

# Nuorten ongelmapelaaminen

---

”Pelasin opintolainani viidessä minuutissa”

Tutkimus nuorten ongelmapelaajien  
pelihistoriatarinoista

Pro gradu –tutkielma, kevät 2007

Kuopion yliopisto

Sosiaalityön ja sosiaalipedagogiikan laitos

Nuorisokasvatuksen maisteriohjelma

Teresa Taskinen YTM

# Tutkimusaineisto

- tutkimuksen kohderyhmä:
  - 18-29-vuotiaat nuoret aikuiset, joilla on omakohtaisia kokemuksia ongelmallisesta rahapelien pelaamisesta
- tutkimusaineisto:
  - 30 pelihistoriatarinaa
    - 4 tarinaa tarinapyynnön kautta
    - 26 tarinaa Peliriippuvuus-keskusteluyhteisöstä
    - 7 naisen ja 23 miehen tarinaa
  - aineisto hankittu pääosin syksyllä 2006

# Peliriippuvuus-yhteisö

- <http://groups.msn.com/peliriippuvuus>
- perustettu elokuussa 2002
- n. 1200 keskustelua / kirjoitusta
- 225 jäsentä (joulukuu 2006)
- keskustelua peliriippuvuudesta ja omista peliriippuvuuskokemuksista

# Tutkimuskysymykset

- Miten peliongelma kehittyy ja etenee nuoren kohdalla ja millaiset tekijät siihen vaikuttavat?
- Millaisia taloudellisia, sosiaalisia, psyykkisiä ja fyysisiä seurauksia rahapelien pelaamisella on nuorille peliongelmaisille?
- Millaisia syitä ja motiiveja nuorten pelaamiseen löytyy ja mitä rahapelejä nuoret pelaavat?
- Millaisia tulkintoja ja kokemuksia nuorilla peliongelmaisilla on omasta pelihistoriastaan ja mahdollisesta peliriippuvuudesta?

# Pelihistoria nuoren elämässä

- Pelihistoria elämänhistorian yksi vaihe, etenee usein prosessina, prosessin kulku yksilöllistä
- Pelihistoriaprosessin vaiheet:
  - 1) Pelaamisen aloittaminen
  - 2) Pelaamisen yleistyminen
  - 3) Pelaamisen muuttuminen ongelmalliseksi
  - 4) Peliongelman myöntäminen
  - 5) Peliongelmosta selviytyminen

# Pelaamisen aloittaminen

- rahapelien pelaaminen alkaa usein vähitellen
- tutkittavat nuoret aloittaneet pelaamisen usein jo lapsuudessa
- perheenjäsenten esimerkki innostajana
- laukaisevina tekijöinä elämänmuutokset ja kriisit
- pelaamisesta muodostuu helposti totuttu ja opittu tapa

# Pelaamisen muuttuminen ongelmalliseksi

- yksilölliset syyt ja tekijät
- liittyy usein elämän suuriin muutoksiin ja kriisitilanteisiin
- mielihyvän tunteet ja elämykset, uskomukset ja epärealistiset käsitykset suurista voitoista
- taloudelliset ja ajankäytölliset ongelmat
- pakonomaisuus
- raha menettää merkityksensä -> vain väline pelaamiseen

# Peliongelman myöntäminen

- ongelman tiedostaminen ja itselleen myöntäminen
- sitoutuminen pelaamisen lopettamiseen, aito motivaatio tärkeää
- muutos vie aikaa
- alkusysäys voi lähteä esim. elämänmuutoksesta
- korvaava toiminta pelaamiselle
- läheisille tunnustamisen ja kertomisen vaikeus

# Peliongelmastasta selviytyminen

- prosessi pitkä ja yksilöllinen
- lopettamispäätöksen syntyminen
- pelaamista estävät toimenpiteet (esim. pelikiellot, estot pelisivuille)
- läheisten tuki
- retkahtaminen
- avun hakeminen ja hoito (GA, terapia, vertaistuki, laitoshoido jne.)
- tulevaisuus

