



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Juho Keisala

Suomalainen voittaa aina

Rahapelaamisen merkitys nuorten miesten keskuudessa

Markkinoinnin ja viestinnän
akateeminen yksikkö
Pro gradu -tutkielma
Markkinoinnin johtaminen

Vaasa 2026

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Juho Keisala		
Tutkielman nimi:	Suomalainen voittaa aina: Rahapelaamisen merkitys nuorten miesten keskuudessa		
Tutkinto:	Kauppätieteiden maisteri		
Koulutusohjelma:	Markkinoinnin johtamisen maisteriohjelma		
Työn ohjaaja:	Hanna Leipämaa-Leskinen		
Valmistumisvuosi:	2026	Sivumäärä:	62

TIIVISTELMÄ:

Tämän laadullisen tutkimuksen tarkoituksena on tutkia, miksi nuoret miehet kuluttavat rahapelejä ja minkälaisia motiiveja, vastuullisuuskäsityksiä ja itsesäätelykeinoja heidän pelaamiseensa liittyy. Tähän tarkoitukseen vastataan tutkimuksessa muodostetun teoreettisen viitekehysten ja empiirisen tutkimusaineiston pohjalta. Tutkimuksen ensimmäisenä tavoitteena on rakentaa teoreettinen viitekehys, joka tarkastelee rahapelaamista kulutuskäyttäytymisen muotona. Toisena tavoitteena tutkitaan sitä, miten rahapelaamisen motiivit ilmenevät yksilön pelaamisessa. Kolmas tavoite on saada selville, miten nuoret miehet käsittävät rahapelaamisen vastuullisuuden ja miten he käyttävät itsesäätelyn keinoja oman pelaamisensa hallitsemisessa.

Tutkimuksen teoreettinen viitekehys tarkastelee rahapelaamista monitahoisena ilmiönä. Viitekehysten pohjana ovat Binden (2013) rahapelaamisen motiivit: *voiton mahdollisuus, unelma päävoitosta, sosiaaliset palkinnot, älyllinen haaste ja mielialan muutos*. Näiden motiivien lisäksi kehys täydentyy vastuullisuuden ja itsesäätelyn käsitteillä, jotta nuorten miesten rahapelaamista pystytään tarkastelemaan kokonaisvaltaisemmin. Rahapelaaminen ei muodostu yksittäisistä valinnoista, vaan se muodostuu jatkuvana ja tilanteisiin sidoksissa olevana prosessina.

Tutkimuksen empiirinen aineisto on kerätty puolistrukturoituina yksilöhaastatteluina. Haastatteluihin osallistui yhdeksän nuorta miestä, jotka olivat pelanneet rahapelejä viimeisen vuoden aikana. Aineiston analyysissä hyödynnetään teoriaohjaavaa laadullista sisällönanalyysia, jonka avulla tarkastellaan pelaamiseen liitettyjä merkityksiä, motiiveja ja yksilön vastuullisuuteen sekä itsesäätelyyn liittyviä käytäntöjä.

Binden (2013) esittämät motiivit näkyvät tämän tutkimuksen aineistossa vahvasti. Tämän tutkimuksen johtopäätökset osoittavat, että rahapelaamisen motiivit eivät ole ainoastaan tärkeitä rahapelaamisen aloittamisen kannalta, vaan myös ylläpitävät pelaamisen jatkumista ja tarjoavat sen tuottamia palkintoja. Aineistossa vastuullisuus tulee ilmi ennen kaikkea yksilön vastuuna, jota toteutetaan itsesäätelyn avulla. Käytännön tasolla yksilöt rajoittavat omaa pelaamistaan eri pituisia ajanjaksoja. Rajaamisesta huolimatta rahapelaamista ei lopetettu kokonaan, vaikka rahapelaamisen haitat ja riskit tiedostetaan. Aineistossa korostuu myös se, ettei vastuullinen pelaaminen ole pysyvä tila, vaan tilannekohtaisesti mukautuva prosessi, jossa yksilö arvioi ja säätelee toimintaansa jatkuvasti. Tähän prosessiin liittyy myös ristiriitoja pelaamisen motiivien ja itsesäätelyn välillä. Pelaaminen muodostuu jatkuvaksi tasapainotteluksi houkuttelevuuden ja sen hallinnan välillä. Samat motiivit, jotka tuottavat palkintoja, voivat samalla heikentää itsesäätelyn toteutumista tietyissä tilanteissa ja ajaa yksilöä toimimaan omaa vastuullisuuskäsitystään vastaan.

