiheuttaa erilaisia terveydellisiä, sosiaalisia tai taloudellisia haittoja joko pelaajalle itselleen, hänen läheisilleen tai ympäröivälle yhteiskunnalle. (Heikkilä ym. 2009, 20.) Myös Pajula (2016, 13) on pohtinut syy-seuraus-suhteen merkitystä siinä mielessä, että on hankalaa erottaa johtuvatko esimerkiksi masentuneisuus ja päihteiden käyttö liiallisesta pelaamisesta vai ovatko ne pelaamiseen altistavia tekijöitä.

Peliiongelmaisuus ilmiönä ei siis ole mitenkään yksiselitteinen. Lund (2010, 175) esimerkiksi toteaa, että kaikkia rahapeliongelmasta kärsiviä saattaa yhdistää jokin, mutta ennen kaikkea heitä erottavat lukuisat tärkeät asiat, sillä jokainen pelaaja on yksilö. Rahapeliiongelmaan liitetään usein häpeän, salailun ja leimautumisen pelon tunteet sekä ongelmien vähättely. Rahapeliiongelman tunnistamista pidetäänkin muihin riippuvuushäiriöihin verrattuna vaikeampana ja sitä voidaan sen myötä kutsua salatuksi riippuvuudeksi. (Castrén ym. 2016, 418.)

## 4 RAHAPELITUTKIMUS

### 4.1 Riippuvuustutkimuksesta monipuolisempiin näkökulmiin

Useat käyttäytymistieteitä ja riippuvuuksia koskevat tutkimukset ovat lähtöisin Yhdysvalloista ja tämän vuoksi kiinnostus rahapelitutkimuksen tekoon ylipäättään yleistyi vasta kun rahapelaamisesta tuli laillista useimmissa Yhdysvaltojen osavaltioissa. (Rautee 2009, 88.) Rahapelaamiseen liittyvää tutkimusta onkin sekä kansallisesti että maailmanlaajuisesti tehty pääasiassa riippuvuusnäkökulmasta sekä päihdetutkimuksen piirissä että psykologian ja psykiatrian tieteenaloilla (Lintonen ym. 2016, 438). Tuukka Tammen (2008, 179) mukaan ensimmäiset suomalaiset rahapelaamista koskevat selvitykset tehtiin 1980 -luvulla. Varsinainen rahapelitutkimus Suomessa käynnistyi 1990-luvulla, jolloin tehtiin lähinnä selvitysluontoisia täsmätutkimuksia pelaamisen yleisyydestä (Raento 2012a, 15). Kansainvälistä tutkimusta lasten ja nuorten rahapelaamisesta löytyy melko runsaasti. Taskinen (2007, 8) kuitenkin muistuttaa, että kansainvälisiä tutkimustuloksia on vertailun näkökulmasta tarkasteltava osittain kriittisesti, sillä eri mailla on toisistaan poikkeavat rahapelijärjestelmät, niihin liittyvät lait ja säädökset.

Kotimainen peliriippuvuuden tematiikka nousi tutkimuskentällä voimakkaammin esiin vasta 2000-luvulla, mihin suuri merkitys oli vuoden 2002 uudella arpajaislailla. Laissa määriteltiin rahapelaamisesta aiheutuvien ongelmien seuraamisen ja tutkimisen olevan Sosiaali- ja terveysministeriön tehtävä. Lisäksi laki velvoitti Suomen kolme yksinoikeusyksikköä eli Finntoton, RAY:n ja Veikkauksen rahoittamaan ongelmien tutkimusta. Sosiaali- ja terveysministeriö on teettänyt rahapelaamiseen liittyviä kyselytutkimuksia vuodesta 2003 lähtien. (Tammi 2008, 179.) Terveyden ja hyvinvoinnin laitos onkin näin ollen seurannut suomalaisten rahapelaamista neljän vuoden välein tehtävillä laajoilla puhelinhaastattelututkimuksilla (Salonen & Raisamo 2015, 5). Arpajaislakiin perustuva rahoitus on paitsi käynnistänyt alan laajemman tutkimustoiminnan, myös jalostanut Suomeen merkittävän määrän rahapelaamisen asiantuntijoita (Lintonen ym. 2016, 440).

Muun muassa edellä mainittujen rahapelimaailmassa tapahtuneiden kansallisten muutosten myötä rahapelaamiseen liittyvät tutkimusaiheet nousivat kiinnostaviksi ja aiempi lähestymistapa alettiin nähdä riittämättömänä. Sen seurauksena laadullisen ja merkityksiä pohtivan rahapelitutkimuksen asema Suomessa alkoi vahvistua. (Raento 2012a, 15, 18.) Myös Sari Castrén (2013) on väitöskirjassaan todennut, että rahapelihäiriöiden tutkiminen Suomessa on lisääntynyt vasta viime vuosina ja tietoisuus rahapelaamisesta ongelmineen sen myötä kasvanut. Lisääntynyt tutkimustyö on

mahdollistanut rahapelaamisen tarkastelun erilaisten näkökulmien kautta. Kinnusen (2016, 409) mukaan rahapelitutkimus on perinteisesti ollut määrällistä ja painottunut ongelmapelaamisen ja -pelaajien tarkasteluun. Nyt on kuitenkin alettu tehdä laadullista tutkimusta sosiokulttuurisista lähtökodista, mikä on tuonut lisää metodista monipuolisuutta ja leveyttä rahapelitutkimukseen.

Koska arpajaislaissa määritellään, että arpajaisiin osallistumisesta seuraavia ongelmia on tutkittava, on suomalainen alan tutkimus toteuttanut vahvasti tämän veloitteen linjaa (Lintonen ym. 2016, 441). Tutkimuksilla on pyritty informoimaan päättäjiä ongelmapelaamisen esiintyvyydestä ja sen taustalla vaikuttavista seikoista (Järvinen-Tassopoulos 2012, 91). Ongelmalliseen näkökulmaan keskittynyt rahapelitutkimus elää kuitenkin parhaillaan paradigman muutosta. Muutoksen taustalla on huomio siitä, miten tutkimukset ovat aiemmin pääasiassa sivuuttaneet ongelmaton rahapelaamisen ja sen mukanaan tuomat ulottuvuudet. Uusi näkökulma pitää tärkeänä ihmisen omaa kokemusta rahapelaamisesta. (Matilainen 2012, 167.) Oma tutkimukseni seuraa tätä uutta suuntausta ja tuottaa siten kaivattua kokemustietoa rahapelaamisesta. Halusin myös tarkoituksella tehdä tutkimuksen, jossa ei käsitellä rahapelaajia sen mukaan, ovatko he peliongelmaisia vai eivät. Myös Pauliina Raento (2012b, 241) on sitä mieltä, että suomalaisella tutkimuskentällä sitkeässä olevasta jaottelusta ongelmapelaamisen ja muunlaisen rahapelaamisen välillä olisi syytä luopua, sillä se voi jopa haitata ilmiön ymmärtämistä kokonaisuutena.

Perinteinen tapa kartoittaa rahapelaamisen aiheuttamia kielteisiä seurauksia, on keskittyä rahapeliongelmiin yleisyyteen tekemällä laajoja väestötutkimuksia. Viime aikoina on kuitenkin ongelman yleisyyden sijaan ollut pyrkimyksenä tarkastella laajemmin rahapelaamisesta koituvia haittoja. Väestötason rahapelihaittatutkimuksia on jonkin verran tehty maailmanlaajuisesti, mutta Salosen ja muiden (2017b) tekemä tutkimus on heidän mukaansa ensimmäinen eurooppalainen rahapelihaittatutkimus, jossa huomioidaan sekä hoitoympäristöjen että väestötason näkökulmat.

Peliongelmaa ja -ongelmasta kärsiviä on alettu tutkia ja hoitaa 1960–70 -luvulla, jolloin tutkimusta hallitsi psykologinen ja psykiatrinen näkökulma (Tammi 2008, 177). Kansainvälisesti rahapelien ongelmatutkimuksen johtavia maita ovat Yhdysvallat, Kanada, Uusi-Seelanti, Australia ja Iso-Britannia. Näissä maissa merkittävä osa peliongelmistä liittyy tutkimusten mukaan väkivaltaiseen rikollisuuteen, vakaviin mielenterveyden häiriöihin ja uskonnollisperäisiin syyllisyyden tunteisiin. Kansainvälisesti rahapelaamista käsitellään edelleen usein lääke- ja psykotieteiden näkökulmasta, mikä poikkeaa suomalaisesta sosiokulttuurisuutta ja yksilöllisyyttä korostavasta peliongelmanmäärittelystä merkittävästi. Suomessa ongelmapelaamista ei nähdä niinkään pelkästään

yksilön sisäänrakennettuna ominaisuutena, vaan painoarvoa annetaan enemmän yksilön ja ympäristön välisille suhteille. (Hirschovits-Gerz ym. 2012).

Suomessa rahapeliiriippuvaisia ihmisiä haastatelleet Harri Mielonen ja Harri Tiittanen (1999) antoivat tutkimuksellaan suuntaa sille, millainen ilmiö peliriippuvuus todellisuudessa on ja miten monenlaisia liitännäisiä siihen sisältyy. Sen jälkeen rahapelaamista on 2000-luvun Suomessa alettu tutkia enenevässä määrin. Edelleen on tehty paljon peliongelmaisten hoitoa (Ahonen & Halinen 2008; Pitkänen & Huotari 2009; Huotari 2010) ja hoitojärjestelmää koskevia tutkimuksia (Turja 2006; Castrén 2013). Kanadalaiset Rina Gupta ja Jeffrey Derevensky (2008, 209–210) puolestaan ovat huolissaan siitä, että pokerinpelaamista markkinoidaan urheilulajina ja nuoret kokevat rahapelaamisen olevan jotenkin vastuullisempi ja parempi vaihtoehto esimerkiksi päihteiden käytölle.

Vaikka ongelmapelaamista pidetäänkin Suomessa kansanterveydellisenä ongelmana, on terveysriskien ja -muuttujien tarkastelu suhteessa rahapelaamiseen ollut melko vähäistä (Halme ym. 2010, 99). Omassa tutkimuksessaan he ovat tarkastelleet sitä, miten työikäisillä suomalaisilla rahapelaamisen tiheys oli yhteydessä päivittäiseen tupakointiin, alkoholin viikkokulutukseen ja humalajuomiseen. Johanna Järvinen-Tassopoulos ja Kirsimarja Raitasalo (2015) ovat puolestaan selvittäneet 9-luokkalaisten rahapelejä pelaavien nuorten päihteiden käyttöä. Räsänen ja muut (2016) ovat vertailleet valtaväestön, suomenruotsalaisten, monikulttuuristen ja maahanmuuttajataustaisten nuorten rahapelaajien päihteidenkäyttöä. Kansainvälisesti alkoholin käytön (Hardoon, Gupta & Derevensky 2004; Hodgins, Stea & Grant 2011) ja tupakoinnin (Lorains, Cowlshaw & Thomas 2011) yhteyksiä myös nuorten rahapelaamiseen on tarkasteltu useissa tutkimuksissa.

Uudessa-Seelannissa tutkijaryhmä on tarkastellut sitä, milloin rahapelaaminen muuttuu sosiaalisesta toiminnasta ongelmaksi. He nimeävät muutoksen liittyvän yhdistelmään taloudellisia, sosiaalisia, ympäristöön liittyviä, kulttuurisia ja hengellisiä osatekijöitä. (Clarke ym. 2006, 262.) Rahapelien lisääntyneen tarjonnan ja saatavuuden vaikutusta peliongelmiin ovat tutkineet esimerkiksi Jim Orford (2005) Iso-Britanniassa ja Paul Delfabbro (2008) Australiassa. Näissä tutkimuksissa ei saatu vahvistusta sille, että peliongelmat vähentyisivät, jos peliautomaattien saatavuus vaikeutuisi. Useat tutkimukset ovat kuitenkin osoittaneet sen, että peliautomaattien saatavuus on yhteydessä pelaamisen useuteen, kulutettavaan rahamäärään sekä rahapelihaittoihin (Selin ym. 2018).



## 4.2 Rahapelaajiin liittyvä tutkimus

Ensimmäinen suomalainen ongelmapelaamista koskeva empiirinen tutkimus perustuu Lasse Murron ja Jorma Niemelän vuosina 1990–1992 keräämään aineistoon, jossa he selvittivät ongelmapelaajan muotokuvaa haastattelemalla 30 rahapelaajaa. Tutkimuksessa paitsi luokiteltiin pelaajat pelaamisen luonteen ja taustan mukaan, myös nostettiin esiin heidän omia määrittelyvaihtoehtojaan ongelmapelaamisilmiölle. (Murto & Niemelä 1994.) Hirschovits-Gerz ja muut (2012) ovat puolestaan omassa tutkimushankkeessaan tarkastelleet sitä, miten kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa esitetyt ongelmapelaajien tyypittelyt istuvat suomalaiseen yhteiskuntaan.

Jukka Ahonen (2010) on tehnyt ongelmapelaajille ryhmähaastatteluina tutkimuksen, jonka tarkoituksena on ollut laajentaa käsitystä ongelmapelaajista. Tarve pelaajaprofiilin kartoittamiseen nousi avohoidossa olleita ongelmapelaajilta itseltään, jotka kyseenalaistivat päihdehakuisuuden ja moniongelmaisuuksien liittämisen paitsi mielikuvaan tavallisesta ongelmapelaajasta myös hoitojärjestelmään sijoittumisen päihdehuoltoon. Tutkimuksessa pelaajat kuvailevat omaa pelaamistaan ja siihen vaikuttavia seikkoja. Tutkimus poikkeaa omasta tutkimuksestani merkittävästi ikäjakauman suhteen, sillä Ahosen (2010) aineistossa tutkimukseen osallistuneiden keski-ikä oli 51 vuotta.

Alex Blaszczynski ja Lia Nower (2002) ovat omassa tutkimuksessaan tyypitelleet ongelmapelaajat kolmeen eri lohkoon: tunne-elämältään altistuneisiin, biologisesti alttiisiin sekä käyttäytymiseltään ehdollistuneisiin. Heidän kehittämänsä Pathways-mallissa kerrotaan myös erilaiset hoitoratkaisut kullekin edellä mainitulle lohkolle. Hirschovits-Gerz ja muut (2012) ovat omassa tutkimuksessaan haastatelleet peliongelmaisista hoitavista ammattilaisista ja rakentaneet erilaisia pelaajatyyppejä tämän aineiston perusteella. Tutkimuksen tuloksena esitellyt ryhmät olivat nettiaddiktioijat, menestyvät pokerimiehet, maahanmuuttajamiehet rahapelaajina, yksinäiset automaattien pelaajat sekä mielenterveysongelmaiset.

Strand ja Lähteenmaa (2010) ovat tutkineet, minkälaisia diskursseja rahapelaajat käyttävät. Tarkastelun kohteena ovat paitsi oma toimijuus pelaajana, myös rahapelaamiseen liittyvät tunteet ja rahapeliongelmaan liittyvä rajanveto. Myös yliopistoissa on tehty rahapelaamiseen liittyviä pro gradu-tutkielmia, joista oman tutkimukseni kannalta mielenkiintoisin on Vesa Helinin (1997) tekemä tutkimus, jossa hän käsittelee nuorten (17–23 -vuotiaiden) peliriippuvaisten omaan rahapelaamiseen ja peliongelmaan liittyviä käsityksiä ja tulkintoja. Tutkimuksessa syntyneet tulkintakehykset on

nimetty seuraavasti: jännitystä ja toiminnallisuutta elämään, raha ratkaisee, pelaaminen persoonallisena ja yksilöllisenä ongelmana sekä vapauden vaarallisuus.

Myös rahapelaamisen motivaatiotekijöistä on tehty useita tutkimuksia. Yhdysvalloissa vuonna 1989 tehdyssä tutkimuksessa uhkapelaajien motivaatiotekijöiksi luokiteltiin viihdepelaaminen, mahdollisuus rikastua, jännityshakuisuus ja pelaamisen tarjoamat haasteet. (Aasved 2003, 216.) June Cotte (1997) puolestaan on tehnyt etnografisen tutkimuksen kolikkopelaajien motiiveista ja kuluttamisesta. Aineisto on koottu puolen vuoden aikana tekemällä havaintoja kasinolla. Tutkimuksen tuloksena syntyi kolme motivaatioluokkaa: toiminnan kohde, toiminnan tarkoitus ja kulutuskokemuksen luonne.

Nimenomaan nuorten rahapelaamista käsittelevän tutkimuksen ovat tehneet Katja Björklund ja muut (2011), jotka ovat tutkineet korkeakouluopiskelijoiden rahapelaamista ja Internetin käyttöä. He käyttivät aineistonaan korkeakouluopiskelijoiden terveystutkimusta, täydentäen sitä laadullisella tutkimuksella. Tutkimus keskittyy pääasiassa liiallisen Internetin käyttöön ja lähinnä sivuaa rahapelaamisen teemaa niiden noin 6 % kohdalta, jotka opiskelijoista jäivät terveystutkimuksessa rahapelaamista mittaavaan seulaan. Korkeakouluopiskelijoiden terveystutkimusta ovat hyödyntäneet myös Tossavainen ja muut (2015), jotka ovat tutkineet opiskelijoiden rahapeliongelman ja psyykkisten oireiden yhteneväisyyttä. Tutkimuksen mukaan rahapelejä pelaavilla opiskelijoilla on enemmän mielenterveyden ja yleisen terveyden pulmia sekä siihen liittyen avuntarvitsemista.

Tarkasteluryhmänä nuoret aikuiset sisältyivät myös työikäisten rahapelaamista, sen aiheuttamia ongelmia ja yhteyksiä elintapoihin tutkineiden Piispan ja muiden (2009) aineistoon. Siinä käsiteltävässä nuorten ikäryhmässä (15–24 -vuotiaat) on kuitenkin mukana myös alaikäisiä henkilöitä ja se poikkeaa siksi hieman omasta tutkimuksestani. Lisäksi nuorten miesten ryhmän vastausprosentti oli heikko. (Piispa ym. 2009, 5.) Anne Salosen, Tiina Latvalan, Sari Castrénin, Jani Selinin ja Matilda Hellmanin (2017c, 61) tutkimuksen mukaan nuoret aikuiset (18–24 -vuotiaat) poikkesivat muista rahapelaajista siinä suhteessa, että tavallisimmaksi rahapelaamisen syyksi kuvattiin ajanviette, hauskuus ja jännitys, ei niinkään rahan voittaminen. Nuorilla aikuisilla myös rahapelien pelaaminen porukassa oli yleisempää kuin yksin pelaaminen.

Useissa nuorten rahapelaamista koskevissa tutkimuksissa keskitytään alle 18-vuotiaisiin nuoriin. Gupta ja Derevensky (2008) ovat tutkineet Kanadassa nuorten rahapelaamista, mutta myös he ovat keskittyneet kouluikäisiin. Sören Kristiansen ja Camilla Maria Trabjerg (2016) ovat tutkineet tanskalaisten 12–20 -vuotiaiden nuorten rahapelikäyttäytymistä pitkittäistutkimuksella, jossa reilun

kolmen vuoden aikana osallistujia haastateltiin yhteensä kolme kertaa. Ruotsalainen Frida Fröberg (2006) puolestaan on omassa tutkimuksessaan selvittänyt eri maalaisten nuorten ongelmapelaamista. Lisäksi 15–16 -vuotiaiden päihteidenkäyttöä ja rahapelaamisen yleisyyttä seurataan Eurooppalaisen koululaistutkimuksen, ESPAD:n avulla. Tutkimus on toteutettu vuodesta 1995 lähtien joka neljäs vuosi yli 20 Euroopan massa. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2017.)

Hannu Ilkas ja Pauliina Aho (2007) puolestaan ovat tehneet Suomen laajimman nuorten rahapelaamista koskevan kyselytutkimuksen, jossa kohderyhmänä ovat 12–17 -vuotiaat nuoret. Myös Johanna Järvinen-Tassopoulos ja Leena Metso (2009) ovat keskittyneet 15–16 -vuotiaiden nuorten rahapelaamiseen. Tiina Räsänen (2016) on väitöskirjassaan tarkastellut kuinka usein alaikäiset suomalaisnuoret pelaavat rahapelejä ja rahapelaamisen linkittymistä riskikäyttäytymiseen. Omaa tutkimusaiheittani lähellä on Taskisen (2007) tekemä selvitys ”Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella”, jossa käsitellään alle 30-vuotiaiden nuorten rahapelikäyttäytymistä ja nuoria ongelmapelaajia.

## 5 TEORIASTA TARINOIHIN

### 5.1 Tutkimusmenetelmä

Tutkimukseni on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Laadullisen tutkimuksen lähtökohtana on todellisen elämän mahdollisimman kokonaisvaltainen kuvaaminen. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa kohdejoukko valitaan tarkoituksenmukaisesti ja suositaan sellaisia menetelmiä, joissa tutkittavien oma ääni pääsee kuuluviin. Tutkittavien näkökulman arvostaminen näkyy lisäksi siinä, että tutkija luottaa aineistonkeruussa mittareita enemmän omiin havaintoihinsa. (Hirsjärvi ym. 2009, 160–161.) Tarkoituksena ei ole pyrkiä löytämään universaaleja yleistyksiä, vaan ymmärtämään tutkimuksen kohteena olevan sen hetkistä merkitysmaailmaa (Laine 2015, 32).