# Ongelmapelaamisen vaikutukset yksilön elämään

- taloudelliset vaikutukset
- psyykkiset ja fyysiset vaikutukset
- sosiaaliset vaikutukset

-> edellisten yhteisvaikutus

# Taloudelliset vaikutukset

- raha tuli usein esille tutkittavien kertomuksissa, samoin pelirahan hankkiminen
  - > erilaisia keinoja esim. pikavipit, lainaaminen, omaisuuden myyminen, epärehelliset keinot
- pelaamiseen käytetyt rahamäärät suuria, jopa tuhansia euroja
  - vrt. suomalaisten käyttämä rahamäärä peleihin keskimäärin 13€/vko (Rahapelitutkimus 2003)

# Psyykkiset ja fyysiset vaikutukset

- masentuneisuus
- ahdistus
- häpeä
- syyllisyyden tunne
- ruokahaluttomuus
- unettomuus
- itseinho
- alemmuuden tunne
- muutokset persoonallisuudessa
- itsetuhoisuus / itsemurhayritykset

# Sosiaaliset vaikutukset

- valehtelevinen
- riitely parisuhteessa / perheessä
- ajankäytölliset ongelmat
- muiden harrastusten hylkääminen
- ongelmat ihmissuhteissa
- syrjäytyminen
- luottamuksen menettäminen
- ero parisuhteessa

# Yhteisvaikutukset

- ongelmapelaaminen vaikuttaa eri elämänaalueisiin yhtä aikaa
- moniriippuvuus, esim. tietokonepelit & rahapelit, alkoholi / päihteet & rahapelit
- eri tekijöiden aiheuttama ongelmakierre

# Mitä rahapelejä nuoret pelaavat?

- rahapeliautomaatit suosituimpia (samoin muiden tutkimusten mukaan)
- miehet pelaavat naisia useammin erilaisia pelejä, esim. kasinopelit, veikkauspelit, internetpelit
- internetin rahapelit uusi riippuvuuksia aiheuttava pelimuoto
- ravi- ja hevospelit eivät tulleet esille tässä tutkimuksessa

# Pelaamisen syyt ja motiivit

- syyt pelaamiseen yksilöllisiä
- raha ei läheskään aina tärkein syy pelaamiseen
- jännityksen hakeminen erityisesti nuorten miesten kohdalla yleistä
- yksinäisyys -> rahapeleistä seuraa ja turvaa
- lasten ja nuorten kohdalla kavereiden painostus ja esimerkki
- pako todellisuudesta

# Nuorten tulkintoja peliriippuvuudesta

- käsitteiden määrittely vaikeaa: peliriippuvuus vs. ongelmapelaaminen vs. pelaaminen
- nuorten tarinoissa peliriippuvuus ja peliriippuvainen hallitsevia käsitteitä
- peliriippuvuuden vertaaminen muihin riippuvuuksiin
- pelaamisen näkeminen tilana
- vertaistuki tärkeää

# Sukupuolten väliset erot pelaamisessa

- rahapelien pelaaminen huomattavasti suositumpaa miesten ja poikien keskuudessa
- naiset ja tytöt pelaavat useimmiten rahapeliautomaatteja
- syyt pelaamiseen vaihtelevat eri sukupuolilla  
-> naisilla pakoa todellisuudesta, miehillä jännityksen ja elämysten hakeminen

# Yhteenveto

- peliongelma vakava ja monitasoinen ilmiö myös nuorten keskuudessa
- peliongelma kuuluu tiiviisti ongelmapelaajanuoren elämään ja vaikuttaa merkittävästi elämän eri alueisiin
- rahapelien pelaaminen usein prosessinomaista
- pelaaminen alkaa usein jo varhain lapsuudessa

# Ongelmapelaamisen ehkäisy

- tiedon lisääminen lapsille ja nuorille, vanhemmille ja kasvattajille
- ongelmapelaamista ehkäisevien työkalujen ja mallien kehittäminen -> kansainväliset mallit esimerkkinä
- tutkimuksen ja koulutuksen lisääminen
- aihe mukaan yhteiskunnalliseen keskusteluun