Tutkimuksen tulokseksi voidaan näin ollen saada vain johonkin aikaan ja paikkaan rajoittuvia ehdollisia tuloksia. Sen vuoksi yleinen toteamus onkin, että kvalitatiivisen tutkimuksen tarkoituksena ei ole todentaa jo olemassa olevia väitteitä, vaan sen avulla pyritään pikemminkin löytämään ja paljastamaan tosiasioita. (Hirsjärvi ym. 2009, 161.) Hanna Vilkan (2005, 98) mukaan ihmisten tuottamat tekstit ovat hyviä havainnoinnin kohteita, sillä ne itsessään sisältävät jo monenlaisia merkityksiä. Metodina tässä tutkimuksessa käytän sisällönanalyysiä, jonka avulla aineistosta etsitään merkityksiä ja merkityskokonaisuuksia. **Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää, millaisia merkityksiä nuoret aikuiset rahapelaajat antavat rahapelaamiselle.**

Laadullisessa tutkimuksessa pyritään ymmärtämään tiettyä toimintaa ja antamaan teoreettisesti mielekkäitä tulkintoja ilmiöille. Tämän vuoksi tiedonantajien valinta tehdään harkiten, korostaen sitä, että tutkimukseen osallistuvat ihmiset tietävät tutkittavasta ilmiöstä mahdollisimman paljon. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 86.) Juha Perttulan (2005) mukaan on tärkeää, että tutkittavan kokemuksen on täytyntä muodostua tutkittavien omassa elämässä. Näitä kriteerejä noudattaen, annoin tutkimuksessani osallistujien itsensä määritellä sen, kuuluuko rahapelaaminen heidän arkeensa. Täten he itse ratkaisivat sen, mikä on heidän tietämyksensä taso suhteessa rahapelaamiseen. Ainoa kriteeri, jonka tutkijana asetin oli se, että osallistujien tuli sijoittua 18–29 -vuoden ikähaitarille.

Laadullisen tutkimuksen yhteydessä puhutaan usein havaintojen teoriapitoisuudesta eli siitä, millainen käsitys yksilöllä on kyseessä olevasta ilmiöstä, millaisia merkityksiä tutkittavalla ilmiölle annetaan tai millaisia välineitä tutkimuksessa käytetään. Nämä tekijät vaikuttavat siihen, millaisia tuloksia tutkimuksesta saadaan. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 20.) Vilkan (2015, 42) mukaan

laadullisessa tutkimuksessa etsittävät merkitykset tulevat esiin ihmisten haluina, käsityksinä, uskomuksina, arvoina ja ihanteina.

Tässä tutkimuksessa ole siis tarkoitus päästä tilastollisiin yleistyksiin vaan kuvata ja ymmärtää nuorten aikuisten rahapelaamista ja luoda tulkintaa juuri tälle ilmiölle. Laadullisessa tutkimuksessa suuren aineiston avulla tehtyjen yleistysten sijaan onkin tärkeämpää keskittyä siihen aineiston laatuun eli siihen, millaisella aineistolla saadaan kattava kuvaus tutkimusongelmasta (Vilka 2005, 102). Kirjoitukset aineistona luovat ymmärrystä kunkin yksilön kokemuksista ja merkityksistä. Omasta rahapelaamisesta kertominen luo myös osallistujalle mahdollisuuden tarkastella omaa rahapelaamistaan yksityiskohtaisesti ja löytää erilaisia tulkintoja omasta toiminnastaan.

## 5.2 Aineiston keruu

Alun perin tarkoitukseni oli tehdä haastattelututkimus, mutta haastateltavien löytäminen osoittautua odotettua haastavammaksi. Etukäteen ajattelin, että olisi helppoa löytää nuoria aikuisia, kun tutkimusjoukon suhteen ei ollut iän lisäksi muuta kriteeriä kuin se, että rahapelaaminen kuuluu heidän arkeensa. Matias Karekallas ja Pauliina Raento (2012, 110) kuitenkin toteavat, mediassa korostetun ongelmanäkökulman ja siihen liittyvän häpeän näkyvän selkeästi siinä, että rahapelitutkimuksiin on vaikea löytää haastateltavia. Juuri ongelmamäärittelyn puuttumista omassa tutkimuksessani pidin tärkeänä yksityiskohtana, jotta se ei rajaisi ihmisiä pohtimaan osallistumisestaan. Yritin kysellä kohdejoukkoon sopivia nuoria aikuisia eri yhteyksistä, mutta vain yksi henkilö lupautui. Tätä haastattelua en kuitenkaan sopinut heti, sillä halusin kartoittaa, löytyykö muita haastateltavia. Kun aikaa kului eivätkä asiat edenneet, rupesin miettimään jo tutkimusaiheen vaihtoa tai jotain olemassa olevaa aineiston käyttöä, mutta toisaalta en halunnut luopua alkuperäisestä ajatuksestani enkä etenäkään siitä, että haluan keskittyä nimenomaan rahapelaajiin, joita ei ole kenenkään toimesta määritelty ongelmaisiksi.

Riitta Matilaisen (2012, 179) mukaan omien kysymysten tekeminen mahdollistaa sen, että voi keskittyä juuri itseään tutkijana kiinnostavaan teemaan. Sen vuoksi halusin vielä jatkaa yrittämistä itse luomieni tutkimuskysymysten ja näkökulmani parissa. Kirjallisuutta lukiessani löysin Pertti Alasuutarin (2011) näkemyksen siitä, miten silloin, jos tarkoituksena on tutkia sitä, miten ihmiset hahmottavat ja jäsentävät erilaisia asioita, tulisi aineiston olla tekstiä, jossa he pääsevät puhumaan asioistaan omin sanoin eikä tutkijan asettamien valmiiden vastausvaihtoehtojen kautta. Tällaiset

kerronnalliset tekstit kerätään julkisten kirjoituspyyntöjen avulla. Kirjoituspyynnöissä on usein tapana pyytää ihmisiä kuvaamaan jonkun tietyn asian merkitystä omassa elämässään. (Ronkainen ym. 2014, 114.) Näin ollen sain idean, että ryhdyn kartoittamaan asiaa kirjoituspyynnön avulla.

Muokkasin aiemmin tekemäni teemahaastattelurungon pohjalta kirjoituspyynnön (Liite 1.). Olin tässä vaiheessa yhteydessä myös Jyväskylän ammattikorkeakouluun ja kysyin, olisiko tällaista kirjoituspyyntöä voitu sähköpostitse välittää opiskelijoille, mutta se olisi vaatinut tutkimuslupaprosessin käynnistämisen. Päätin siten kokeilla ensin, onnistuuko aineiston kerääminen ilman minkään organisaation apua. Otin yhteyttä jo aiemmin haastatteluun suostuneeseen henkilöön, joka lupautui vastaamaan kirjoituspyyntöni ja välittämään pyyntöni myös eteenpäin. Lisäsin myös kirjoituspyyntöön kohdan, jossa toivoin pyynnön välittämistä eteenpäin. Sen lisäksi jaon pyyntöä jonkin verran myös omien verkostojeni kautta. Näin ollen tutkimusaineisto kerättiin lumipallomenetelmää käyttäen.

Jouni Tuomen ja Anneli Sarajärven (2009, 86) mukaan lumipallo-otannan lähtökohtana on avainhenkilö tai -henkilöt, joiden avustuksella tutkija etenee tiedonantajasta toiseen. Lumipallo-otannassa avainhenkilön tulee täyttää tutkijan määrittelemät kriteerit, joten ensimmäinen valinta perustuu tutkijan harkintaan. Tämän jälkeen edetään tutkimukseen osallistujien ehdoilla. (Vilka 2005, 104.) Pidin hyvänä puolena sitä lähtökohtaa, että lumipallo-otannan avulla on mahdollista tavoittaa erilaisissa elämäntilanteissa olevia ihmisiä, koska en halunnut rajata tutkimusjoukkoa kohdistamalla tutkimuspyyntöä mihinkään tiettyyn yhteisöön. Kirjoituspyyntöjen välittäminen alkoi joulukuussa 2017 ja tammikuun 2018 lopussa sähköpostiini oli saapunut yhteensä 14 rahapelaamisesta kertovaa kirjoitusta. Olin todella positiivisesti yllätynyt siitä, miten nopeasti lopulta sain vastauksia. Tuomi ja Sarajärvi (2009, 85) muistuttavat, ettei laadullisessa tutkimuksessa pyritä yleistämään tuloksia tilastollisesti, vaan esimerkiksi ymmärtämään tiettyä toimintaa, kuten tässä tapauksessa nuorten aikuisten rahapelaamista. Koska tarkoitus ei ole yleistää, mahdollistaa se pienenkin otoksen riittävyyden. Laadullisissa rahapelitutkimuksissa tosin laajatkin yleistyksiset perustuvat usein melko pieneen aineistoon (Järvinen-Tassopoulos 2012, 102).

Lopulta olin tyytyväinen siihen, että päätin vaihtaa aineiston keruutapaa. Vaikutti siltä, että oli helpompi saada nuoria aikuisia kuvaamaan rahapelaamistaan kirjoittamalla, kuin tulemalla haastatteluun. Eskola ja Suoranta (1998, 124–125) toteavatkin, että kirjoittaminen antaa mahdollisuuden tuottaa aineistoa yksin omien ajatusten, kokemusten ja motivaation kanssa eikä mikään muu vuorovaikutussuhde häiritse kirjoittajaa. Arja Kuulan (2011, 174) mukaan sähköisen

tiedonkeruun etu on lisäksi se, että ei-verbaaliset ja visuaaliset häiriötekijät puuttuvat, kun haastattelija ja haastateltava eivät kohta.

Matilainen (2012, 167) pitää tärkeänä yksityiskohtana sitä, että kirjoittaessaan tutkimukseen osallistujalla on mahdollisuus kontrolloida ajatuksiaan ja tarvittaessa muokata vastaustaan. Kirjoittaminen antaa tutkittavalle lisäksi mahdollisuuden itse päättää mistä hän kirjoittaa. Tämä aiheuttaa toki myös sen, että tutkijan ei ole mahdollista tehdä tarkentavia lisäkysymyksiä, jos niitä vastausten perusteella herää. Itse huomasin vastauksia lukiessani, että olisin joissakin kohdissa halunnut tietää lisää tai varmistaa, ymmärsinkö oikein. Esimerkiksi muutama rahapelaamiseen liittyvä termi oli sellaisia, joita olisin haastattelutilanteessa tarkentanut. Karekallaksen ja Raennon (2012, 113) mukaan rahapelaajia haastateltaessa voivat pelaajat myös testata tutkijan aiheeseen perehtyneisyyttä käyttämällä alan erikoissanastoa. Omassa tutkimuksessani en usko, että tästä oli kyse, vaan kirjoittajat käyttivät itselleen arkipäiväisiä termejä. Asiasta ei kuitenkaan muodostunut ongelmaa eikä nähdäkseni mitään oleellista ei kuitenkaan jäänyt tulkinnanvaraiseksi, sillä pystyin nämä termit jälkikäteen Internetin avulla vielä selvittämään.

Vilkan (2015, 126) mukaan hyvä tieteellinen käytäntö edellyttää, että tutkittava saa tutkimuksesta riittävästi tietoa, minkä perusteella hän päättää osallistumisestaan tutkimukseen. Yleensä on tapana tehdä tutkimukseen osallistuville kirjallinen seloste (Tiittula & Ruusivuori 2005, 18). Myös omassa tutkimuksessani kirjoituspyynnön ohessa oli tiedote (Liite 2.), jossa kuvailen tutkimustani, kerron osallistumisen keskeytysmahdollisuudesta ja osallistujat saivat myös yhteystietoni. Kukaan tutkimukseeni osallistuneista ei kuitenkaan ottanut minuun yhteyttä kysyäkseen mitään lisää. Tiedotteessa kerrotaan myös se, milloin ja mistä valmis tutkimus on luettavissa. Mitään erillistä suostumusta tutkimukseen osallistumisesta en täytättänyt ja Kuulan (2011, 175) mukaan kirjoituspyyntöön vastaaminen voidaankin katsoa suostumukseksi osallistua tutkimukseen.

Kirjoituspyyntöni (kts. Liite 1) antoi tutkittaville mahdollisuuden hyvin vapaamuotoiseen kirjoittamiseen. Kirjoituspyyntöön oli liitetty kirjoittamista ohjaamaan ja helpottamaan tarkoitettuja kysymyksiä, jotta tutkimusongelmaan olisi mahdollista löytää vastauksia tarinoiden avulla. Jälkikäteen mietin, olisiko pyyntöä ollut hyvä ohjata vieläkin enemmän, mutta toisaalta vapaamuotoisuus antoi vastaajille mahdollisuuden henkilökohtaisempaan lähestymistapaan. Luulen myös, että kovin tarkka tehtävänanto olisi saattanut vaikuttaa vastaajan näkökulmasta etukäteen työläältä ja siten jopa estää tutkimukseen osallistumisen. Kirjoituspyynnössäni oli maininta myös siitä, että asioista voi halutessaan kertoa myös haastatteluissa, mutta kukaan vastaajista ei tähän

mahdollisuuteen tarttunut. Kirjoituspyyntöä ei myöskään ollut rajattu muiden tekijöiden, paitsi iän suhteen, jotta pääsin tarkastelemaan juuri nuorten aikuisten ryhmää, jossa pelaaminen on yleistä.

Haastatteluihin valmistautuessani olin rakentanut teemahaastattelurungon, jossa kysymysten muotoiluun meni yllättävän paljon aikaa. Omia ajatuksiani lähti helposti ohjaamaan peliongelma ja siihen liittyvät seikat. Myös Vilka (2015, 28) toteaa tutkijan mahdollisimman neutraalin ja kantaa ottamattoman asenteen olevan osa hyvää tieteellistä käytäntöä. Lisäksi valitsemillaan ilmaisuilla ja käsitteillä tutkija saattaa huomaamattaan vahvistaa vallitsevia ennakkoluuloja tai asenteellisia suhtautumistapoja (Pohjola 2007, 25). Vaikka teemahaastattelurunkoa sellaisenaan en lopulta käyttänytkään, koen sen tekemisen olleen tärkeää prosessointia koko aihetta ajatellen. Haastattelurungon pohjalta oli helppo myös miettiä sitä, mitkä keskeiset asiat nostan esiin kirjoituspyynnössä.

Nuoria aikuisia koskevassa tutkimuksessa koen kirjoituspyynnön olevan hyvä menetelmä sen vuoksi, että asioista suullisesti kertominen vaatii rohkeutta tulla kasvokkain puhumaan asioista ja aikataulujen sovittelua. Haastatteluun osallistuminen vaatii myös enemmän motivaatiota ja ajankäytön suunnittelua. Kirjoituspyyntöön oli mahdollista vastata milloin vaan ja vaikka vähän kerrallaan. Myös Matilainen (2012, 166) pitää kirjoitusaineiston etuna sitä, että vastaajat voivat kirjoittaa haluamallaan hetkellä ja haluamassaan paikassa. Kirjoituspyyntöön vastaamista eivät myöskään maantieteelliset rajoitteet estä. Itse en tiedä kirjoittajien kotipaikkakuntia, koska sen tiedon kysyminen ei ollut tässä tutkimuksessa aineiston kannalta oleellista.

### **5.3 Pyynnön synnyttämät kirjoitukset**

Kirjoituspyynnön eteenpäin välittämisen jälkeen odotin tulevaa hieman pelonsekaisin tuntein. Mietin jo sitä, että jos tämäkään reitti ei onnistu, niin mikä on seuraava toimenpide. Koska itse tutkijana koin aiheeni mielenkiintoisena, olin toki toiveikas siitä, että pyyntö kannustaisi ihmisiä kertomaan omista näkökulmistaan. Kuula (2011, 156) kuitenkin muistuttaa, että sosiaalitieteellisiä tutkimuksia tehtävissä osallistujille ei voida useinkaan luvata osallistumisesta seuraavan konkreettisia muutoksia tai käytännön hyötyä, mikä voi osaltaan vaikuttaa osallistumishalukkuuteen. Näin ollen joka kerta, kun sähköpostiini oli ilmestynyt uusi kirjoitus, olin yhtä innoissani. Olin tyytyväinen ja myös helpottunut siitä, että pääsin kuitenkin toteuttamaan alkuperäistä tutkimussuunnitelmaani, lukuun



ottamatta aineistonkeruutavan muutosta. Tosin sekin muutos tuntui lopulta myös hyvältä uudistukselta, sillä aikaisemmat opintoihin liittyneet tutkimukset olen aina tehnyt haastattelemalla.

Yhteensä sain määräaikaan mennessä 14 kirjoitusta. Nimesin saapuneet kirjoitukset numerojärjestyksessä ja siirsin ne sähköpostistani erilliseen kansioon. Kirjoitukset olivat pituudeltaan 1-3 sivua ja yhteensä aineiston pituus tietokoneella kirjoitettuna oli 25 sivua (fontin koko 12, riviväli 1,5). Kirjoituspyyntöön vastanneista 3 oli naisia ja 11 miehiä. Tämä oli minulle yllätys, sillä Piispan ja muiden (2009, 5) mukaan rahapelitutkimusta yleisellä tasolla leimaa nuorten miesten heikko osallistuminen. Nuorin tutkimukseeni osallistuneista oli iältään 19 -vuotias ja vanhin 29 -vuotias. Kaikki vastaajat kävivät töissä, jotkut täyspäiväisesti, toiset opiskelujen ohella.

Kirjoitukset olivat pituudeltaan ja rakenteeltaan monenlaisia. Osa kirjoituksista eteni kronologisesti lapsuusmuistoista tähän päivään. Toisissa rahapelaamisen aloittaminen oli kyllä mainittu irrallisena asiana, mutta itse kirjoitus keskittyi nykyhetkeen. Osa kirjoituksista oli hyvin tarinanomaisia ja teksti oli kirjoitettu yhtenäiseksi kertomukseksi. Toisissa taas oli selvästi keskitytty vastaamaan kirjoituspyynnössä esitettyihin apukysymyksiin eikä lähdetty pohtimaan asiaa juurikaan sen enempää. Muutamissa kirjoituksissa tekstikappaleet oli kirjoitettu erikseen siten, että ne oli otsikoitu kirjoituspyynnön kysymyksillä. Kirjoituspyynnössäni pyysin kokemuksia sellaisilta henkilöiltä, joiden arkeen rahapelaaminen kuuluu. Pääasiassa kaikki olivat käsitelleet kirjoituspyynnössä olleita apukysymyksiä, mutta aiheesta oli kirjoitettu myös huomattavasti laajemmin. En halunnut rajata sitä, miten paljon tai usein rahapelaamista tulee tapahtua, vaan vastaajat saivat itse määrittää sen, kokevatko rahapelaamisella olevan rooli heidän arjessaan.

## **5.4 Analyysi**

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kuvata kirjoittajien subjektiivisia kokemuksia rahapelaamisesta sekä tarkastella rahapelaamisen merkityksiä kirjoittajille. Tarkoituksena on antaa kirjoittajien omalle äänelle mahdollisuus päästä kuuluviin ja saada tietoa siitä, mitä he yksilöinä rahapelaamisesta ajattelevat. Tarkastelen tutkimukseni aineistoa rakentamalla juuri tämän aineiston perusteella käsitystä nuorten aikuisten rahapelaamisesta eikä tarkoitukseni ei ole luoda yleistä käsitystä rahapelaamisesta. Myös Perttula (2005) toteaa, että ainoiden oikeiden merkityssuhteiden löytäminen ei ole mahdollista, vaan tutkimuksen tarkoituksena on löytää tutkittavien ihmisten kokemuksista yhteneväisyyksiä, jotka ovat keskeisiä tutkittavalle ilmiölle.

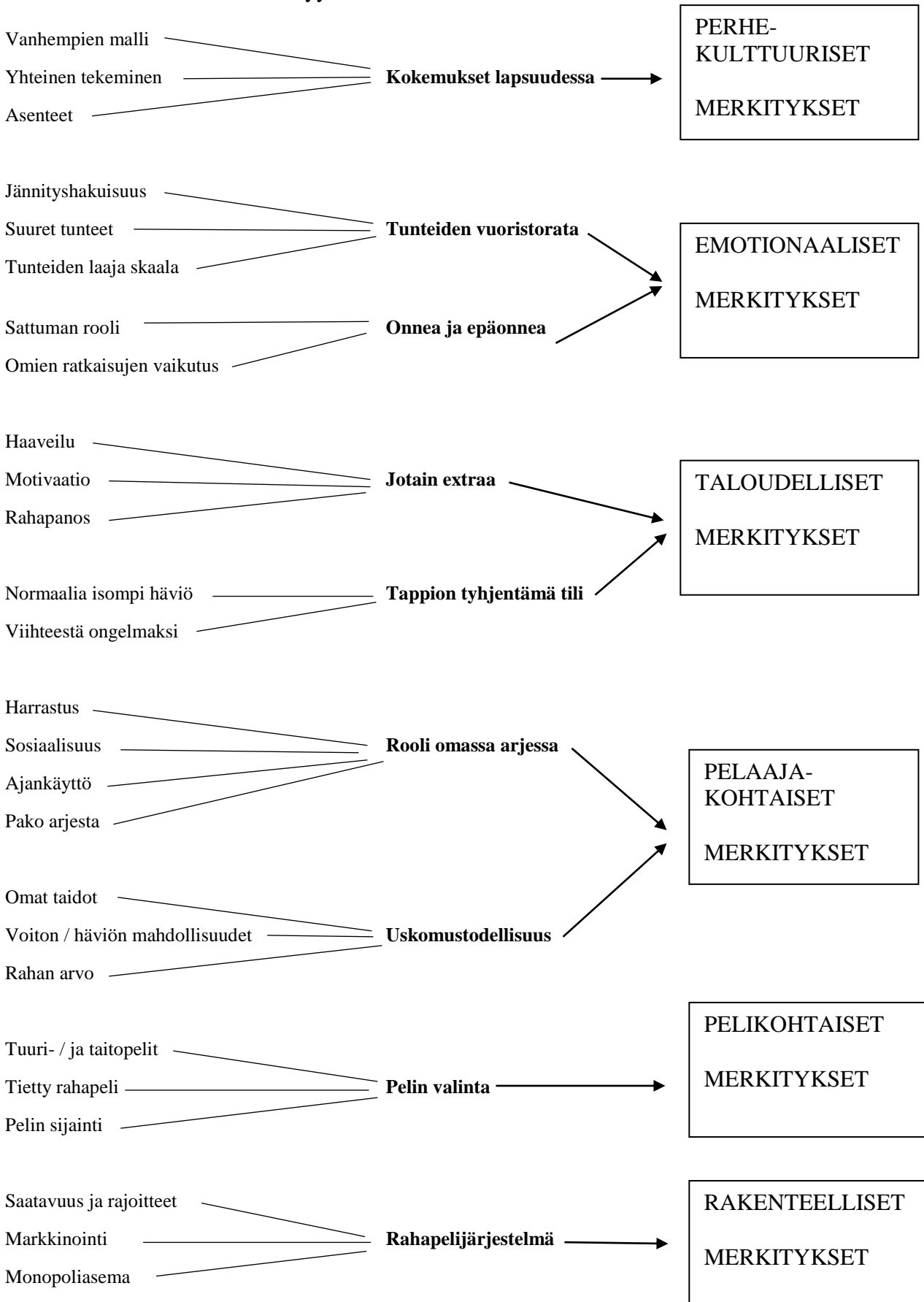
Tässä tutkimuksessa käytän analyysimenetelmänä aineistolähtöistä sisällönanalyysiä. Aineistolähtöisen analyysin tarkoituksena on pyrkiä muodostamaan tutkimusaineisto teoreettiseksi kokonaisuudeksi. Sisällönanalyysillä on Tuomen ja Sarajärven (2009, 108) mukaan tarkoitus järjestää aineisto selkeään ja tiiviiseen muotoon siten, ettei sen sisältämää informaatiota kadoteta. Eskola (2015, 186) toteaa aineiston analyysin tarkoituksena olevan juurikin sen informaatioarvon kasvattaminen. Aineiston analyysi rakentuu aineiston selkiyttämisestä, uusien merkitysten rakentamisesta ja niiden kautta aineiston tulkitsemisesta sekä uuden tiedon muodostamisesta. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä tieto paljastuu ihmisen muodostaman informaation avulla muodostettavissa merkityskokonaisuuksissa (Vilka 2005, 119).

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tapauksia käsitellään ainutlaatuisina ja myös aineistoa tulkitaan sen mukaisesti (Hirsjärvi ym. 2009, 161). Alasuutarin (2011, 39) mukaan laadullisen aineiston analysointi koostuu kahdesta vaiheesta, jotka ovat havaintojen pelkistäminen ja arvoituksen ratkaiseminen. Havaintojen pelkistämässä aineistoon suhtaudutaan siten, että esiin nostetaan tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen ja kysymyksenasettelun kannalta olennaisia asioita. Tämän jälkeen saadut havainnot yhdistetään, pyrkien löytämään näytteitä samoista ilmiöistä. Tällä havaintojen yhdistämisellä ei kuitenkaan yritetä pelkästään määritellä tyypillisiä tapauksia, sillä laadullisessa myös erot ihmisten välillä ovat tärkeitä.

Tässä tutkimuksessa analyysimenetelmän analyysiyksiköt eivät olleet etukäteen sovittuja, vaan ne valittiin tutkimuksen tehtävänasettelun mukaisesti aineistosta. Aineistolähtöinen sisällönanalyysi koostuu kolmesta vaiheesta: aineiston pelkistämisestä, ryhmittelystä ja käsitteiden luomisesta. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 95, 108). Aineiston analysoinnin aloitin tulostamalla kaikki kirjoitukset. Luin kirjoitukset ensin kertaalleen läpi ilman, että vielä tein mitään merkintöjä. Tämän jälkeen luin kertomukset uudelleen siten, että aloin etsiä sieltä erilaisia kokemuksia, tunteita ja ajatuksia kuvaavia ilmaisuja. Siten samalla karsin aineistosta kaiken epäolennaisen pois ja pelkistin aineiston.

Seuraavaksi tein aineiston ryhmittelyn eli etsin aiemmin merkitsemistäni alkuperäisilmaisuista yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia, jotta saatoin samankaltaisuuksista muodostaa alaluokkia. Alaluokkien avulla muodostin yläluokkia, jotka puolestaan muodostivat pääluokat. Tämän analyysin myötä muodostin teoreettiset käsitteet eli tutkimukseni tuloksena syntyneet merkityskokonaisuudet. Analyysin kulkua on esitelty seuraavalla sivulla (Taulukko 1). Analyysin tuloksena syntyneet merkityskokonaisuudet olivat perhekulttuuriset, emotionaaliset, taloudelliset, pelaajakohtaiset, pelikohtaiset sekä rakenteelliset merkitykset.

TAULUKKO 1. Esimerkki analyysistä



## 5.5 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Eettisten kysymysten tiedostaminen on keskeinen osa tutkijan ammattitaitoa (Syrjälä ym. 2006, 196). Jokaisen tutkimukseen liittyvän valinnan eettisyys on erityisen merkittävää etenkin sellaisissa tutkimuksissa, joissa tarkastelun kohteena on inhimillinen elämä. Eettiset tekijät eivät kuitenkaan estä tai kiellä tutkimasta mitään aihetta, sillä tutkimuksilla tuotetaan tärkeää tietoa sensitiivisistä aiheista. Oleellista on tutkijan tutkimusprosessin aikana tekemät valinnat ja se, miten tutkimusta toteutetaan tiedon saamiseksi. (Pohjola 2007, 17–19.)

Tutkijan ja tutkimukseen osallistujan välille pyritään synnyttämään luottamuksellinen suhde. Luottamuksen rakentumista voi tutkija edesauttaa kertomalla totuudenmukaisesti tutkimuksen tarkoituksesta, säilyttämällä ja käsittelemällä saamansa tiedot luottamuksellisesti sekä varjelemalla tutkimukseen osallistuneiden anonymiteettia. (Tiittula & Ruusuvuori 2005, 17.) Luottamuksellisuuden vaade merkitsee Pohjolan (2007, 20) mukaan sitä, etteivät ulkopuoliset voi missään vaiheessa tunnistaa tutkimukseen osallistuneita henkilöitä. Omassa tutkimuksessani käytän tutkimukseen osallistuneista termiä osallistuja, johon liitin kullekin oman järjestysnumeron. En erittele vastaajien ikää tai sukupuolta, koska se ei ole tutkimuksen kannalta oleellista ja näiden tietojen esillä olemisen myötä vastaajien tunnistettavuus saattaisi olla helpompaa.

Pohjolan (2007, 20) mukaan eettisesti kestävä on paitsi informoida kaikkia tutkimukseen liittyviä avoimesti ja rehellisesti, myös kysyä lupa tutkimusaineistojen keräämiseen tietojen todellisilta tuottajilta. Omassa tutkimuksessani tämä eettinen näkökulma oli helppo huomioida, sillä vastaamalla kirjoituspyyntöön, osallistujat antoivat luvan aineiston keräämiseen. Kuula (2011, 177) toteaa, että sähköpostin avulla kerätty kirjoituspyyntö on tutkimusetiikan kannalta kovin selkeää, sillä ihminen voi itse harkitusti päättää, mitä tietojaan antaa tutkijan käyttöön. Syrjälä ja muut (2006, 194) muistuttavat kuitenkin, että tutkittava saattaa myös muuttaa mieltänsä tutkimuksen aikana. Tämän vuoksi omassa liitekirjeessäni olikin maininta siitä, että tutkimuksen voi missä tahansa vaiheessa keskeyttää.

Vilka (2015, 29) toteaa, että tutkimusetiikkaan liittyvät olennaisesti tutkimusaineistojen säilytykseen ja sen myötä tutkittavien anonymiteettiin liittyvät vaatimukset. Omassa tutkimuksessani säilytin vastauksia tietokoneella kansiossa, joka oli salasanan takana. Kirjoituksissa ei ollut myöskään liitettyä kirjoittajan nimeä tai sähköpostiosoitetta, vaan ne poistin heti vastausten saavuttua minulle. Sähköpostit poistin sähköpostitililtäni, mutta säilytin ne vielä tutkimuksen teon ajan erillisessä kansiossa sen vuoksi, että minulla olisi tarvittaessa ollut mahdollisuus yhdistää nimi ja kirjoitus,

esimerkiksi tutkittavien lisäysten tai mahdollisen tutkimuksen keskeyttämisen vuoksi. Myös Kuulan (2011, 177) mukaan täytyy tietosuojan suhteen olla erityisen varovainen silloin, kun tutkimusaineisto kerätään sähköpostin avulla. Jos viestejä säilyttää omassa sähköpostiohjelmassaan, on mahdollista, että ne vahingossa lähtevät eteenpäin. Tämän vahingon mahdollisuuden halusin poistaa käyttämällä erillisiä kansioita, joista viestien edelleen lähettämisen riskiä ei ollut.

Eettisyyteen kuuluu tutkimukseen valittujen käsitteiden ja niiden määrittelyn kriittisyys. Pohjola (2007, 26) toteaa, että nuoria koskevat tutkimukset pohjautuvat usein ongelma-ajattelulle. Tämän vuoksi en halunnut omassa tutkimuksessani käsitellä lähtökohtaisesti rahapeliongelmaisia nuoria aikuisia, vaan sellaisia, joiden arkeen rahapelaaminen kuuluu. Pyrin kunnioittamaan tutkimukseen osallistuneita tällä tavoin, antamalla heille itselleen mahdollisuuden määrittellä rahapelaamisen roolia elämässään. Toki oli koko ajan täysin mahdollista, että tutkimukseen osallistujissa olisi myös rahapeliongelmaisia.

Tutkimukset on tarkoitettu julkisiksi ja julkaistaviksi, jotta niiden tavoitteet saavat mahdollisuuden toteutua. On kuitenkin eettisesti tärkeää miettiä paitsi sitä, miten tutkittavien anonymiteetti säilyy, myös sitä, miten tutkimukseen osallistuneet pääsevät osallisiksi tuloksiin. Vähintäänkin tutkittavien tulee olla tietoisia siitä, miten ja missä tutkimuksen tulokset esitellään. (Syrjälä ym. 2006, 192, 198.) Tässä tutkimuksessa tutkimukseen osallistua informoitiin jo kirjoituspyynnön yhteydessä siitä, milloin tutkimus valmistuu ja mistä se on saatavilla. Anonymiteetin säilymisen takaan sillä, että osallistujien tarkkaa ikää, sukupuolta tai kotipaikkakuntaa ei julkaista. Lisäksi en ole liittänyt aineisto-otteisiin mitään tunnistettavuustietoja, vaan nimesin ne ainoastaan ”osallistuja 1”, ”osallistuja 2” ja niin edelleen saapumisjärjestyksen perusteella antamillani juoksevilla numeroilla.

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta arvioitaessa tutkimusraportilla on keskeinen rooli. Koska laadulliseen tutkimukseen liittyy paljon kyseistä tutkimusta tehneen tutkijan tekemiä tulkintoja, saattaa tulkintojen ja käsitteellistysten totuudenmukaisuutta olla mahdotonta osoittaa. Tutkijan onkin tärkeää tekemässään raportissa tarjota lukijalle sellaiset välineet, joilla tämän on mahdollista arvioida tutkittavasta ilmiöstä muodostetun käsityksen luotettavuutta. (Kiviniemi 2001, 82.) Hirsjärvi ja muut (2009, 233) toteavat, että raportissa käytetyt suorat aineistolainaukset ovat hyvä tapa auttaa lukijaa ymmärtämään tutkijan tekemiä tulkintoja. Myös raportin yksityiskohtaisuus ja selkeys antavat lukijalle mahdollisuuden tutkimustulosten parempaan arviointiin (Tuomi & Sarajärvi 2009, 141). Raportoin tutkimuksen tekoon liittyvät vaiheet mahdollisimman tarkasti, sillä tutkimukseni

kokonaisuus eli tämän prosessin aikana. Käytin paljon suoria lainauksia, koska ne ovat mielestäni paras tapa nostaa tutkimukseen osallistuneiden ääni kuuluville.

Aineiston luotettavuutta arvioitaessa yksittäisten kirjoitusten totuudenmukaisuutta on käytännössä mahdotonta todistaa. Yleisesti kuitenkin arvellaan, että tutkimukseen osallistuvat ihmiset ovat todellisuudentajuisia ja haluavat vastauksissaan kertoa totuuden. (Matilainen 2012, 178.) Myös tässä tutkimuksessa koen voivani luottaa siihen, että osallistujat ovat kuvanneet omia näkemyksiään totuudenmukaisesti. Kaikkein tärkein luotettavuuden mittari laadullisessa tutkimuksessa on Vilkan (2005, 130) mukaan tutkija itse. Tutkijan on paitsi perusteltava omat valintansa, jotta muut voivat arvioida niitä, myös arvioitava itse ratkaisujensa toimivuutta ja tarkoituksenmukaisuutta suhteessa tutkimuksen tavoitteisiin. Tähän omaan rooliini luotettavuuden suhteen olen kiinnittänyt huomiota koko tutkimuksen teon ja raportoinnin ajan.

## **6 RAHAPELAAMISEN MERKITYKSET NUORILLE AIKUISILLE**

Tutkimukseeni osallistuneet nuoret aikuiset kertoivat rahapelaamisestaan omin sanoin, henkilökohtaisilla tarinoillaan. Anni Vilkon (1990, 82) mukaan tarinat ovat aina yksilö- ja tilannesidonnaisia, mutta myös kulttuurisidonnaisia, sillä aiheiden alkuperä on yhteistä kulttuuriamme. Ilmiöstä kerrotaan näin ollen vallitsevalle kulttuurille sopivin tavoin, sillä tarinat heijastavat kuvaa yhteiskunnasta. Aineistossani on nähtävillä yhteiskunnallisesti rahapelaamiseen liittyviä tekijöitä, jotka osaltaan ovat määritelleet kyseisten ikäluokkien kokemuksia rahapelaamisesta. Suomalaiseen kulttuuriin voidaan katsoa liittyvän yleisellä tasolla arkuutta puhua rahapelaamisesta ja raha-asioista ylipäättään muille. Tämän tutkimuksen tarinat rahapelaamisesta rikkovat omalta osaltaan ainakin vaikenemisen myyttiä: osallistujat ovat halunneet kertoa omia kokemuksiaan ja näkemyksiään tästä tärkeästä ja ajankohtaisesta aiheesta.

Vaikka tutkimuksen painopiste on vastaajien tämänhetkisessä arjessa, on tärkeää ottaa huomioon myös kirjoituksissa esiintyneet aiempiin elämänvaiheisiin liittyvät kokemukset. Esimerkiksi rahapelaamisen aloittamiseen liittyvät kokemukset ovat osaltaan muokkaamassa pelaajien tämänhetkisiä merkitysrakenteita. Koska tutkimukseni tarkoituksena ei ole kuitenkaan esittää rahapelaamisen kulkua elämänkaaressa, vaan keskittyä kirjoitusten sisältöön, esitän tulokset sisällön mukaan järjesteltyinä. Jaottelin aineiston löytämieni merkityskokonaisuuksien mukaisesti. Aineistosta löytyviä merkityksiä olivat perhekulttuuriset, emotionaaliset, taloudelliset, pelaajakohtaiset, pelikohtaiset sekä rakenteelliset merkitykset. Näitä merkityskokonaisuuksia sisältöineen käsittelen lisää seuraavaksi.

### **6.1 Perhekulttuuriset merkitykset**

Useimmilla tutkimukseeni osallistuneista rahapelaamisella on ollut kiinteä, tosin pääasiassa melko pieni, rooli arjessa jo pitkään. Taskisen (2007, 19) mukaan kansainväliset tutkimukset osoittavat sen, että nuoret oppivat rahapelaamisen usein vanhemmiltaan. Myös omassa tutkimuksessani lähestulkoon kaikki mainitsivat aloittaneensa pelaamisen yhdessä vanhempien kanssa. Useimmiten mainittuja lapsuuden pelimuotoja olivat perinteiset kolikkoautomaatit sekä yhdessä loton tekeminen. Vanhempien kanssa pelaamisen yleisyys selittää myös sen, että kahta osallistujaa lukuun ottamatta kaikki muut kertoivat aloittaneensa rahapelaamisen alaikäisenä, yleensä jo alle 15-vuotiaana, mikä vastaajien lapsuudessa on ollut rahapelaamisen ikäraja. Yksittäisenä pelitilanteena tutkimuksessani

korostuivat lapsuudessa koetut laivaristeilyt, joilla rahapelaaminen oli merkittävässä roolissa. Risteilyillä tutkimukseen osallistujat kuvasivat pelanneensa kolikkoautomaatteja usein myös omatoimisesti, ilman aikuisen läsnäoloa. Myös Matilainen (2010, 21) toteaa, että hänen aineistossaan oli silmiinpistävä se, kuinka monen suomalaisen ensimmäinen rahapelikokemus oli peräisin Ruotsin risteilyaluksilta.

Frida Fröberg (2006, 16) toteaa, että omalla rahapelikäyttäytymisellään vanhemmat siirtävät rahapelaamiseen liittyvää arvomaailmaa lapsilleen ja voivat siten johdattaa lapset pelimaailmaan. Tämä sama käyttäytymisen kaava oli nähtävillä myös omassa tutkimuksessani. Vanhempien mallin seuraaminen ei laita lasta tai nuorta edes kyseenalaistamaan sitä, onko rahapelaaminen hyväksyttyä. Taskisen (2007, 15) mukaan jopa perheen yhteiset lottorivit ja lasten saamat raaputusarvat voivat olla merkityksellisiä tulevaisuuden käyttäytymisen kannalta. Smolej ja muut (2015, 55) toteavat oman tutkimuksensa perusteella, että maltillisesti pelaavien ensimmäiset pelikokemukset koskivat pääasiassa lottoa, kun taas riskipelaajat olivat aloittaneet pelaamisen rahapeliautomaateilla. Juuri nämä kaksi pelimuotoa olivat niitä, mitkä oman tutkimukseni vastauksissa nostettiin esiin ensimmäisinä, vanhempien kanssa yhteisesti jaettuina, rahapelikokemuksina.

*"Ensimmäiset muistot on kolikkoautomaateista huoltoasemilla, johon lapsiperheen reissuilla pysähdyttiin." (osallistuja 6)*

Raaputusarpojen saaminen lapsuudessa lahjaksi vanhemmilta tai sukulaisilta tuli esiin useassa tutkimukseeni osallistuneessa kirjoituksessa. Myös Merikallion (2009, 94) mukaan ihmiset ostavat silloin tällöin raaputusarpoja, vieden niitä usein lahjaksi. Kansainvälisissä julkaisuissa niiden on kuitenkin raportoitu olevan helposti koukuttavia, sillä pienehkö arpavoitto houkuttelee usein voiton sijaan lunastamaan uuden arvan. Sinänsä harmittoman lahjan ostamisessa piilee omat riskinsä, sillä jännitys voi viedä mukanaan. Totuushan myös on, ettei rahapelien tulisi kuulua lasten tai nuorten maailmaan eikä sitä näin ollen saisi myöskään ajatella lisäjännitystä tuottavana lahjana. Raaputusarvan ostaminen lahjaksi on hyvin aikuislähtöinen ratkaisu, sillä lapselle jännityksen kokemiseksi riittää usein lahjapaketin avaaminen. Useimmat arpalahjan saajista eivät myöskään voita eivätkä näin ollen lopulta saa mitään konkreettista lahjaa. Kukaan tutkimukseeni osallistuneista ei kuitenkaan tuonut esiin pettymystään saamiinsa arpalahjoihin. Siitä huolimatta ne ovat jääneet syystä tai toisesta mieleen, sillä useampi kirjoittaja mainitsi saaneensa lahjaksi arpoja. Seuraavan vastaajan kommentissa kiteytyy lähipiirin merkitys rahapelaamisen asenteiden välittämisessä seuraaville sukupolville.



*"Eka pelini oli varmaankin lottolappu jonka muistaakseni eno opetti tekemään. Samalla taisin raapia ekan ässäarvan." (osallistuja 13)*

Läheisten aikuisten myönteinen suhtautuminen rahapelaamiseen jo lapsuudessa on yksi syy siihen, miksi rahapelaamisen myös omassa aikuisuudessa mielletään helposti kuuluvan osaksi arkea. Loton, kolikkopelien ja raaputusarpojen läsnäolo perheissä naamioituu lapsen näkökulmasta helposti perheen yhteiseen ja harmittomaan hauskanpitoon. Se, että suomalainen rahapelikulttuuri on niin salliva, ei voi kuitenkaan olla vaikuttamatta lapsuudessa ja nuoruudessa omaksuttuihin asenteisiin, jotka luonnollisesti heijastuvat rahapelikäyttäytymiseen myös aikuisuudessa. Näistä malleista ja asenteista ei kuitenkaan valitettavasti välity se tosiasia, miten ongelmallista rahapelaamisesta voi joillekin yksilöille tulla. Lisäksi voi toki olla sellaisia perheitä, joissa aikuisten rahapelaaminen ei ole hallinnassa ja sen vaikutukset kohdistuvat luonnollisesti myös lapsiin. Eräs kirjoittaja kuvaa omia kokemuksiaan seuraavasti:

*"Minulla on perheessä ja suvussa peliriippuvaisia, joten vaikka tiedostin, että peliongelmaisuus on ns. geeneissä, en ajatellut sen vaikuttavan minuun." (osallistuja 14)*

Lundin (2010, 61) mukaan peliongelman biologisesta periytyvyydestä ei ole vielä tarpeeksi tietoa. Tutkimukset näyttävät, että ongelmapelaajien lähipiirissä on tavallista enemmän ongelmapelaajia, mutta ei pystytä sanomaan onko kyse biologisesta vai sosiaalisesta perinnöllisyydestä. Omassa tutkimuksessani edellä mainittu kokemus oli vain yksittäinen poikkeus ja pääasiassa lapsuuden kokemukset rahapelaamisesta olivat positiivisia. On kuitenkin tärkeää huomioida ongelmapelaamisen mahdollinen periytyvyys, olipa syy sille sitten biologinen tai sosiaalinen, niin vaikutukset ovat samat.

Kirjoittajat kuvasivat monenlaisia muistoja liittyen omassa lapsuuden perheessä tapahtuneeseen rahapelaamiseen. Nämä piirteet ovat sellaisia, jotka he ovat lapsuudessaan omaksuneet osaksi perheiden normaalia arkea. Yhteiset rahapelikokemukset nähtiin pääasiassa myönteisessä valossa ja sen myötä rahapelaaminen koettiin hyväksyttävänä ja suotavana toimintana paitsi lapsuudessa, myös tällä hetkellä. Tutkimukseni perusteella lapsuudessa rahapelejä pelanneet olivat jatkaneet pelaamista jossain määrin koko aikuiseksi kasvamisen ajan, tehden sitä edelleen. Koska rahapelaaminen liittyi poikkeuksetta tutkimukseeni osallistuneiden lapsuuden perheiden arkeen ja sen seuraukset näkyivät myös tämän hetkessä rahapelaamiseen suhtautumisessa, nimesin tämän kokonaisuuden perhekulttuuriseksi merkityksiksi.

## 6.2 Emotionaaliset merkitykset

”Jännitystä elämään” kuului aikoinaan yksi Veikkauksen mainoslauseista. Jännitys onkin tutkimukseni mukaan yksi rahapelaamiseen oleellisesti liittyvistä tekijöistä. Myös Strandin ja Lähteenmaan (2010, 102) mukaan rahapelaamiseen liittyvissä myönteisissä tunnekuvauksissa korostuu usein jännitys pelaamista motivoivana tekijänä. Jännityshakuisuutta voidaan heidän mukaansa ajatella myös eräänlaisena synnille antautumisena. Omassa tutkimuksessani oli huomattavissa, miten passiivista toimintaa oleva rahapelaaminen koettiin helppona tapana saada jännitystä elämään. Ei tarvitse tehdä mitään uhkarohkeaa tai poistua edes kotoa ja silti voimakkaan tunnekokemuksen saavuttaminen mahdollistuu. Kinnusen (2010, 43) mukaan rahapeleissä miellyttäväksi koettu jännityksen tunne koostuu yhtä aikaa sekä häviön riskistä että voittamisen mahdollisuudesta. Myös omassa tutkimuksessani jännityksen tunteen mainittiin suurimmassa osassa kirjoituksista. Jännitys liittyi selkeimmin pelin lopputulokseen, mutta myös tunteen itsessään koettiin tuovan lisäarvoa arkeen.

*”Tietysti pieni jännitys voiton saamisesta viehättää” (osallistuja 13)*

*”Rahapelaaminen antaa minulle haasteita, jotka tekevät arjesta jännittävämpää ja saa minut hetkeksi pois.” (osallistuja 2)*

Tutkimukseni mukaan jännityshakuisuus on yksi keskeisimmistä rahapelaamiseen motivoivista syistä. Tämä eroaa Salosen ja muiden (2017b, 39) havainnosta, jonka mukaan peliongelmaansa apua hakeneista pelaajista vain alle viidennes piti jännitystä, hauskuutta tai ajanviettoa syynä pelaamiseensa. Vaikka jännitys omassa tutkimuksessani korostuikin, kuvasivat osallistajat monipuolisesti myös muita rahapelaamiseen liittyviä tunteita. Keskeisessä roolissa kirjoituksissa oli se, miten tunteet vuoristoratamaisesti vaihtelevat laidasta toiseen pelitilanteen aikana. Lyhyeenkin ajanjaksoon mahtuu monenlaisia tunteita. Sen lisäksi, että tunteita syntyi pelitilanteen aikana, on tunnekokemusten syntyminen yksi tekijä, minkä perusteella pelaamisen jatkamista koskevia ratkaisuja tehdään.

*”Pelaamiseen liittyy aina tunteiden vaihtelua; uskoa, toivoa, pettymystä, iloa, masennusta ja aina paljon spekulatiota, miten lähellä jackpot jälleen oli.” (osallistuja 1)*

Jännityksen lisäksi toinen kirjoituksissa toistuvasti esiin tullut tunne oli pettymys. Pettymys tunteena liittyy paitsi rahapelaamisesta seuraaviin taloudellisiin tappioihin, myös ennen kaikkea voittoon liittyvistä haaveista luopumiseen. Pettymys tuntuu voimakkaana tunteena ja siitä ylipääseminen vaatii

usein uuden voiton mahdollisuuden. Tällaiset tappioon liittyvät negatiiviset tunnetilat voivatkin Strandin ja Lähteenmaan (2010, 102) olla kiehtovia ja jopa koukuttavia. Kukaan tuskin pelaa saavuttaakseen häviön aiheuttamia tunteita, mutta myös niillä on merkitys pelaamisessa. Jos tappio olisi täysin yhdentekevää eikä nostattaisi tunteita, ei myöskään voittaminen olisi yhtä motivoivaa tai tunnepuolella palkitsevaa. Tutkimukseni mukaan rahapelaajille on muodostunut toimintamalli, jossa häviön aiheuttamat tunteet häivytetään tavoittelemalla uutta voittoa, jolloin siihen liittyvä jännitys on omiaan sivuuttamaan negatiivisen tunnetilan. Eri tunteiden laajan skaalan lisäksi niiden suurella voimakkuudella nähtiin olevan merkitystä.

*”Olen myös suurien tunteiden ihminen ja pelatessa tunnetilat olivat tosi intensiivisiä. Voittamisen tunnetta ei päihittänyt mikään, häviäminen aiheutti vitutusta ja ”mitä menin tekemään, miten voin olla näin tyhmä” fiilistä.”*  
(osallistuja 3)

Tutkimukseni mukaan tunnetila vaikuttaa myös siihen, kuinka suurilla summilla pelaajat peliin panostavat. Kun voittoja tulee useampi, myös peli-into ja siten panosten suuruus kasvavat. Toisaalta myös tappioiden aiheuttama tunne saa jotkut panostamaan entistä enemmän, jotta häviö tulisi kompensoitua. Voimakkaan tunnetilan vallassa pelaaminen tuntuu pelaajista heidän mukaansa jälkikäteen huonolta ratkaisulta ja aiheuttaa näin ollen tappion lisäksi vielä lisää mielipahaa. Myös Palomäki (2015, 179) toteaa, että etenkin negatiivisten tunteiden vallassa oleva rahapelaaja pelaa usein holtittomasti ja päättyy sen myötä häviämään entistä enemmän.

Salonen ja muut (2017b, 50) ovat kartoittaneet rahapelaamisesta aiheuttavia tunnetason haittoja. Tyypillisimpiä haittoja ovat heidän mukaansa ahdistuneisuus, pelaamisen hallitsemattomuuden synnyttämä viha sekä katumus. Näistä tunteista ainoastaan viha tuli esiin omassa tutkimuksessani, mutta sekin kohdistui enemmän tappiutilanteisiin, kuin kykyyn kontrolloida omaa pelaamistaan. Rahapelaaminen voi aiheuttaa negatiivisia tunteita tutkimukseni mukaan myös sellaisissa tilanteissa, joissa osallistujat eivät ole edes pelanneet rahapeliä. Useat urheiluedonlyöntiä harrastavat osallistujat kuvasivat ärsyyntymistään siihen, kun olisi tiennyt urheilutapahtuman lopputuloksen, mutta ei ole syytä tai toisesta siihen rahallisesti kuitenkaan panostanut.

Toisaalta myös voittamisen on mahdollista aiheuttaa negatiivisia tunnetiloja, jos mahdollisuus olisi ollut vielä suurempaan voittoon. Tutkimukseeni osallistuneet kertoivat jälkikäteen harmittelevansa sitä, miksei ennen peliä uskaltanut panostaa enempää, jolloin voittosummakin olisi ollut suurempi. Voittojen synnyttämät tunnetilat ovat riippuvaisia siitä, mitä mahdollisuuksia rahapeli pelaajalleen antaa. Esimerkiksi lottoriviin ja kolikkoautomaattiin laitettavilla muutaman euron panoksilla on

kovin erilaiset päävoittomahdollisuudet. Tämä voi vaikuttaa rahapelaajan suhtautumiseen, kuten seuraava vastaaja kertoo:

*"Kerran oon voittanut lotossa vähän alle tonnin. Se ärsytti, koska lottovoitonahan se on pikkusumma. Muussa tilanteessa ylimääräinen tonni olis varmaan tuntunut pelkästään hyvältä." (osallistuja 9)*

Useat tutkimukseeni osallistuneista kertoivat harrastavansa urheiluedonlyöntiä, jolla tavoitellaan lisäjännitystä urheilutapahtuman seuraamiseen. Urheiluedonlyönnistä puhuttiin rahapelinä jopa osittain vähättelevään sävyyn, sillä pienten panostusten koettiin ennen kaikkea vahvistavan pelitapahtumaan liittyviä tunteita, eikä toimintaa niinkään nähty kuuluvaksi esimerkiksi taloudellisia riskejä. Urheiluedonlyönti liitettiin osaksi urheilutapahtuman kokonaisuutta. Myös Merikallio (2009, 96) toteaa, että urheilussa oman suosikin seuraamiseen hankitaan lisäjännitystä panostamalla vedonlyöntiin.

*"Urheiluun liittyviä vetoja on kiva tehdä lauantaisin, kun on aikaa seurata vaikkapa jotain peleistä paikan päällä tai telkkarista. Jännitystähän siinä haetaan urheilun seuraamisesta nauttimisen lisäksi." (osallistuja 8)*

Rahapelaamiseen liitetään myös erityisiä mahtipontiseksi kuvattuja tunnekokemuksia, joiden saavuttamisen jotkut osallistujat eivät koe muissa tilanteissa olevan mahdollista. Omassa aineistossani tällaisten kokemusten kuvauksia oli muutamia. Myös Strandin ja Lähteenmaan (2010, 105) aineistossa tällaista erityistä "flow-tilaa" kuvaavat kokemukset olivat yksittäisiä, mutta heidän mukaansa ne ovat ilmiön kuvaamisen kannalta niin merkityksellisiä, ettei niitä voi kuitenkaan ohittaa. Pelille antautumisen tunnetta sivuttiin omassa tutkimuksessani seuraavasti:

*"Semmonen "rush", joka pelaamisesta tulee, on jotain sellaista, mitä ei voi edes selittää ulkopuoliselle. (osallistuja 10)*

*"Ei pelaamisessani ollut kyse rahantarpeesta, vaan sitä on ennemminkin koukussa siihen mielettömään tunteeseen, jota pelaaminen aiheuttaa." (osallistuja 3)*

Vaikka rahapelaamiseen liittyy aina jossain määrin sattuma, ottavat rahapelaajat tutkimukseni mukaan pelin lopputuloksen usein henkilökohtaisesti. Omilla ratkaisuilla koetaan olevan vaikutusta siihen, millainen rahapelin lopputulos on. Onnistumisen kokemusten vaikutukset kirjoittajien itsetuntoon olivat selvästi nähtävissä niin positiivisessa kuin negatiivisessakin merkityksessä. Lundin (2010, 94) mukaan monen rahapeliongelman alkuaskeleet on otettu siten, että pelaaja on pyrkinyt voittamaan häviämänsä rahat takaisin. Pelaajalla on usein tavoitteena myös voittamalla osoittaa, että

ei ole ollut typerä panostaessaan peliin. Tällaiset käyttäytymismallit tulivat selvästi esiin myös omassa aineistossani. Rahapelaajille näin ollen melko tyypillistä tilannetta yksi vastaajista kuvasi seuraavasti:

*"Jos hävisin, laitoin pelitilille lisää rahaa ajatuksella "edes omat takaisin". Usein ne omat tulikin takaisin, mutta eihän se yleensä siihen jäänyt." (osallistuja 13)*

Myös Piispan ja muiden (2009, 24) tutkimuksessa osa vastaajista ilmoitti yrittäneensä voittaa takaisin hävinneensä rahat. Omassa tutkimuksessani osallistujat kuvasivat sitä, miten tappiolle jäämistä ei ole helppo hyväksyä, vaan he pitivät tärkeänä sitä, että pääsisivät takaisin lähtötilanteeseen. Eräs omaan tutkimukseeni osallistuneista kuvailee tilannetta, jolloin hän hävisi puolisonsa pelitililtä viimeiset jäljellä olevat rahat. Summa ei ollut suuri ja rahallisen tappion sijaan seuraukset tuntuivatkin enemmän kolahtaneessa itsetunnessa. Toki pienikin taloudellinen menetys osaltaan vielä lisää epäonnistumisen tunnetta.

*"Jälkeenpäin ajateltuna häviämistä kauheampaa oli kyllä se pettymys itseen. Siihen, miten sitä kuvitteli voivansa voittaa jo hävityt rahat ja sen takia pelaamista vaan jatkoi, onnistumatta siinä." (osallistuja 6)*

Laura Ermin ja Frans Mäyrän (2005, 7) mukaan nautinnollinen pelikokemus syntyy onnistumisen lisäksi myös siitä, että pelaaja kokee omien taitojensa kehittyneen. Kokemus siitä, että hallitsee pelitapahtumaa ja kokee voivansa omalla toiminnallaan vaikuttaa sen lopputulokseen, näyttäytyi myös omassa aineistossani. Onnistumisen tunne kohotti pelaajien itsetuntoa ja motivoi sen myötä pelaamaan lisää. Seuraavat katkelmat kertovat siitä, miten myös rahan arvo voi menettää merkityksensä onnistumisen saadessa pelaajan mielessä isomman roolin.

*"Koska en ole koskaan pelannut kovin suurilla summilla tai siten tavoitellut suuria voittoja, koen että pelkkä onnistumisen tunne riittää pelaamiseen motivoimisessa." (osallistuja 4)*

*"Uskon, että onnistumiset ruokkivat pelaamistani enemmän kuin suorat voitot" (osallistuja 14)*

Onnistumisen tunteen myötä lisääntyneellä pelaamisella on myös kääntöpuolensa. Lundin (2010, 101) mukaan useat pelaajat myös sortuvat yliarvioimaan omia taitojaan ja niiden vaikutusta lopputulokseen. Kun itsetunto kohoaa tarpeeksi, voi olo alkaa tuntua voittamattomalta ja sattuman merkittävä rooli rahapelaamisessa voi siten unohtua. Sen myötä epäonnistumiset voivat tuntua taas aikaisempaa rankemmilta ja niiden vaikutus itsetuntoon korostuu. Myös Salosen ja muiden (2017c, 50) mukaan epäonnistumisen kokemus oli toisiksi tyypillisin tunnetason haitta. Tappiollisen

lopputuloksen kohdalla aineistoni rahapelaajat harmittelivat sitä, miten eivät ymmärtäneet tehdä toisenlaista ratkaisua, vaikka tällaista ymmärrystä ei sattuman kanssa toimittaessa voi keneltäkään vaatia. Täten monet itsetuntoon negatiivisesti vaikuttavat seikat johtuivat tapahtumaketjuista, joiden lopputulokseen ei ollut mahdollista vaikuttaa. Myöskään itsetuntoa kasvattaviin onnistumisiin ei pelaaja aina itse voi vaikuttaa, vaikka se siltä tuntuukin. Eräs kirjoittajista kuvasi käyttävänsä paljon aikaa erilaisten kohteiden analysointiin ja väärinlaskettujen kertoimien etsimiseen. Hänen kohdallaan voi todeta itsetunnon kasvavan huomasti onnistumisten seurauksena.

*”Joskus osuu ja joskus uppoo, mutta se fiilis, minkä saat, kun lasket ja analysoit kohteen itse oikein ja löydät markkinoilta virheen.” (osallistuja 2)*

Tämän tutkimuksen perusteella rahapelaamiseen liittyy monia erilaisia tunteita. Tunnekokemuksilla vaikuttaa olevan keskeinen rooli pelikokemusten muodostumisessa ja siten rahapelaamiseen liittyvien päätösten tekemisessä. Rahapelaamisella on myös vaikutusta pelaajien itsetuntoon, sekä positiivisesti että negatiivisesti. Tutkimukseni perustella voidaan todeta, että rahapelaajilla pelaamiseen liittyvät tunteet kulkevat onnistumisen ja epäonnistumisen välistä vuoristorataa, jonka varrelle mahtuu lukematon määrä erilaisia tunteita, huippuineen ja laskuineen. Koska tunteet näin ollen vaikuttavat rahapelaamiseen monella eri tasolla, nimesin tämän kokonaisuuden emotionaaliseksi merkityksiksi.

### **6.3 Taloudelliset merkitykset**

Rahapelaamiseen liittyy keskeisenä elementtinä mahdollisuus joko hävitä tai voittaa rahaa. Salonen ja muut (2017c, 38) toteavat tutkimuksessaan, että pääasiallinen syy rahapelaamiseen on raha, mutta nuoria myös ajanviettäminen ja hauskanpito motivoivat pelaamaan. Omassa tutkimuksessani rahan voittamisen merkitys pelaamisen perusteluna korostui. Taloudellisen näkökulma liittyi näin ollen oleellisesti rahapelaamisesta kirjoittaneiden ihmisten teksteihin. Vaikka rahan voittaminen on usein rahapelaamisen tärkein motivaatiotekijä, eivät rahapelaajat oman tutkimukseni mukaan kuitenkaan aina tavoittele pelkästään jättipottia, jonka myötä koko elämän voisi laittaa uuteen uskoon.

Rahapelaamiseen liittyy myös toivoa pienenkin lisätienestin saamisesta, niin että saisi hankittua jotain ylimääräistä. Isot, elämää mullistavat haaveet eivät myöskään Matilaisen (2010, 21) aineistossa korostu, vaan ihmiset unelmoivat uudesta talosta tai läheisten rahallisesta auttamisesta. Omassa tutkimuksessani moni kertoi pitävänsä rahallisen panostuksen tietoisesti pienenä, ymmärtäen että

silloin myös mahdolliset voittosummat ovat pienempiä. Sekä pienen että ison voiton tavoittelemisessa yhteinen tekijä on niihin liittyvä unelmointi ja haaveilu. Rahallinen panostus antaa mahdollisuuden mielikuvalle siitä, mitä voitolla voisi tehdä.

*"Rahapelaaminen tuo voiton osuessa tietysti hyöän mielen ja pienen mahdollisuuden saada esim säästöön tai pienen extraan rahaa" (osallistuja 5)*

*"Rahapelaamiseen liittyy haaveita siitä, mikä kaikki olisikaan mahdollista. Toiveikkuutta voittosummien tuomasta pienestä "extrasta" mitä siten voisi saada." (osallistuja 6)*

Myös Svartsjön ja muiden (2008, 43) mukaan keskeisin pelaamisen motiivi on mahdollisuus voittaa rahaa. Smolej ja muut (2015, 57) toteavat, että riskipelaajat käyttävät keskimäärin 27 € viikossa rahaa pelaamiseen, mediaanisumma 10 €. Maltillisesti pelaavien rahasumma oli keskimäärin 11 €, mediaani 5 €. Omassa tutkimuksessani rahapelaamiseen käytettävät rahamäärät vaihtelivat suuresti paitsi eri ihmisten välillä, myös saman ihmisen kohdalla ajankohdasta riippuen. Vaihteluväli oli muutamasta eurosta yli tuhanteen euroon kuussa. Näin ollen on mahdotonta tehdä päätelmiä siitä, kuinka paljon tutkimukseeni osallistuneet keskimäärin käyttävät rahaa pelaamiseen. Tämä tulos on hyvä esimerkki rahapelaamisen yksilöllisyydestä ja siitä, miten yksittäinen pelaajakin voi toimia eri lailla eri aikoina. Pelaamiseen kulutettava rahasumma on riippuvainen myös rahapelaajan muista menoista, jotka myös vaihtelevat. Eräs tutkimukseeni osallistuneista kertoi omasta tilanteestaan näin:

*"Minulla oli juuri pahimman pelaamisen kautena pakollinen säästökohde, joten välillä oli melko tiukkaa." (osallistuja 10)*

Svartsjön ja muiden (2008, 5) tutkimuksen mukaan rahapelaamisella ja ilman panosta pelaamisella on merkittävä ero. Heidän mukaansa edes viihteen vuoksi nettipokeria pelaavat eivät esimerkiksi koe ilman rahapanosta pelaamista mielekkääksi. Omassa tutkimuksessani keskityttiin nimenomaan rahapelaamiseen, mutta rahapanoksen merkitykseen suhtautuminen kirjoittajat suhtautuivat vaihtelevasti. Toisia rahapelaamisessa houkuttelevat voittamisen ja onnistumisen tunteet, mutta eräs vastaajista kuvasi tilannettaan näin:

*"Voittaminen ja raha motivoivat minua pelaamaan. En pelaisi yhtään, jos siitä ei voisi voittaa rahaa." (osallistuja 4)*

Tyypillistä tutkimukseeni osallistuneille rahapelaajille oli pelata palkkapäivänä, jolloin pelaamiseen koettiin olevan helpompi satsata, kun tilille varmasti jäi rahaa. Tällöin rahapelaaminen nähtiin riskin ottamisen sijaan mahdollisuutena lisäansion saamiseen. Kaiken kaikkiaan taloudellinen turvallisuus

nähtiin tärkeänä asiana. Juoksevat menot ja elämiseen tarvittavat kulut pitää osallistujien mukaan pystyä hoitamaan ensisijaisesti. Rahan lainaaminen rahapelaamista varten on tutkimukseeni osallistuneiden rahapelaajien mielestä merkki pelaamisen ongelmallisuudesta. Hallinnassa olevan rahapelaamisen edellytyksenä pidettiin sitä, että oman talouden pitää kestää pelaaminen.

Rahan merkitys pelaamiseen motivoivana tekijänä korostui kirjoituksissa, mutta häviöistä tutkimukseeni osallistuneet eivät juuri kertoneet. Tutkimuksessani taloudellisen tappioiden omaan elämään vaikuttamisen näkökulman esiin ottaneet henkilöt olivat sellaisia, kenellä oli kerrottavana jokin yksittäinen tilanne tai jakso, jolloin rahapelaamiseen oli kulunut normaalia enemmän rahaa. Tappion merkitys korostui kirjoitusten perusteella rahapelaajien elämässä näin ollen vain silloin, kun se oli mittakaavaltaan normaalista poikkeavaa. Eräs vastaajista kertoi vaiheesta, jolloin hänen pelaamisensa oli runsainta seuraavasti:

*"Arjessani rahapelaaminen näkyi tietenkin tyhjentyneenä tilinä" (osallistuja 3)*

Edellä oleva sitaatti kertoo ajanjaksosta, jolloin vastaaja pelasi jatkuvasti tilinsä tyhjäksi. Hän kuitenkin sai aina kaikki pakolliset kulut hoidettua eikä koe näin ollen joutuneensa rahapelaamisensa takia vakaviin rahaongelmiin. Vaikka tili tyhjjeni, hän ei koskaan lainannut keneltäkään rahaa pelataksaan. Hän vaan piti pelaamisesta taukoa siihen saakka, kunnes sai seuraavan kerran rahaa. Tuolloin hän on liikkunut riskipelaamisen rajapinnalla, jolloin talouden pettäminen olisi mahdollisen velkaantumisen myötä ollut varmasti hyvinkin todennäköistä.

Eräs tähän tutkimukseen osallistuneista kertoo oman kokemuksensa yksittäisestä tilanteesta, jolloin hän nuoruudessaan kämppäkaverinsa kanssa pelasi yhden päivänä aikana huomattavan summan rahaa. Kaiken sen, mitä hänellä on nuorena miehenä tuolloin ollut käytettävissään. Vastikään vanhempien luota poismuuttaneen nuoren miehen itsensä tuo tilanne pysäytti, koska ei ollut rahaa, millä selvittää arjen asioista. Ison summan häviäminen hänen elämäntilanteessaan ei voi olla vaikuttamatta arkeen.

*"Päädyimme pelaamaan yhden päivän aikana muistaakseni melkein 400euroa. Niin paljon kuin saimme yhteisesti omista säästöistämme nostettua ja hankittua. Kun kaikki oli mennyt, siitä seurasi mielettömän paha olo. Miten uskaltaisin sanoa vanhemmilleni, että minulla ei ole enää rahaa? Jos en uskalla sanoa, mistä saisin hankittua rahaa ruokaan ja muuhun tarpeelliseen." (osallistuja 7)*

Sama osallistuja jatkoi tarinaansa pohtimalla sitä, miten hän näkee selvinneensä tilanteessa kuitenkin vähäisin vaurioin, koska hänen rahavarantonsa olivat niin niukat. Kirjoittaja uskoo, että jos hänelle



olisi aikuisena käynyt samalla lailla, olisivat vahingot olleet huomattavasti isommat. Tämä yksittäinen kokemus vaikuttaa edelleen kyseisen henkilön suhtautumiseen rahapeleihin ja niiden riskien tiedostamiseen. Hän kokee, että tällainen iso menetys oli hänelle itselleen merkittävä pysäytys siinä suhteessa, että rahapelaamisella on sen myötä vähäinen ja hallittu rooli hänen tämänhetkisessä elämässään. Hänen kohdallaan tämä merkittävä kokemus tuli parhaaseen mahdolliseen aikaan siinä mielessä, että hänellä oli jo vastuu omasta taloudestaan, mutta ei vielä määräänsä enempää varallisuutta käytettävissä.

Talouden pettäminen on konkreettisin ja sitä kautta kenties helpoin tapa määritellä rahapelaamisen ongelmallisuutta. Myös omassa tutkimuksessani vastaajat poikkeuksetta kokivat, että viihdepelaamiseen ja ongelmapelaamisen erottaa pelaamiseen kulutettavasta rahamäärästä. Rahapelaajan pitäisi pelata vain sen verran, mitä on valmis häviämään. Myös Taskisen (2007, 20) mukaan rahapelien liiallinen pelaaminen aiheuttaa lähes poikkeuksetta taloudellisia ongelmia. Rahankäyttöön liittyvä hallitsemattomuus oli useimmiten omassa tutkimuksessani mainittu taloudellinen tekijä.

*"raha pelaamisesta tulee ongelma kun et voi hallita rahan käyttöä peleihin ja tämä taas vaikuttaa taloudelliseen tilanteeseen negatiivisesti." (osallistuja 5)*

Sitä tosiasiaa ei saa unohtaa, että taloudellinen puoli myös rajoittaa pelaamista. Ilman rahaa ei voi rahapelejä pelata. Aina ei luonnollisestikaan tarvitse mennä siihen pisteeseen, että pelaaminen loppuu vasta rahan puutteen vuoksi. Tutkimukseni mukaan ihmiset tekevät omatoimisia pelaamista rajoittavia päätöksiä todetessaan esimerkiksi sen, että pelaaminen ei ole voitokasta. Nämä päätökset eivät kuitenkaan ole pysyviä, vaan joku vetovoimatekijä saa ihmiset silti jossain vaiheessa uudestaan kokeilemaan onnea. Tällaisesta pelitauon pitämisestä yksi osallistujista kertoi näin:

*"En voi kuitenkaan sanoa että pelaaminen koukuttais, sillä yleensä kun huomaan vaan häviäväni rahani, ei tule sitten pitkään aikaan pelattuakaan." (osallistuja 8)*

Ilman rahaa ei olisi rahapelaamista. Tutkimukseni mukaan rahan ympärille kietoutuu sekä pelimotivaation että peliongelman kannalta keskeisiä tekijöitä. Rahan mukana olo tuo pelaamiseen omat erityispiirteensä eikä rahapelaamista sen vuoksi voi täysin irrottaa arjesta. On kuitenkin huomioitava se, että raha ei missään nimessä ole ainut rahapelaamiseen oleellisesti liittyvä tekijä, vaikka se kenties ulkopuolisten silmissä näkyvin sellainen onkin. Rahaan liittyvät merkitykset

kuitenkin korostuivat myös omassa tutkimuksessani, joten nimesin tämän kokonaisuuden taloudellisiksi merkityksiksi.

## 6.4 Pelaajakohtaiset merkitykset

Tutkimukseeni osallistuneet näkivät rahapelaamisen olevan arkeen kuuluva harrastus siinä, missä joku toinenkin ajanviettotapa. Rahapelaajat kokivat, että kuten harrastukset yleensä, myös rahapelaaminen vie aikaa ja rahaa. Murto ja Niemelä (1994, 95) kuitenkin toteavat, että rahapelaaminen voi helposti ottaa liian hallitsevan paikan ja siten muuttua kohtuuttomaksi harrastukseksi. Eräs tutkimukseni rahapelaajista oikeutti omaa pelaamistaan toteamalla, että mielestään hän voi hyvin käyttää saman summan rahapeleihin, kun mitä joku toinen samaan aikaan kuluttaa esimerkiksi baarissa käymiseen. Myös Cotte (1997, 380) pohtii sitä, miksi yhteiskunnassa luokitellaan vapaa-aikaan käytetyt rahat eri tavoin. Esimerkiksi elokuvissa käymiseen menevän rahan katsotaan olevan kuluttamista, mutta rahapelaamiseen käytetyn rahan puolestaan häviämistä. Tällaista pohdintaa siitä, miten omat rahansa pitäisi yksilöllisesti saada käyttää haluamaansa asiaan, oli nähtävissä myös omassa tutkimuksessani.

Pelaaminen itsessään on tutkimukseni mukaan ennen kaikkea nautintoa tuottavaa ja mukavaa toimintaa, jota tehdään yksilöllisten intressien mukaan joko yksin omassa rauhassa tai sosiaalisessa tilanteessa. Kuten muitakin harrastuksia, myös rahapelaamista voidaan näin ollen harrastaa ikään kuin yksilö- tai joukkuelajina. Tutkimuksessani oli enemmän niitä, jotka pelasivat pääasiassa yksin, mikä eroaa esimerkiksi Salosen ja muiden (2017c) tutkimuksesta, jonka mukaan nuoret aikuiset pelaavat pääasiassa yhdessä ystävien kanssa. Omassa tutkimuksessani tuli esiin myös näiden sosiaalisten tilanteiden välinen ero siten, että kukaan ei kertonut pelaavansa sekä yksin että porukassa.

*"Minua jopa ärsyttää, jos joku yrittää häiritä minua pelieni aikana. Tästä syystä pelaan vain netissä, koska siellä ei ole häiriötekijöitä." (osallistuja 12)*

*"Saatoimmekin poikaystäväön kanssa viettää iltaa yhdessä tietokoneella, nettipokeria pelaten. Suuria summia rahaa emme kuluttaneet, mutta aikaa kylläkin. Tuolloin se tosin tuntui mukavalta yhdessä tekemiseltä." (osallistuja 6)*

Tutkimukseni mukaan yksin pelatessa korostuvat yksilöllisen hyödyn tavoittelu, ja rahan ja tunnekokemusten osuus nousevat siten suurempaan arvoon, kuin yhdessä pelatessa. Tosin omassa tutkimuksessani rahapelaaminen sosiaalisena toimintana jäi kuitenkin melko pienelle huomiolle eivätkä vastaajat sitä juurikaan käsitelleet. Kirjoitusten perusteella rahapelaaminen on myös yksi

keino tuoda omaan arkeen ripaus juhlallisuutta. Viikonlopun alkaminen poikkeaa normaaliarjesta ja silloin on lupa tehdä jotain itselleen mielihyvää tuottavaa, kuten pelata rahapelejä. Toisaalta joillekin rahapelaaminen saattaa olla myös keino purkaa pahaa oloa ja paeta normaaliarkea. Taskisen (2007, 12) näkemys siitä, että nuoret pelaavat rahapelejä poistaakseen masennusta tai paetakseen todellisuutta kiteytyy erään osallistujan kertomassa:

*"Minulla on myös tapana lyödä isoja summia tiskiinkin, silloin kun olen hieman masentunut jostain ja ajattelen, että nyt loppuu köyhyys kerralla" (osallistuja 1)*

Strandin ja Lähteenmaan (2010, 103) aineistossa korostui selkeästi se, miten pelaajat erottavat oman ongelmattoman toimintansa ja toisten ongelmapelaamisen. Monet pelaajista eivät kokeneet omaa pelaamistaan ongelmaksi, mutta tiedostivat joillakin tilanteen olevan toinen. Myös omassa tutkimuksessani jokaisella vastaajalla oli selkeä mielipide siitä, milloin rahapelaamisesta tulee ongelma. Useimmat määrittivät peliongelmaa jonkun konkreettisen yksilöön liittyvän asian kautta, käsitellen muun muassa vaikutuksia uneen ja ajankäyttöön sekä taloudellisia huolia. Muutama kirjoittajista nosti esiin peliongelmaa yleensä leimaavan salailun kulttuurin. Seuraavasta kirjoituksesta voi tulkita, että asiasta on jossain määrin omakohtaisia kokemuksia:

*"Rahapelaamisesta tulee mielestäni ongelmapelaamista siinä vaiheessa, kun siitä ei voi puhua lähipiirille. On helppo vitsailla työkaverille menetetyistä euroista, mutta eipä sitä tule miehelle kerrottua, että taas meni 400€ kasinolle." (osallistuja 10)*

Tämän tutkimuksen mukaan ajanhallinnalla on keskeinen rooli rahapelaamisen määrittäjänä. Jos arjessa ei riitä mielenkiintoa tai aikaa muuhun kuin rahapelaamiseen tai sen ajattelemiseen, on tilanteesta kirjoittajien mukaan syytä huolestua. Rahapelaamisella hyväksyttiin olevan rooli omassa arjessa ilman, että siitä aiheutuisi haittoja. Merkityksellisenä kirjoittajat pitivät sitä, kuinka suureksi rooli kasvaa. Rahan ja ajan kuluttaminen rahapeleihin ovat usein keskeisiä mittareita juuri ongelmapelaamista tarkasteltaessa. Niiden merkitys ongelman syntymiseen tunnistettiin myös omassa tutkimuksessani, samoin kuin se, että haasteita voi olla vain toisen elementin kanssa.

*"Ongelmapelaamista on myös mielestäni se, kun pelaamiseen käytetään koko päivää, vaikka olisikin rahaa, vaikka muille jakaa." (osallistuja 4)*

Kirjoittajat pääsääntöisesti ulkoistivat peliongelmaan liittämänsä ajatukset siten, että ongelmallisuutta käsiteltiin yleisellä tasolla. Kukaan ei puhunut itsestään peliongelmaisena. Näin heidän oli kenties helpompaa nähdä erilaisia mahdollisesta ongelmasta kertovia asioita. Ajankäytön lisäksi ylipäättään yksilön elämänhallintaan liittyvät asiat olivat sellaisia, joihin liiallisella

rahapelaamisella koettiin olevan negatiivisia vaikutuksia. Seuraava vastaaja kuitenkin koki, että hän pystyy itse reagoimaan pelikäyttäytymiseensä siinä vaiheessa, jos se alkaa vaikuttaa elämänhallintaan.

*"Jos pelaamisesta muodostuu minulle ongelma, enkä saa enää nukuttua rauhassa, lopetan sen." (osallistuja 9)*

Moni osallistujista kertoi pelaavansa pääasiassa viikonloppuisin. Näin ollen joko lauantain lotto-perinne osaltaan ohjaa edelleen rahapelaamisen sijoittumista viikonlopun yhteyteen tai sitten viikonlopuissa on yksinkertaisesti vaan enemmän vapaa-aikaa ja mahdollisuuksia tehdä jotain viihdyttävää. En pyytänyt tutkimukseen osallistujilta heidän perhetietojaan, joten en tiedä kuinka monella heistä on puoliso tai lapsia. Rahapelaamisen rooliin arjessa vaikuttaa toki myös henkilön elämäntilanne ja se, mitkä muut tekijät arjessa vievät aikaa ja huomiota. Jokainen vastaajista kävi töissä joko kokopäiväisesti tai opiskelujen ohella osa-aikaisesti, joten ajankäytöllisesti vastaajat elivät sen myötä rytmitettyä arkea. Tutkimukseni mukaan rahapelaamisella on selvä yhteys ajankäyttöön - toisaalta liikaa aikaa vievänä uhkatekijänä, ja toisaalta taas kaivattua omaa aikaa tarjoavana toimintana.

*"Tärkeä pointti on, että pelaamiseen ei saa mennä enempää aikaa, mitä vietän oman perheeni kanssa." (osallistuja 2)*

Arjesta pakenemisen termi liitetään rahapelaamiseen sekä teoriassa että omassa tutkimuksessani. Salonen ja muut (2017c, 59) toteavat, että pääasiallisena rahapelaamiseen motivoivana syynä niin sanottu pakopelaaminen on jokseenkin harvinaista. Omassa tutkimuksessani pakenemista pelaamisen syynä kuvasi muutama osallistuja. Nämä pelaajat kertoivat pyrkivät pakenemaan arjen tylsyyttä ja tasaisuutta sekä stressiä. Rahapelaaminen tarjoaa heidän mukaansa mahdollisuuden irrottautua arkitodellisuudesta.

*"Pelaaminen on minulle ennen kaikkea keinoa paeta arkea ja stressiä." (osallistuja 3)*

Kinnunen (2010, 47) käsittelee pelimaailmaa erilaisena todellisuutena. Hänen mukaansa kyse on ”taikapiiristä”, jossa kulutetaan toisenlaista aikaa ja energiaa. Tällaista pelimaailmaan uppoutumista kuvasi tutkimuksessani jossain määrin muutama kirjoittaja. Silloin kaikki arkielämässä tapahtuvat asiat hetkellisesti ikään kuin häviävät ympäriltä, ja keskittyminen on vain ja ainoastaan pelissä. Selkein merkki taikapiiriin uppoutumisesta on ajantajun häviäminen. Tätä taikapiiriä pyritään

luomaan esimerkiksi kasinoilla siten, että siellä ei ole kelloa tai ikkunoita, joiden avulla pelaaja voisi seurata ajankulua. Eräs vastaajista kuvaa omaa pelitilaansa näin:

*"Pelaaminen on myös minun omaa aikaani eli pelatessani sulkeudun täysin omiin oloihini." (vastaaja 11)*

Rahapelaaminen liittyi tutkimukseeni osallistuvien arkeen monella eri tapaa. Ihmiset kokivat, että pelaamisen kautta voi olla mahdollista ottaa etäisyyttä normaaleihin arjen rutiineihin tai pelaaminen itsessään voi olla osa normaaleja arkirutiineja. Rahapelaamisen rooli arjessa nähtiin pääasiassa positiivisena, mutta sen kautta on helppo tehdä myös ongelmamäärittelyjä. Kaikki osallistujat olivat samaa mieltä siitä, että rahapelaamiseen kulutettu aika on olennainen mittari sen seuraamisessa, onko pelaamisen rooli arjessa sopivan kokoinen.

Rahapelaamiseen liittyy paljon uskomuksia ja vääristyneitä käsityksiä. Vaikka on olemassa yleisesti tunnettuja rahapelaamiseen liittyviä uskomuksia, ovat ne jokaisen rahapelaajan kohdalla kuitenkin yksilöllisiä. Kaikilla tällaisia uskomuksia ei ole ollenkaan, mutta sekä teorian että oman tutkimukseni perusteella uskomustodellisuudella on merkittävä paikka rahapelimaailmassa. Pelaaja voi kuvitella, että harjoittelu tekee hänestä paremman peliautomaatin pelaajan tai että automaatin tuplaustoiminto noudattaa tiettyä kaavaa. Kaikki pelikierrokset ovat kuitenkin erillisiä ja edellisistä tuloksista riippumattomia. Tavallinen ajatusvirhe onkin se, että seuraamalla jotain tiettyä peliä, pelaaja luulee voivansa ennustaa tulevat tapahtumat. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 45, 47.) Myös tutkimukseeni osallistuneista osa kuvasi, että varsinkin nuorempana pelaamiseen liittyi olennaisesti liioiteltu usko omiin kykyihin ja sen myötä kuviteltu ennakkotieto siitä, miten peliautomaatti käyttäytyy. Täysin sattumaan perustuvissa kolikkopeleissä tulosta ei kuitenkaan voi hallita eikä harjoittelulla ole merkitystä lopputulokseen.

*"Kuvittelin olevani taitava tuplaaja vaikka todellisuudessa oli kyse sattumasta. Ei sitä kuitenkaan niin nuorena ymmärtänyt." (osallistuja 7)*

Yksinkertaisuudessaan vääristyneet uskomukset koskevat omien onnennumeroiden voitokkuuteen luottamista. Merikallio (2009, 93) huomauttaa, miten samoja numeroita viikoittain käyttävät ihmiset eivät uskalla jättää lottoamatta. Omassa tutkimuksessani tällaista varsinaista uskomusten luomaa pakotetta ei noussut esille, mutta se liittyikin varmasti oleellisimmin lottoarvontoihin, mitkä eivät vastaajien suosiossa tällä hetkellä olleet. Rauteen (2009, 42) mukaan uskoa ja toivoa oman voittamisen mahdollisuuksiin lisää myös se, jos tuntee jonkun, joka tuntee jonkun, joka on voittanut

pelissä merkittäviä summia rahaa. Oman tutkimukseni mukaan tällainen ajattelu toimii arjessa kimmokkeena rahapelaamiseen myös pienempien summien kohdalla, kuten seuraava vastaaja kertoo:

*"Kavereiden kertoessa voitoistaan, tulee itsellekin helpommin sellainen tunne, että täältäähän voisi tienata muutaman kympin ylimääräistä, jolloin sekin motivoi minua pelaamaan enemmän." (osallistuja 4)*

On kovin tavallista, että pelaaja uskoo tai uskottelee sitkeästi onnensa kääntymiseen (Lund 2010, 94.) Toisaalta tilanteen on mahdollista kääntyä myös niin päin, että ei jostain syystä enää voi uskoa voiton mahdollisuuteen. Se, että kokee lottovoiton mahdollisuuden aikaisempaa pienemmäksi, on yhtä lailla tilastollinen illuusio. Tällaisesta ”ei salama kahta kertaa samaan puuhun iske”- ajatuksesta kertoo myös Merikallio (2009, 95), jonka tarinassa arpavoittojen seurauksena arpojen ostaminen loppui useaksi vuodeksi, perustuen ajatukseen siitä, että uudestaan voittaminen ei ole enää todennäköistä. Samanlainen kokemus on eräällä tutkimukseeni osallistuneista rahapelaajista, joka kirjoitti kokemuksestaan näin:

*"Sen jälkeen kun saatiin lotossa 6 oikein, en ole enää lotonnut. Ajattelin, että sen lähemmäksi täysosumaa en tule pääsemään." (osallistuja 9)*

Lisäksi tarkoituksellisesti tuotetuilla uskomuksilla on rahapelimaailmassa melko suuri rooli. On tavallista mainostaa, miten juuri kyseisellä kioskillä on voitettu edellisviikolla jättipotti ja mikä on useimmiten voittoriveissä esiintynyt lottonumero. Menneillä tapahtumilla ei rahapeleissä ole kuitenkaan vaikutusta siihen, millaiset mahdollisuudet voittoon on tulevaisuudessa. Tällaiset uskomuksiin perustuvat houkuttimet kuitenkin motivoivat tutkimukseni mukaan yrittämään myös omaa onneaan.

Myös rahaan voi rahapelimaailmassa liittyä vääriä uskomuksia, kuten rahan arvon hämärtyminen. Matilaisen (2010, 20) mukaan suomalaisten rahapelaamiseen liittyy monenlaisia rituaaleja ja uskomuksia. Rahapeleissä voitettua rahaa pidetään olemukseltaan jotenkin erilaisena, kun työllä ansaittua rahaa. Omassa tutkimuksessani erilainen suhtautuminen rahaan korostui erityisesti pelaamiseen käytetyssä rahassa, ei niinkään voitetuissa summissa. Internetissä pelattavissa peleissä raha ei konkreettisesti kulje pelaajan käsien kautta ja peleihin tulee tutkimukseeni osallistujien mukaan sen myötä kulutettua välillä suunniteltua enemmän rahaa kerralla. Kirjoituksista kävi ilmi, että pelitilillä pyörivät summat tuntuvat pelatessa välillä pienemmiltä, vaikka pelaajat todellisuudessa tietävätkin summan olevan ihan oikeaa rahaa. Myös taskun pohjalla olevien kolikoiden laittaminen

peliautomaattiin nähtiin rahallisesti ikään kuin pienemmäksi panostukseksi kuin esimerkiksi pankkikortilla pienellä summalla pelaaminen.

*"Digitaalinen pelikassa ehkä välillä sumentaa vähän ajatusta. Kun rahaa ei tartte kaivaa lompakosta niin onhan se eri juttu." (osallistuja 11)*

Salonen ja Raisamo (2015, 51) ovat kartoittaneet rahapelaamiseen liittyviä uskomuksia kysymällä ihmisten mielipidettä siihen, kasvattaako useamman kerran peräkkäin häviäminen mahdollisuutta voittaa. Vastanneista 89 % eivät pitäneet tätä mahdollisena. Oman tutkimukseni perusteella, vaikka pelaajat olisivatkin periaatteessa tietoisia uskomustensa epärealistisuudesta, niin pelitilanteessa he saattavat silti alkaa uskoa voivansa vaikuttaa pelitapahtumiin. Olisikin mielenkiintoista tietää, olisiko ihmisten reagoinnissa edellä mainittuun väittämään eroa silloin, kun he ovat parhaillaan pelaamassa jotain rahapeliä. Myös Lund (2010, 97) toteaa, että pelaajat haluavat työntää tietoisuuden taka-alalle ja keskittyä pelaamisesta nauttimiseen. Jotta pelaamisesta voi nauttia, on uskottava mahdollisuuksiinsa selviytyä pelistä voittajana. Näin ollen uskomustodellisuudella on roolinsa myös pelimotivaation suhteen, joko motivaation ylläpitäjänä tai sen sammuttajana.

Kuten todettua, rahapelaamiseen liittyy paljon subjektiivisesti koettujen uskomuksien myötä syntyviä merkityksiä. Jokaisen rahapelaajan tavoitteena on tavalla tai toisella oman edun saavuttaminen. Se, mitä tuo etu pitää sisällään, on jokaisella pelaajalla yksilöllistä. Yksilön tekemät ratkaisut ja saavuttamat kokemukset ovat keskeisessä asemassa siinä, millainen rahapelaaja kustakin yksilöstä lopulta muodostuu. Kuten Heikkilä ja muut (2009, 33) myös toteavat, pelipäätökseen vaikuttaa yksilöllinen pelaamisen tarpeen tunnistaminen ja hallinta. Sen kokonaisuuden, millainen rooli rahapelaamisella on yksilön arjessa ja mitä omia uskomuksia rahapelaamiseen liittyy, nimesin tässä tutkimuksessa pelaajakohtaisiksi merkityksiksi.

## **6.5 Pelikohtaiset merkitykset**

Nuorten aikuisten rahapelaaminen liittyy tutkimukseni mukaan selkeästi tiettyihin rahapeleihin. Jokainen osallistujista nimesi yhden tai korkeintaan muutaman sellaisen pelin, joita pääasiassa pelaa. Vaikka rahapelien tarjonta on koko ajan kasvanut, ei se ole aiheuttanut ilmiötä, jossa rahapelaajat pelaisivat mitä tahansa saatavilla olevaa peliä. Pelaajat valitsevat rahapelin usein sen tuttuuden perusteella ja aiempiin positiivisiin kokemuksiinsa vedoten. Mitään pelien ominaisuuksia vastaajat

eivät maininneet valintaan vaikuttavana tekijänä, mutta niiden merkitys pelikokemukseen saattaa nähdäkseni olla hyvinkin alitajuista.

Yksittäisistä peleistä huomio kiinnittyi erityisesti lottoon. Loton useimmat mainitsivat lapsuuteen liittyvänä pelinä, mutta tässä elämänvaiheessa sitä ei enää kertonut pelaavansa kuin yksi osallistujista. Näin ollen eri rahapelit saavat erilaisia merkityksiä myös eri elämänvaiheissa ja -tilanteissa. Tutkimuksessani useimmiten mainittuja pelimuotoja olivat peliautomaatit, urheiluedonlyönti ja erilaiset nettipelit, mikä noudattaa samaa linjaa Piispan ja muiden (2009) tutkimuksen kanssa siitä, mitkä ovat nuorten rahapelaajien suosikkipelejä.

Omassa tutkimuksessani pelaajat jakautuivat siten, että osa pelasi selvästi tuuri- ja osa taitopelejä. Pelien jako on siinä mielessä oleellista huomioida, että sattumapeleissä harjoittelulla ei ole vaikutusta lopputulokseen. Taitoelementtejä sisältävissä peleissä tilanne on eri, sillä pelaamista voi oppia. Svartsjö ja muut (2008, 43) toteavat pokerin pelaamisessa jokaisella pelaajalla olevan pelaamiseen oma taktiikkansa, jonka he uskovat olevan voitokkain ja parhain. Pelitaktikkaan kuuluu olennaisesti myös vastustajan taktiikan ja pelitilanteen arvioiminen. Jouhkin (2010, 61) mukaan pokerikulttuurissa rahaa ei pidetä pelkästään aineellisena arvona välineenä, vaan ensisijaisesti osoituksena pelaajan pokeritaidoista. Myös omassa tutkimuksessani osallistujat kokivat, että vedonlyönti ja etenkin pokerin pelaaminen ovat taitoa vaativia lajeja, joissa toisilla ihmisillä on paremmat mahdollisuudet pärjätä. Kirjoituksista käy selkeästi ilmi se, kokeeko kirjoittaja taitavan pelaajan ominaisuuksien liittyvän häneen itseensä vai muihin pelaajiin.

*"Varsinkin vedonlyönti ja pokeri ovat kiinnostaneet aina minua, koska niissä pitää osata laskea todennäköisyyksiä, sekä tehdä havaintoja. Uhkapelien luonteesta huolimatta itse olen aina kokenut tämän älykkäiden ihmisten harrastuksiksi" (osallistuja 2)*

*"erilaiset korttipelit taas voivat jotkut taitavat pelaajat elättää mahdollisesti. Jotkut harrastavat uhkapelaamista ammatikseen, mutta tämä vaatii hallittua riskin ottoa ja tietämystä vedonlyönnistä." (osallistuja 5)*

Tässä tutkimuksessa miehistä suurin osa kertoi rahapelaamisensa liittyvän nimenomaan urheilutapahtumiin. Myös Piispa ja muut (2009, 12) toteavat, että urheilutuloksiin liittyvä vedonlyönti on vahvasti miesten aluetta. Omassa tutkimuksessani vastaajien rahapelaaminen liittyi pääasiassa tiettyyn, itseä kiinnostavaan lajiin tai arvokisoihin. Pelaajat kokivat olevansa tietoisia siitä, kenellä milloinkin on mahdollisuus menestyä ja halusivat rahapanoksellaan lisätä urheilutapahtuman



itsessään tuottamaa jännitystä, tienaten samalla rahaa. Yksi osallistujista kertoi omasta näkökulmastaan näin:

*"Pidän urheilusta, ja tämän takia pelaankin melkein aina urheilukohteita Veikkauksen sivuilla. Eli kun urheiluottelu olisi muuten hieman tylsä, voi siihen saada lisäjännitystä ihan muutamalla eurolla, kun lyö vetoa esimerkiksi voittajasta. (osallistuja 4)*

Rautee (2009, 19) toteaa, että esimerkiksi maajoukkueen tapahtumissa urheiluedonlyöntiä harrastavilla pelaajilla on tapana panostaa suhteettoman paljon oman maan kilpailijoiden puolesta, riippumatta todellisista voitonmahdollisuuksista. Tällaisesta lisäpanostuksesta kukaan rahapelaajista ei omassa tutkimuksessani kertonut, vaikka useimmat totesivat lyövänsä vetoa nimenomaan suosikkijoukkueensa tai -urheilijansa puolesta. Kiinnostava yksityiskohta oli kuitenkin se, miten eräs osallistujista kertoi käyttävänsä päinvastaista taktiikkaa, kuvaten omaa toimintaansa seuraavasti:

*"Välillä panostan omaa suosikkia vastaan ihan siksi, että lopuksi saan olla tyytyväinen joko suosikin voittoon tai omiin voittorahoihin" (osallistuja 11)*

Myös sillä on merkitystä, missä rahapeli on saatavilla. Tutkimuksessani korostui nykyaikaa kuvaava ilmiö siitä, että rahapelaajat ovat siirtyneet pääasiassa Internetiin. Tämä mahdollistaa rahapelaamisen omien aikataulujen ja mieltymysten mukaisesti, taaten oman lempipelin olevan aina saatavilla. Muutamat kirjoittajat kertoivat, että heidän elämässään on ollut vaihteita, jolloin pokerin pelaaminen joko omassa kaveriporukassa tai ravintolassa järjestetyssä turnauksessa on ollut ainoa rahapeli, jota he ovat pelanneet. Täten pelikohtaiset merkitykset liittyvät myös peliympäristöön. Sama peli voi olla myös saatavilla monessa eri paikassa, mutta tutkimukseni mukaan pelaaminen tapahtuu yksittäisen pelaajan toimesta pääasiassa vain tietyssä ympäristössä.

*"Pelaan vain ja ainoastaan kolikkopelejä nettikasinoilla." (osallistuja 10)*

Myös rahapelaajat itse tuntuvat tiedostavan sen, että on olemassa pelikohtaisia merkityksiä. Rahapelaamisen ei missään nimessä nähdä olevan kaikille rahapelaajille samanlaista toimintaa ja samoja pelejäkin voidaan pelata hyvin eri lähtökohdista. Jokaiselle on muodostunut omat toimintatapansa, jotka voivat olla erilaisia suhteessa eri peleihin. Eräs tutkimukseeni osallistuneista piti positiivisena puolena sitä, miten jokaisella rahapelaajalla on varmasti oma suosikkipelinsä ja tapansa harrastaa rahapelejä.

*"Mutta tähän se vedonlyönnin hienous on, että kohteita voi lähestyä eri kulmista." (osallistuja 14)*

Tutkimukseeni osallistuneille nuorille aikuisille oli merkitystä sillä, mitä rahapeliä he pelaavat. Vaikka useimpia motivoi pelaamisessa rahan voittamisen mahdollisuus, ei voittoa tavoitella mitä tahansa peliä pelaamalla. Selkeimmin jako on havaittavissa tuuri- ja taitopelien välille. Tuuripelejä saattavat myös taitopelaajat välillä pelata, mutta taitoa vaativia pelejä harvemmin kokeillaan tai pelataan vain yksittäistä kertaa. On olemassa sellaisia lempipelejä, jotka syystä tai toisesta koukuttavat tai motivoivat rahapelaajia pelaamaan. Nämä yksittäisiin rahapeleihin liittyvät tekijät nimesin pelikohtaisiksi merkityksiksi.

## 6.6 Rakenteelliset merkitykset

Tutkimukseeni osallistuneiden kirjoituksissa oli myös yhteiskunnallista pohdintaa rahapelaamiseen liittyen. Erityisesti kirjoittajien rahapelaamisen aloitusta leimaa yhteiskunnallisesti se nykyhetkestä poikkeava asia, että tuolloin lapsille oli sallittua osallistua rahapelaamiseen täysi-ikäisen aikuisten läsnä ollessa. Tähän kirjoittajat eivät tosin ottaneet kantaa, mutta kokonaisuutta tarkasteltaessa sillä on oleellinen merkitys. Tämän hetken yhteiskunnassa sekä rahapelien helppo saatavuus että markkinointi nähtiin pelaamiseen vaikuttaviksi yhteiskunnallisiksi tekijöiksi. Jo Mielosen ja Tiittasen (1999, 49) tutkimuksessa kävi ilmi, että peliriippuvaiset kokivat pelitarjonnan laajentumisen edesauttavan peliongelman kasvamista. Omassa tutkimuksessani kirjoittajat eivät esittäneet asioiden vaikuttavan suoranaisesti heidän omaan pelaamiseensa, mutta toivat ilmi sen, miten vastuullisuus heidän mielestään on puutteellista.

*"Ei ole mielestäni kovin isoa kynnystä mennä nykyisin nettiin ja painaa kolmesta napista ja kuponki on jo edessäsi, aivan todella helpoksi on tehty pelaaminen, mikä on mielestäni hieman jopa huolestuttavaa." (osallistuja 4)*

Ehkäisevän päihdetyön projektipäällikkö Tapio Jaakkola on todennut, että rahapelaamisen kohdalla voidaan soveltaa impulsiivisten ostosten tekemiseen liitettävää ajatusta siitä, että mitä useampi vaihe pitää käydä läpi, sitä enemmän ihmiset harkitsevat ostoksiaan (Kts. Keskisuomalainen 19.3.2018, 34). Näin ollen voidaan ajatella, että mitä helpompaa rahapelaamisesta tehdään, sitä enemmän harkitsematonta pelaamista tapahtuu. On siis todennäköistä, että jos pelaamista ei olisi tehty niin helpoksi, eivät suomalaiset pelaisi näin paljoa rahapelejä. Tämän asian tiedostaminen aiheutti myös tutkimukseeni osallistuneiden keskuudessa ristiriitaista pohdintaa siitä, miten yhteiskunnalliset rakenteemme ylipäättään mahdollistavat paljon ongelmia tuottavan toiminnan. Kirjoituksissa tuotiin esiin kyllä lisäksi ymmärrys siitä, miten rahapelijärjestelmällä pyritään tuottamaan myös myönteisiä

vaikutuksia, päätyväthän rahapelaajien rahat lopulta yhteiseen hyvään. Tätä kaksinaisuutta eräs kirjoittajista pohti näin:

*”Veikkauksessa on paljon hyvääkin, en sitä kiellä, rahoittavathan ne suurimman osan Suomen urheilusta. Silti ongelmapelaamisen hillitsemiseksi, tulisi vähän miettiä, missä, miten, kuinka helposti ja kelle tätä markkinointia tulisi tehdä.”*  
(osallistuja 12)

Aineistossani oli paljon rahapelien markkinointiin liittyvää pohdintaa. Rahapelien markkinoinnin monet osallistajat näkivät olevan liiallista. Nämä tulokset noudattivat samaa linjaa Salosen ja muiden (2017c, 57) kanssa, joiden tutkimuksessa mainontaan kriittisimmin suhtautui juuri oman tutkimukseni kohderyhmä, 18–24 -vuotiaat ja 25–34 -vuotiaat vastaajat. Heistä noin viidesosa koki rahapelien markkinoinnin olevan liiallista. Veikkaukspeleihin ja arpoihin kohdistuvat ja televisiossa näytettävät rahapelimainokset sekä voittoon liittyvä uutisointi oli tavoittanut kaikki ikäluokat huomioon ottaen lähestulkoon jokaisen tutkimukseen osallistuneen. Omassa tutkimuksessani en markkinoiden saavuttavuutta kartoittanut, mutta osallistujien kannanotot puhuivat sen puolesta, että markkinointi on heidät myös tavoittanut.

Salosen ja muiden (2017c, 6) tutkimuksessa lähes 3/4 vastaajista ties ainakin yhden rahapelaamisen hallintaan käytettävissä olevista välineistä. Omassa tutkimuksessani henkilökohtaisia hallinnan välineitä ei mainittu, mutta pelihaittojen ehkäisemiseksi luomiin yhteiskunnallisiin rajoitteisiin otti kantaa muutama kirjoittaja. Osallistujien oma rahapelaaminen oli näiden rajoitteiden myötä vähentynyt ainakin siinä hetkessä. Kenenkään pelaaminen ei rajoitteiden seurauksena ollut kuitenkaan täysin loppunut, mutta rajoittaminen oli ainakin näissä esimerkeissä toiminut. Ikärajojen asettaminen onkin yksi keskeisiä rajoitteita, jolla pelaamisesta aiheutuvia haittoja pyritään ehkäisemään. Seuraavista esimerkeistä on nähtävissä se, miten eri tavoin ikäraja voi pelaajan rahapelikäyttäytymiseen vaikuttaa.

*”Omaa kauppareissupelaamista on myös lapsen saaminen rajoittanut, sillä nykyäänhän alaikäiset eivät saa olla läsnä pelitilanteessa.”* (osallistuja 6)

*”15-vuotiaana pelasin perinteikästä Tuplapotti-automaattia, kunnes pelikoneisiin tuli 18v-ikäraja. Tämän jälkeen tuli taukoa, kunnes täytin 18v.”* (osallistuja 9)

Eräs kirjoittajista lopetti kirjoituksensa haukkumalla Veikkauksen monopoliasemaa. Kirjoitus ei valitettavasti avannut sen enempää, että miksi hän kokee asiat näin. Yhteiskunnallisesti monopoliasemaa perustellaan paitsi rahojen ohjautumisella Suomeen, myös mahdollisuudella ehkäistä rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja. Salosen ja Raisamon (2015, 50) mukaan suomalaisista

77 % on tyytyväisiä rahapelaamisen monopolimalliin. Ainoa huolestuttavana seikkana monopolin suhteen suomalaiset pitävät peliautomaattien runsautta, mutta luottavat valtion pystyvän kantamaan vastuunsa (Pöysti 2014, 18). Omassa tutkimuksessani kukaan ei nostanut esille peliautomaattien määrää sellaisena tekijänä, johon pitäisi puuttua. Siitä, mikä tutkimukseeni osallistuneen yksittäisen osallistujan kohdalla tekee suomalaisesta yksinoikeusjärjestelmästä hänelle vastenmielisen, olisi mielenkiintoista tietää lisää. Joka tapauksessa hän kuvasi asennettaan näin:

*"Ainoa negatiivien asia suomessa on Veikkaus, joka on törkeä monopoli. Tästä syystä käytän ulkomaalaisia bookkereita."* (osallistuja 13)

Rahapelaamisen helppous ja mainonta sekä olemassa olevat rajoitteet nähtiin tässä tutkimuksessa sellaisiksi yhteiskunnallisiksi tekijöiksi, joilla on vaikutuksia rahapelaamisen toteutumiseen. Veikkauksen monopoliasemaa käsiteltiin sekä positiivisessa että negatiivisessa valossa, tosin sillä tutkimukseen osallistuneet eivät kummassakaan suhteessa kuvanneet olevan merkitystä omaan rahapelaamiseensa. Nämä rahapelaamista yhteiskunnassamme kehystävät tekijät nimesin rakenteellisiksi merkityksiksi.

## 7 POHDINTA

Tutkimukseni perusteella nuorten aikuisten rahapelaamiseen liittyy monenlaisia merkityksiä. Näiden merkitysten tiedostaminen auttaa osaltaan avaamaan rahapelaamisen liittyvää kulttuuria. On tärkeää löytää ymmärrystä sille, mitä seikkoja rahapelaamisilmiön taustalla vaikuttaa. Yksi rahapelaamiseen liittyvä ikuisuus-pohdinnan aihe on varmasti viihde- ja ongelmapelaamisen välille vedettävän rajan määrittäminen. Raja on ja tulee varmasti aina olemaan häilyvä, mutta koen että tutkimukseni tuloksena syntyneet merkityskokonaisuudet voivat osaltaan olla auttamassa sen yksilöllisen sijainnin hahmottamisessa.

Ongelmanäkökulmakeskeisyyden sivuuttaminen oli itselleni haastavampaa kuin etukäteen ajattelin, vaikka täysin omasta tahdostani halusin tällaisen rajauksen tehdä. Tutkimukseeni osallistujia pyysin käsittelemään rahapelaamista vapaamuotoisesti ja heillä oli siten mahdollisuus käsitellä rahapelaamista halutessaan myös ongelmanäkökulmasta. Tarkoitukseni ei näin ollen ollut rajata ongelmanäkökulmaa pois, vaan lähestyä aihetta avoimin mielin. Jokaisessa kirjoituksessa ongelmallisuus olikin yksi käsiteltävistä teemoista, joten sen vuoksi ongelmapelaaminen näkyy myös tutkimukseni tulosluvussa. Koen kuitenkin tärkeänä sen, että tutkimukseni näkökulma ei ollut ongelma-keskeinen, sillä siten tutkimuksen tulokset syntyivät nimenomaan niistä merkityksistä, joita rahapelaajat itse pitivät tärkeinä.

Kirjoittamalla kerätty aineisto mahdollisti aineiston käyttämisen juuri siinä muodossa kuin osallistajat ovat sen minulle sähköpostin kautta lähettäneet. Näin ollen virheellisten tulkintojen tekemisestä ei ollut vaaraa. Kirjoitusten sisällöstä tehty tulkinta toki on minun oma tulkintani tästä aineistosta. On mahdollista, että aineiston avulla olisi voinut tehdä myös toisenlaisia tulkintoja. Olen käyttänyt analyysissäni paljon sitaatteja, jotta lukijan on mahdollista arvioida tekemiäni tulkintoja. Sitaatit siis näin ollen toimivat omien tulkintojeni kannattimina. Yhtä ainoaa oikeaa tulkintaa ei kuitenkaan ole olemassa ja tutkijana itse vaikutan tulkintojeni myötä väistämättä myös tutkimukseen.

Tutkimusaineistonani käyttämät tarinat ovat olleet osallistujien aitoja tarinoita rahapelaamisesta, ja luotan tutkittavien tarinoiden omakohtaisuuteen. Kynnys vastata kirjoituspyyntöön sähköpostin välityksellä on ehkä pienempi, kuin kasvokkain kertominen. On kuitenkin myös todettava, että jäin miettimään sitä, millaisia tuloksia olisin alun perin suunnittelemani haastattelututkimuksella saanut. Olisivatko tutkimukseen osallistajat haastattelutilanteessa kertoneet jotain lisätietoa tai

vastaavasti jättäneet jotain kirjoituksissa esiin tulleita seikkoja kertomatta? Tutkimukseni aihepiiriä voisikin mielestäni jatkojalostaa haastatteluilla, jos vaan haastateltavia onnistuisi saamaan paremmin kuin omalla kohdallani.

Miesten suuri osuus vastaajista yllätti minut positiivisesti. Tutkimustuloksissa tämä sukupuolikysymys saattaa näkyä siinä, miten useassa vastauksessa tuli esiin urheiluedonlyönti. Tämä ei kuitenkaan ole tulosten kannalta merkittävää, sillä en tutkimuksessani erotellut sitä, millaisesta rahapelaamisesta on kyse. Useat aiemmat tutkimukset käsittelevät rahapelaamista sukupuolittuneesta näkökulmasta, joten myös rahapelaajien antamien merkitysten tarkasteleminen siltä kannalta voisi olla mielenkiintoista. Omassa tutkimuksessani sukupuolieroista ei tullut viitteitä, mutta myöskään painopisteeni ei kohdistunut sen selvittämiseen.

Erittäin merkityksellinen tulos oli mielestäni se, että yhtä vastaajaa lukuun ottamatta kaikki kirjoituspyyntöön vastanneista kertoi aloittaneensa rahapelaamisen yhdessä vanhempiensa kanssa. Kirjoittajien kokemukset liittyivät huoltoasemilla tai kaupoissa sijaitseviin kolikkoautomaatteihin ja yhteisiin lottokupongin vientireissuihin. Nuoret aikuiset muistelivat näitä kokemuksia positiivisessa valossa. Toki jos riippuvuudelle altistavan toiminnan näkökulman jättää syrjään, on nähtävillä mukavaa yhdessä oloa. Pitäisi kuitenkin muistaa se, että rahapelit ovat alaikäisiltä kiellettyjä eikä pelaaminen sen myötä saisi olla perheen yhteinen harrastus. Vanhempien antama säännöllisen rahapelaamisen hyväksymä esimerkki tulee mielestäni huomioida myös taloudellisessa mielessä, sillä nuoren aikuisen taloudelle jatkuva rahapeleihin sijoittaminen tuonee oman lovensa.

Lapsuuden perheen merkityksen myötä jäin pohtimaan sitä, mitä pienten lasten vanhempien rahapelaamiselle kuuluu tällä hetkellä. Tämän hetkisistä pikkulapsiperheiden vanhemmista suuri osa on elänyt oman lapsuutensa yhteiskunnassa, jossa rahapelaaminen oli lasten läsnä ollessa sallittua ja kuului perheiden arkeen. Nykyvanhempien täytyy nyt yhteiskunnallisen säätelyn myötä kuitenkin välittää toisenlaisia perhekulttuurisia rahapelaamisen malleja ja asenteita omille lapsilleen. Ovatko yhteiset huoltoasema- ja loton vientireissut vaihtuneet siihen, että vanhempi kuluttaa aikaansa tietokoneen äärellä? Tehdäänkö sitä yhdessä lasten kanssa? Olisikin mielenkiintoista tutkia myös esimerkiksi hoitovapaalla olevien vanhempien rahapelaamista. Millaisena rahapelaaminen näyttäytyy pikkulapsiperheen arjessa, jossa työt tai opinnot eivät ole luomassa rytmiä. Kuten todettua, alle 30 -vuotiaita rahapelaajia on paljon, heissä varmasti myös perheellisiä. Mielenkiintoista olisi myös pysähtyä sen aiheen äärelle, miten perhekulttuuriset merkitykset välittyvät vastaajien omassa perheessä, heidän itsensä ollessa vanhempien roolissa.

Olen samaa mieltä Strandin ja Lähteenmaan (2010, 107) kanssa siitä, että rahapelaamiseen liittyvät tunteet kaipaisivat ehdottomasti lisätutkimusta. Olisi mielenkiintoista pureutua astetta syvemmälle pinnan alle ja tarkastella mitä tunteita perinteisten jännityksen, pettymyksen ja onnen tunteiden takaa mahdollisesti löytyy. Yksi tunne, jonka esiintymistä rahapelaamisen kentällä olisi mielenkiintoista tarkastella, on mielestäni kateus. Perisuomalainen tunne, joka varmasti näyttäytyy myös rahapelaamisen areenoilla, tai ainakin pelaajien mielessä. Kateutta tunnetilana käytetään myös rahapelien markkinoinnissa, esimerkiksi kuvatessa naapurin saamaa voittoa.

Taloudellisten tapahtumien havaitsemista voidaan sinänsä pitää helppona, koska kyse on konkreettisista summista. On kuitenkin tärkeää pitää mielessä suomalaiseen kulttuuriin liittyvä tapa olla puhumatta omista raha-asioistaan edes läheisille. Tuoreen Veikkauksen suurvoiton saaneille suunnatun kyselyn mukaan suomalaiset jättipotin voittajatkaan eivät olleet kertoneet rikastumisestaan kovin monelle. Esimerkiksi omille sisaruksilleen voitosta oli kertonut vain hieman alle puolet vastaajista. (Kts. Iltalehti 7.3.2018.) Näin ollen vaikuttaa siltä, että rahapelaamiseen liittyvät hävityt ja voitettut summat pidetään pääasiassa omassa tiedossa. Voitoista kertominen ei toki ole ensisijaista, mutta salailun huomioinen on mielestäni oleellista koko ilmiön kannalta. Jos ilmiön tavoiteltavista, positiivisista piirteistä ei puhuta, kuinka vaikeaa on ottaa esiin sen negatiiviset seuraukset?

Mielestäni oli yllättävää, että vain muutama tutkimukseeni osallistuneista nosti esiin taloudellisten tappioiden vaikutuksen omaan arkeensa. Koska rahapelaaminen liittyy arkeen, on osallistujilla varmasti myös kokemusta tappiosta. Pohdin, kuvaako tällainen aiheen ohittaminen rahapelaamiseen liitettyä salailun kulttuuria. Toisaalta Lund (2010, 94) toteaa, että vähemmän pelaavat usein todellakin unohtavat tappionsa ja muistavat vain saavutetut voitot. Tämä on uskoakseni mahdollista silloin, kun pelaamiseen käytettävät summat eivät ole kovin suuria. Myös omassa tutkimuksessani asian esiin nostaneet kirjoittajat kuvasivat sellaisia tappioita, jotka olivat normaalia suurempia, joko rahamääräisesti tai muilta vaikutuksiltaan. Onko niin, että pienet tappiot eivät näin ollen ole merkityksellisiä, vaikka pienet voitot puolestaan tuntuvat sitä olevan.

Oli mielenkiintoista huomata, että rahapelaamiseen liittyvä uskomustodellisuus toimii molemmin päin: sekä voiton mahdollisuuden että mahdottomuuden suhteen. Muistan itsekkin kuulleen tarinoita siitä, millaisella otteella kolikkopelin nappuloita täytyy painaa tai missä kohtaa nettipokerin pöydässä on paras paikka istua, jotta voitto olisi todennäköisempää. Mutta ennen kaikkea se, että lopettaa voittojen myötä pelaamisen, koska ei usko voiton enää voivan kohdistua itseensä, on

mielenkiintoinen uskomus. Olisikin mielenkiintoista selvittää, onko suuren summan voittaneiden pelikäyttäytyminen jättipotin jälkeen jotenkin muuttunut.

Minusta oli yllättävää, ettei sosiaalisten tekijöiden merkitys rahapelaamiseen korostunut tutkimuksessani. Lapsuuden perheeseen liittyvän ajanjakson lisäksi vain muutama kirjoittaja mainitsi sosiaalisen kanssakäymisen osana rahapelaamista. Nämä huomiot koskivat kirjoittajien aikaisempia kokemuksia pokeri-iltojen pitämisestä. Tämän hetkisessä elämäntilanteessa kukaan ei käsitellyt läheisten pelaamista tai heidän kanssaan pelaamista merkityksellisenä. Tämä olisi toki voinut olla yhtenä kirjoituspyyntöä ohjaavana apukysymyksenä, jolloin kirjoittajat olisivat todennäköisesti ottaneet siihen kantaa, suuntaan tai toiseen. Näiden tulosten perusteella sosiaalista puolta ei voida pitää myöskään ei-merkityksellisenä, koska aihetta ei käsitelty. On kuitenkin aiheellista pohtia, mistä sen mainitsematta jättäminen kertoo. Yksi selittävä tekijä voi olla verkossa tapahtuvan rahapelaamisen yleistyminen. Onko niin, että nykyajan rahapelaaminen paitsi yksilöllistä, myös yksinäistä?

Rahapelaaminen pakokeinona arjesta on sellainen asia, mitä kannattaa mielestäni pysähtyä miettimään. Millaiset tilanteet ovat niitä, jotka aiheuttavat ihmisille arjesta pakenemisen tarpeita? Tällainen pakenemiskäyttäytyminen on hyvä ratkaisu niin kauan, kun pelaaminen pysyy maltillisena. On kuitenkin mahdollista, että rahapelaamisen muodossa otettu irtiotto ei tuokaan mitään hyvinvointia edistävää ratkaisua, vaan saattaa muodostua toimintamalliksi aina pahaa oloa ja tylsyyttä kohdatessa. Tällaisena pakokeinona rahapelaaminen voi saada taas uudenlaisen, ongelmallisemman merkityksen ja arjen pakenemistarpeisiin täytyisi löytää toisenlaisia mahdollisuuksia.

Tutkimusta tehdessäni jäin moneen otteeseen pohtimaan rahapelien mainonnan roolia ja sen eettisyyttä. Mainontaan on kohdistettu kyllä rajoituksia, mutta kuinka toimivia ne ovat. Median kautta välittyy kaikille erilaisia mielikuvia rahapelaamisesta ja -pelaajista. Toisaalta mietin sitä, että tupakkamainontahan meillä Suomessa on kiellettyä, mutta kuinka paljon sillä lopulta on vaikutusta siihen, polttavatko ihmiset tupakkaa vai eivät. Tupakkavalistusta tehdään kertomalla tupakoinnin riskeistä ja terveydellisistä haitoista. Mieleeni tuli, olisiko rahapelaamiseen liittyvä valistus puolestaan toimivaa silloin, jos kerrottaisiin kuinka (epä)todennäköistä voittaminen tosiasia on. Olisi myös mielenkiintoista tarkastella sitä, millaiset mainokset ovat rahapelaajien itsensä mielestä niitä, jotka motivoivat pelaamaan rahapelejä. Ei kuitenkaan pidä unohtaa sitä, että markkinointia tehdään toki myös vastuullisen pelaamisen puolesta ja peliongelmaisten auttamistahoja mainostaen.



Koen, että sosiaalityön ammattikentällä tarvittaisiin enemmän tietoa rahapelaamisesta ja rahapelaajista. Sen vuoksi rahapelaamista tulisi nähdäkseni käsitellä enemmän myös opinnoissa. Lisäksi tarvitaan toki erilaisista näkökulmista tehtyä tutkimustietoa rahapelaamisesta ilmiönä. Siksi on tärkeää tuottaa tämän tutkimuksen kaltaista tietoa rahapelaamisesta muutenkin, kuin ongelmalähtöisesti lähestyen. Rahapelaamisen tunnistaminen mahdollistuu vain silloin, jos ammattilaisella on selkeä käsitys ilmiöstä kokonaisuutena. Koska raja viihde- ja ongelmapelaamisen välillä on niin häilyvä, olisi palvelujärjestelmissä hyvä olla olemassa rahapelaamiseen tarttumapintaa jo varhaisessa vaiheessa.

Jos rahapelaamiseen liittyvissä lieveilmiöissä syyn ja seurauksen erottaminen on haastavaa ammattilaisille, on se varmasti sitä myös rahapelaajille itselleen. Olen sitä mieltä, että myös pelaajan itsensä on varmasti vaikeaa erottaa sitä, mikä vaikuttaa pelaamiseen ja mitä vaikutuksia pelaamisella puolestaan on. Vilkan (2005, 83) mukaan laadullisen tutkimuksen tulee lisätä sekä ammatillisen kentän että tutkittavien itsensä ymmärrystä kyseisestä aiheesta. Tässä tutkimuksessa omien kokemusten ja mielipiteiden kirjoittaminen antoi osallistujille mahdollisuuden myös oman rahapelikäyttäytymisensä pohtimiseen ja prosessointiin.

Tämä tutkimus antaa nuorten aikuisten rahapelaajien osalta vastauksia siihen, mitä tekijöitä rahapelaamiseen heidän näkökulmastaan liittyy. Lähtökohtaisesti ainoat osallistujia yhdistävät tekijät olivat määriteltyyn ikähaarukkaan (18–29v) sijoittuminen ja heidän kokemuksensa rahapelaamisen liittymisestä omaan arkeen. Lisäksi kun tiedetään, miten yksilöllistä rahapelaaminen usein on, minut yllätti se, miten paljon samankaltaisia piirteitä kirjoituksista oli löydettävissä. Tämän tutkimuksen tulokset tekevät sekä ammattilaisille että rahapelaajille itselleen näkyväksi sen, miten lapsuuden perheellä, tunteilla, rahalla, pelaajan ja pelin yksilökohtaisilla ominaisuuksilla sekä yhteiskunnallisilla tekijöillä on merkitystä nuorten aikuisten rahapelaamiseen.

## LÄHTEET

Aasved, Mikal (2003) *The sociology of gambling. The gambling theory and research series. Volume II.* Charles C Thomas publisher.

Ahonen, Jukka (2010) *Ongelmapelaajien haastattelututkimus. A-klinikkasäätiön raporttisarja nro 59.* Helsinki: A-klinikkasäätiö.

Ahonen Jukka & Halinen, Isto (2008) *Yhteisöllinen avohoito rahapeliongelmaisten tukena. Mallin kehittäminen ja yhteisöhoiton vaikutukset. Stakesin raportteja 12 / 2008.* Helsinki: Stakes.

Alasuutari, Pertti (2011) *Laadullinen tutkimus 2.0. 4. uudistettu painos.* Tampere: Vastapaino.

Avellan, Maarit (2013) *Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2012.* Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Berg, Päivi & Myllyniemi Sami (2013) *Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013.* Nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisuja, nro 49.

Björklund, Katja, Heiskanen, Maria & Kokko, Marjo (2011) *Opiskelija Internetissä – kuin kala vedessä vai kiinni verkossa? Korkeakouluopiskelijoiden rahapelaaminen ja Internetin käyttö. Raportti 16/2011.* Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Blaszczynski, Alex & Nower, Lia (2002) *A pathways model of problem and pathological gambling. Addiction 97 (5), 487–499.*

Browne Matthew, Langham Erika, Rawat Vijay, Greer, Nancy, Li En, Rose, Judy, Rockloff Matthew, Donaldson, Phillip, Thorne, Hannah, Goodwin, Belinda, Bryden, Gabrielle & Best, Talitha (2016) *Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. Victorian Responsible Gambling Foundation. Melbourne. Saatavilla <[https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0007/28465/Browne\\_assessing\\_gambling-related\\_harm\\_in\\_Vic\\_Apr\\_2016-REPLACEMENT2.pdf](https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/__data/assets/pdf_file/0007/28465/Browne_assessing_gambling-related_harm_in_Vic_Apr_2016-REPLACEMENT2.pdf)>, luettu 13.3.2018.*

Castrén, Sari (2013) *Disordered Gambling in Finland: Epidemiology and a Current Treatment Option. Research 111. National Institute for Health and Welfare. Helsinki, Finland.*

Castrén, Sari, Alho, Hannu & Salonen, Anne (2016) *Rahapeliongelma sosiaali- ja terveydenhuollossa – ammattilaisten näkemyksiä. Yhteiskuntapolitiikka 81 (4), 418–428.*

Cotte, June (1997) *Chances, Trances, And Lots Of Slots: Gambling Motives And Consumption Experiences. Journal of leisure research, Volume 29, 380–406.*

Clarke, Dave, Tse, Samson, Townsend, Sonia, Kingi, Pefi & Manaia, Wiremu (2006) *Key Indicators of the Transition from Social to Problem Gambling. International journal of Mental Health and Addiction, 4 (3), 247–264.*

Currie, Shawn R., Miller Natalie, Hodgins, David C. & Wang, JeanLi. (2009) *Defining a threshold of harm from gambling for population health surveillance research. International gambling studies 9 (1), 19–38.*

Delfabbro, Paul (2008) Evaluating the effectiveness of a limited reduction in electronic gaming machine availability on perceived gambling behavior and objective expenditure. *International Gambling Studies* 8: 2, 151–166.

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion. *Selected Papers Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 2005.

Eskola, Jari (2015) Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa Valli Raine & Juhani Aaltola (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus, 185–206.

Eskola Jari & Suoranta Juha (1998) *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.

Fröberg, Frida (2006) *Gambling Among Young People. A knowledge review*. Swedish National Institute of Public Health.

Griffiths, Mark D. & Wood, Richard T.A. (1998) Lottery gambling and addiction: An overview of European research. Saatavilla [https://www.researchgate.net/publication/253958294\\_Lottery\\_gambling\\_and\\_addiction\\_An\\_overview\\_of\\_European\\_research](https://www.researchgate.net/publication/253958294_Lottery_gambling_and_addiction_An_overview_of_European_research), luettu 2.1.2018.

Gupta, Rina & Derevensky, Jeffrey L. (2008) Gambling practices among youth: Etiology, Prevention and Treatment. Teoksessa Essau, Cecilia A. (toim.) *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. Academic Press, 207–229.

Halme, Jukka. T., Helakorpi, Satu, Laitalainen, Elina, Uutela, Antti & Alho, Hannu (2010) Rahapelaamisen tiheys on yhteydessä terveystieteisiin työkäisillä suomalaisilla. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti*, 47(2), 98–108.

Hardoon, Karen K., Gupta, Rina & Derevensky, Jeffrey L. (2004) Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol 18(2), 170–179.

Harviainen, J. Tuomas, Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (2013) *Pelikasvattajan käsikirja*. Saatavilla <<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>>, luettu 23.3.2018

Heikkilä, Jukka, Laine, Juha & Salokoski, Tarja (2009) *Rahapelien haitta-arviointi. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Raportti 18/2009*.

Helin, Vesa (1997) Nuoruus ja ”pelihulluus”. Tutkimus nuorten ongelmapelaajien ilmiö- ja tulkintakehyksistä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Sosiaalipolitiikan laitos.

Hirschovits-Gerz, Tanja, Ahonen, Jukka & Tammi, Tuukka (2012) Peli, persoona vai tilanne? Rahapeliongelmaisista koskevat tyypittelyt tutkimuskirjallisuudessa ja arjen hoitotyössä. *Janus* 20 (3), 231–248.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula (2009) *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.

Hodgins, David C., Stea Jonathan N. & Grant, Jon E. (2011) Gambling disorders. *The Lancet*, 378(9806), 1874–1884.

Hokkanen, Matti (2016) Lisençe to Print Money? *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 461–466.

Huotari, Kari (2010) Kulttuurisensitiivisen avokuntoutusmenetelmän kehittäminen ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen: Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan -projektin (2007–2009) arviointitutkimus. Helsinki: Sosiaalipedagogiikan säätiö.

Ilkas, Hannu & Aho, Pauliina (2006) Nuorten rahapelaaminen. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Taloustutkimus Oy.

Iltalehti (7.3.2018) Veikkauksen jättikysely paljastaa – näin lottovoitto muuttaa elämän: ”Mies haki avioeroa saadakseen puolet voitosta”. <[http://www.iltalehti.fi/kotimaa/201803062200791358\\_u0.shtml](http://www.iltalehti.fi/kotimaa/201803062200791358_u0.shtml)>, luettu 7.3.2018.

Jaakkola, Tapio (2006) Viihteestä riippuvuudeksi – rahapeliongelman luonne. *Hyvinvointikatsaus* 4/2006. Pelaamista ilosta, rahasta, himosta. Helsinki. Tilastokeskus, 26–29.

Jouhki, Jukka (2010) Postmodernin pelimiehen todellisuus. Mediaetnografisia huomioita pokerista kulttuurisena ilmiönä. Teoksessa Suominen Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto, 58–68. Saatavilla <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-06.pdf>>, luettu 23.2.2018.

Järvinen-Tassopoulos, Johanna (2012) Rahapelaamisen ja ongelmapelaamisen yleisyys Suomessa. Teoksessa Raento Pauliina (toim) *Rahapelaaminen Suomessa. Aiheet ja aineistot*. Helsinki: Gaudeamus, 80–98.

Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Raitasalo, Kirsimarja (2015) Ikärajoja ja rajojen kokeilua. Raha-automaattipelejä pelaavien 9. luokkalaisten alkoholin, kannabiksen ja tupakkatuotteiden käyttö vuosina 1995–2011. *Yhteiskuntapolitiikka* 80(2), 160–172.

Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Metso, Leena (2009) Pojat ovat pelimiehiä, tytöt rahapelien harrastajia. *Yhteiskuntapolitiikka* 74 (5), 523–536.

Karekallas, Matias & Raento Pauliina (2012) Rahapeliaiheet haastattelut ja media-aineistot toistensa täydentäjinä. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa. Aiheet ja aineistot*. Helsinki: Gaudeamus, 99–118.

Keskisuomalainen (19.3.2018, 34) Rahareikä. Lähimaksaminen voi olla peliongelmaisen painajainen.

Kinnunen, Jani (2010) Leikkisä raha peleissä. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto, 33–41. Saatavilla <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-05.pdf>>, luettu 2.1.2018.

Kinnunen, Jani (2016) Reilusti addiktiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuulisiin free-to-play- ja rahapeleihin. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 407–417.

Kinnunen, Jani & Jaakkola, Tapio (2015) Rahapelit ja –pelaamisen muodot. Teoksessa Alho, Hannu, Pekka Heinälä, Kalervo Kiiänmaa, Tuuli Lahti & Antti Murto (toim.) Rahapeli riippuvuus. Helsinki: Duodecim, 33–48.

Kiviniemi, Kari (2001) Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Aaltola Juhani & Raine Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 68–84.

Koivula, Aki, Koironen, Ilkka & Räsänen, Pekka (2016) Digitalisaatio ja verkkorahapelaamisen väestöryhmittäiset muutokset 2006–2014. Yhteiskuntapolitiikka 81 (4), 371–383.

Korpiola, Mia (2015) Rahasta pelaaminen – onnen kauppaa ja sääntelyä. Teoksessa Hetemäki, Ilari, Pauliina Raento, Hannu Sariola & Tuomas Seppä (toim.) Kaikkea sattuu. Helsinki: Gaudeamus, 163–177.

Koskela, Tuomas, Jalava, Janne, Halme, Jukka & Seppälä, Ullamaija (2010) Kumpi on kampi? Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen 2007–2009. Projektin ulkoinen arvio ja loppuraportti. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 4/2010.

Kristiansen, Sören & Trabjerg, Camilla Maria (2016) Legal gambling availability and youth gambling behaviour: A qualitative longitudinal study. International Journal Of Social Welfare 2017: 26: 218–229.

Kuula Arja (2011) Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.

Laine, Timo (2015) Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa Valli Raine & Juhani Aaltola (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 29–51.

Lorains, Felicity K., Cowlshaw, Sean & Thomas, Shane A. (2011) Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. Addiction, 106(3), 490–498.

Lintonen, Tomi, Nordmyr, Johanna, Raisamo, Susanna & Tammi, Tuukka (2016) Suomalainen rahapelitutkimus syntyi arpajaislain myötävaikutuksella. Yhteiskuntapolitiikka 81 (4), 437–446.

Lund, Pekka (2010) Rahapeliongelma. Yksilölle jätetty taakka. Jyväskylä: PS-kustannus.

Matilainen, Riitta (2010) Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta? Tieteessä tapahtuu 1/2010, 16–22.

Matilainen, Riitta (2012) Muistitietoaineistot rahapelaamisen tutkimuksessa. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) Rahapelaaminen Suomessa. Aiheet ja aineistot. Helsinki: Gaudeamus, 161–179.

Matilainen, Riitta (2017) Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland. Academic dissertation. Publications of the Faculty of Social Sciences 63 (2017) Economic and Social History. Helsinki: Unigrafia.

- Merikallio Annukka (2009) Rahapelaamisesta, pelihaitoista niiden hoidosta ja ennaltaehkäisystä. Teoksessa & Merikallio, Annukka & Risto Rautee (toim.) Rahapelien kahdet kasvot. Helsinki: Annukka Merikallio Oy, 88–152.
- Mielonen, Harri & Tiittanen, Harri (1999) "Sitä aatteli, että jos sitä nyt voittaa..." Peliriippuvaisten ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta. Helsinki: A-Klinikkasäätiön raporttisarja nro 32.
- Murto, Lasse & Niemelä, Jorma (1994) Piirteitä suomalaisen ongelmapelaajan muotokuvasta. *Alkoholipolitiikka* 59 (2), 90–99.
- Myllymaa, Antti & Matilainen Riitta (2016) Eurooppalaisen rahapelipolitiikan suuri muutos vielä edessä? *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 469–476.
- Myllyniemi, Sami (2016) Johdanto. Teoksessa Sami Myllyniemi (toim.) Arjen jäljillä. Nuorisobarometri 2015. Nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisuja ISSN 2341-5568 (verkkojulkaisu), nro 54. Saatavilla <[https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisobarometri\\_2015\\_ISSUU.pdf](https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisobarometri_2015_ISSUU.pdf)>, luettu 14.9.2016.
- Niemelä, Outi (2013) Lotto. Lottokansaksi lottotyön matkassa. Turku: Kustannusosakeyhtiö Sammakko.
- Orford, Jim (2005) For debate: Disabling the public interest: gambling strategies and policies for Britain. *Addiction* 100:9, 1219–1225.
- Pajula, Mari (2016) Liikaa pelissä. tietoa rahapeleistä ja peliongelmaista. Pelihaitat tukiaineisto, 4.painos. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Paloheimo, Eetu (2010) Verkkorahapelien vetovoimatekijät. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampereen yliopisto, 33–41. Saatavilla <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-kaikki.pdf>>, luettu 12.5.2017.
- Palomäki, Jussi (2015) Pokeri, tunteet ja taito. Teoksessa Hetemäki, Ilari, Pauliina Raento, Hannu Sariola & Tuomas Seppä (toim.) Kaikkea sattuu. Helsinki: Gaudeamus, 178–179.
- Parsons, Ken & Webster David (2000) The Consumption of Gambling in Everyday Life. *Consumer Studies & Home Economics* 24, 263–271.
- Perttula Juha (2005) Kokemus ja kokemuksen tutkimus: Fenomenologisen erityistieteen tieteenteoria. Teoksessa J. Perttula & T. Latomaa (toim.) Kokemuksen tutkimus. Merkitys-tulkinta-yymmärtäminen. Dialogia, Helsinki, 115–162.
- Piispa, Matti, Laitalainen, Elina, Helakorpi, Satu, Halme, Jukka, Alho, Hannu & Uutelala, Antti (2009) Rahapelaaminen, pelaamisen aiheuttamat haitat ja niiden yhteys elintapoihin. Tutkimus työikäisistä suomalaisista vuonna 2008. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. 29/2009.
- Pitkänen, Sari & Huotari, Kari (2009) "Pahimmasta on päästy": Arviointi Peli poikki -ohjelmasta ongelmapelaajien tukena. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Raportti 2009; nro 20.

Pohjola, Anneli (2007) Eettisyyden haaste tutkimuksessa. Teoksessa Viinamäki, Leena & Erkki Saari (toim.) Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi, 11–31.

Pöysti, Virve (2014) Comparing the attitudes of recreational gamblers Finland and France towards national gambling policies: A qualitative analysis. *Journal of Gambling Issues*, 29, 1–24.

Raisamo, Susanna (2015) Rahapeliongelmiin erityisryhmät: nuoret, ikääntyneet ja maahanmuuttajat. Teoksessa Alho, Hannu, Pekka Heinälä, Kalervo Kiianmaa, Tuuli Lahti & Antti Murto (toim.) Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Duodecim, 179–198.

Raento, Pauliina (2012a) Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) Rahapelaaminen Suomessa. Aiheet ja aineistot. Helsinki: Gaudeamus, 7–24.

Raento, Pauliina (2012b) Yhteiskuntatieteellisen rahapelitutkimuksen tila ja tulevaisuus. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) Rahapelaaminen Suomessa. Aiheet ja aineistot. Helsinki: Gaudeamus, 233–242.

Rautee, Risto (2009) Rahapelien järjestäminen. Teoksessa Merikallio Annukka & Risto Rautee (toim.) Rahapelien kahdet kasvot. Helsinki: Annukka Merikallio Oy, 8–86.

Ronkainen, Suvi, Pehkonen, Leila, Lindblom-Ylänne Sari & Paavilainen, Eija (2014) Tutkimuksen voimasanat. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Räsänen, Tiina (2016) Terveys pelissä. Nuorten rahapelaamisen yhteys riskikäyttäytymiseen. *Acta Universitatis Tamperensis* 2222. Tampere University Press.

Räsänen, Tiina, Lintonen, Tomi, Raisamo, Susanna, Matikka, Anni & Konu, Anne (2016) Rahapelaamisen yhteys päihteiden käyttöön. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 384–394.

Salonen, Anne, Kontto, Jukka, Alho Hannu & Castrén Sari (2017a) Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? *Yhteiskuntapolitiikka* 82 (5), 549–559.

Salonen, Anne, Castrén, Sari, Latvala, Tiina, Heiskanen, Maria & Alho, Hannu (2017b) Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevien Peliklinikan asiakkaiden näkökulmasta. Raportti 8/17. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Salonen, Anne, Latvala, Tiina, Castrén, Sari, Selin, Jani & Hellman, Matilda (2017c) Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Salonen, Anne & Raisamo, Susanna (2015) Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Raportti 16/2015.

Selin, Jani, Raisamo, Susanna, Heiskanen Maria & Toikka Arho (2018) Onko hajasijoitettujen rahapeliautomaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla. *Yhteiskuntapolitiikka*, e-julkaisu 20.3.2018. Saatavilla

[https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136166/YP180320\\_Selinym\\_online.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136166/YP180320_Selinym_online.pdf?sequence=1&isAllowed=y), luettu 28.3.2018.

Selin, Jani, Raisamo, Susanna & Murto, Antti (2016) Alueelliset erot subjektiivisesti koetussa rahapeliongelmassa. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 429–436.

Silvennoinen, Inka & Meriläinen Mikko (2016) Nuoret pelissä – Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. *Pelihaitat tukiaineisto*, 5. uudistettu painos. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Smolej, Mirka, Karjalainen, Salla & Jaakkola, Tapio (2015) *Rahapelaamisen riskirajoilla -selvitys - EHYT ry*. Kuopio: Grano.

Strand, Teija & Lähteenmaa Jaana (2010) Rahapelaaminen – Sairaana hauskaa? *Media & viestintä* 33 (2010): 4, 97–108.

Svartsjö, Mikko, Kinnunen, Jani, Paloheimo, Eetu & Mäyrä, Frans (2008) Järjellä vai tunteella? *Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta*. Stakesin raportteja 24/2008. Helsinki: Stakes.

Syrjälä, Leena, Estola, Eila, Uitto, Minna & Kaunisto, Saara-Leena (2006) Kertomuksen tutkijan eettisiä haasteita. Teoksessa Hallamaa, Jaana, Veikko Launis, Salla Lötjönen & Irma Sorvali. *Etiikkaa ihmistieteille (toim.)* Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 181–202.

Tammi, Tuukka (2008) Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? Miksi rahapeliongelmista tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka* 73 (2), 176–184.

Tammi, Tuukka (2016) Aimo annos tutkimustietoa rahapelipolitiikan tueksi. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 369–370.

Taskinen, Teresa (2007) *Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. Rahapelit nuorten elämässä*. Stakes. Työpapereita 25/2007.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2017) *ESPAD – Eurooppalainen koululaistutkimus nuorten päihteiden käytöstä*. Saatavilla <<https://thl.fi/fi/tutkimus-ja-asiantuntijatyo/vaestotutkimukset/espada>>, luettu 23.2.2018.

Tiittula, Liisa & Ruusuvoori, Johanna (2005) *Johdanto*. Teoksessa Ruusuvoori, Johanna & Liisa Tiittula (toim.) *Haastattelu – tutkimus tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino, 9–21.

Tossavainen, Marjo, Kunttu, Kristina, Pesonen, Tommi, Lintonen, Tomi & Raisamo, Susanna (2015) *Rahapeliongelmat ja psyykinen oireilu korkeakouluopiskelijoilla*. *Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti* 2015: 52 224–236

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2009) *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Turja, Tuomo (2006) *Kuntien käytännöt ja tiedon taso rahapeliongelmaisten hoidossa*. *Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus* 2008:28. Helsinki: Stakes.



Turner, Nigel & Fritz, Barry (2007) Games and systems. In R. Murray (Eds.), Helping the problem gambler. Toronto, Ontario: Addiction Research Foundation. Saatavilla <<https://www.problemgambling.ca/EN/Documents/Games%20and%20Systems%20Final.pdf>>, luettu 4.4.2016.

Varvio, Saaramia (2007) Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Stakesin työpapereita 24/2007. Helsinki: Stakes.

Vilka, Hanna (2005) Tutkimusmetodeja ammatilliselle kentälle. Saatavilla <<http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-kehita-C3%A4.pdf>>, luettu 31.3.2018.

Vilka, Hanna (2015) Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilko, Anni (1990) Omaelämäkertojen analysoiminen kertomuksina. Teoksessa Klaus Mäkelä (toim.) Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta. Helsinki: Gaudeamus, 81–97.

## LIITTEET

### Liite 1. Kirjoituspyyntö

#### *Pelaatko rahapelejä?*

Olen tekemässä Jyväskylän yliopistossa sosiaalityön opintoihini liittyen tutkimusta nuorista aikuisista (18–29 -vuotiaista), joiden arkeen rahapelaaminen kuuluu. Olen kiinnostunut pelaajien omista kokemuksista rahapelaamiseen ja pelitilanteisiin liittyen. Usein rahapelitutkimuksissa pelaamista lähestytään ongelmanäkökulmasta, mutta tässä tutkimuksessa haluan tarkastella rahapelaamista sellaisena, kun pelaajat itse sen näkevät ja kokevat.

*Pyytäisin sinua kirjoittamaan vapaamuotoisesti omasta rahapelaamisestasi.*

*Voit kirjoittaa esimerkiksi seuraavista näkökulmista*

- kuvaile itseäsi rahapelaajana
- mikä sinua motivoi pelaamaan rahapelejä
- kuvaile pelitilannetta: milloin ja missä yleensä pelaat
- mitkä asiat juuri sillä hetkellä vaikuttavat siihen, että päätät pelata
- miten rahapelaaminen näkyy arjessasi
- millaisia tunteita rahapelaamiseen liittyy
- milloin rahapelaamisesta mielestäsi tulee ongelmapelaamista

*Lisäksi pyydän sinua liittämään kirjoitukseesi seuraavat taustatiedot:*

- ikä, sukupuoli
- mitä teet (töissä, opiskelen, työtön tms.)
- pelaamisen aloittaminen: milloin, mikä peli
- kuinka usein nykyään pelaat
- mitä pelejä pelaat
- paljonko pelaamiseen kuluu rahaa /kk

*Jos olet halukas kirjoittamaan rahapelaamisen roolista omassa arjessasi, ja siten tuottaa tärkeää tietoa nuorten aikuisten rahapelaamisesta, lähetäthän kirjoituksesi alla olevaan sähköpostiosoitteeseen **28.1.2018 mennessä**. Voit myös halutessasi kertoa asioita haastattelussa. Kerron mielelläni lisää tutkimuksestani, jo ennen kuin päätät osallistumisestasi.*

*Olisin kiitollinen, jos myös välittäisit tätä kirjoituspyyntöä eteenpäin, jos Sinulle tulee mieleen muita mahdollisia osallistujia.*

*Teroeisin: Eeva Juutinen, [eeva.m.p.juutinen@student.jyu.fi](mailto:eeva.m.p.juutinen@student.jyu.fi)*

## **Liite 2. Tiedote tutkimukseen osallistuville**

### **Tietoa nuorten aikuisten rahapelaamiseen liittyvästä tutkimuksesta**

Nuorten aikuisten rahapelaamista on Suomessa tutkittu verrattain vähän. Pro gradu-tutkielmani tavoitteena on tuottaa tietoa nuorten aikuisten rahapelaamisesta pelaajien itsensä näkökulmasta.

### **Osallistuminen on vapaaehtoista ja vastaajaa ei voida tunnistaa**

Osallistuminen tutkimukseen on vapaaehtoista. Voit kieltäytyä, keskeyttää tai peruuttaa osallistumisesi syytä ilmoittamatta. Tutkimuksessa ei kerätä henkilötietojasi ja tutkimuksen tulokset raportoidaan niin, että yksittäisen henkilön vastauksia ei voida tunnistaa.

### **Kirjoitusaineistoa käytetään luottamuksellisesti**

Kirjoitusaineisto on vain tutkimuskäyttöä varten ja kirjoitukset hävitetään raportin valmistumisen jälkeen.

### **Tutkimustulokset**

Tutkimukseni on valmis kesäkuussa 2018. Tämän jälkeen Pro gradu-tutkielmani on sähköisesti saatavilla Jyväskylän yliopiston kirjaston sivujen (<https://kirjasto.jyu.fi/>) kautta.

### **Vastaa mielelläni kysymyksiisi**

Tutkimuksesta saat lisätietoa laittamalla sähköpostia osoitteeseen [eeva.m.p.juutinen@student.jyu.fi](mailto:eeva.m.p.juutinen@student.jyu.fi)

Kiitos yhteistyöstä!

Eeva Juutinen