AVAINSANAT: Rahapelit, rahapelaamisen motiivit, kulutuskäyttäytyminen, kokemuksellinen kulutus, itsesäätely, vastuullisuus

Sisälllys

1	Johdanto	7
1.1	Tutkielman tarkoitus ja tavoitteet	8
1.2	Tutkimusote ja tutkimusmenetelmät	10
1.3	Tutkimuksen rajaus ja rakenne	11
2	Rahapelaaminen kulutuskäyttäytymisenä	13
2.1	Rahapelaaminen kulutuksena ja kokemuksena	13
2.2	Rahapelaamisen motiivit	14
2.2.1	Voiton mahdollisuus	16
2.2.2	Unelma päävoitosta	17
2.2.3	Sosiaaliset palkinnot	18
2.2.4	Älyllinen haaste	19
2.2.5	Mielialan muutos	20
2.3	Vastuullisuuden ja itsesäätelyn merkitys rahapeleissä	21
2.4	Teoreettinen viitekehys	23
3	Metodologia	26
3.1	Laadullinen fenomenologis-hermeneuttinen tutkimus	26
3.2	Teemahaastattelu ja yksilöhaastattelu aineistonkeruumenetelmänä	27
3.3	Aineiston kerääminen	28
3.4	Haastattelurunko ja yksilöhaastattelut	30
3.5	Aineiston analysointi	31
3.6	Tutkimuksen luotettavuuden arviointi	34
4	Tulokset	37
4.1	Raha ja voittaminen keskeisenä motiivina	37
4.2	Pelaamisen sosiaalisuus ja yhteenkuuluvuus	39
4.3	Kilpailu ja oman osaamisen kokemus	40
4.4	Tunnetilojen vaihtelu pelaamisessa	42
4.5	Pelaamisen vastuullisuus ja itsesäätely	44
4.6	Pelaamisen ristiriitaisuus	48

5	Johtopäätökset	51
5.1	Keskeisimmät tulokset	51
5.2	Liikejohdolliset kehitysehdotukset	54
5.3	Tutkimuksen rajoitteet ja jatkotutkimusehdotukset	57
	Lähteet	60
	Liitteet	64
	Liite 1. Haastattelusuunnitelma	64

Kuviot

Kuvio 1. Viisi rahapelaamisen motiivia (Binde, 2013). 15

Kuvio 2. Teoreettinen viitekehys. 25

Taulukot

Taulukko 1. Perustiedot haastateltavista. 29

Taulukko 2. Aineiston keskeiset rahapelaamisen motiiveihin ja itsesätelyyn liittyvät havainnot. 48

1 Johdanto

Rahapelaaminen on vakiintunut osaksi suomalaista arkea ja vapaa-aikaa. Rahapelejä on saatavilla niin fyysisissä ympäristöissä kuin digitaalisilla alustoilla, mikä tekee niistä helposti saavutettavia ja monille rutiininomaista toimintaa. Rahapelien tarjonta on kasvanut maailmanlaajuisesti, ja pelaaminen on normalisoitunut osaksi arkea muun muassa jatkuvan mainonnan ja teknologisen kehityksen myötä (Castrén ja muut, 2017). Suomessa rahapelikulttuuria on perinteisesti luonnehtinut pelien laaja saatavuus sekä valtion omistaman monopolijärjestelmän keskeinen asema (Egerer, 2023).

Samanaikaisesti rahapelaamiseen liittyy vahvoja jännitteitä ja kriittisiä asenteita. Tuoreen tilastoraportin mukaan jopa 90 % suomalaisista kokee, ettei rahapelaamiseen tulisi kannustaa, ja 61 % vastaajista katsoo pelaamiseen olevan nykyisin liikaa mahdollisuuksia (Grönroos ja muut, 2024). Rahapelaaminen näyttäytyy siten ilmiönä, jossa arkipäiväisyys ja helppo saavutettavuus yhdistyvät riskeihin sekä moraaliseen arviointiin. Ilmiön ajankohtaisuutta lisää tuleva suomalaisen rahapelijärjestelmän muutos 2027, jossa valtion omistaman Veikkauksen monopoliasema purkautuu ja Suomessa siirrytään kohti lisenssipohjaista mallia (Lempinen, 2026). Tällä hetkellä meneillään olevassa siirtymävaiheessa Veikkauksen asema on edelleen erityinen, ja se on hyödyntänyt sitä, mitä kohtaan on myös esitetty mediassa kritiikkiä (Lempinen, 2026). Nähtäväksi jää, miten lopullinen lisenssipohjainen malli muuttaa rahapelaamiseen liittyvää kulutuskäyttäytymistä.

Nuoret miehet muodostavat keskeisen ryhmän rahapelaamisen tarkastelussa. Heidän kulutuskäyttäytymiseensä liittyy usein kilpailullisuutta, riskinottoa ja halua osoittaa kyvykkyyttä sosiaalisissa tilanteissa (Schroeder & Zwick, 2004). Tällöin rahapelaaminen voi toimia välineenä, jonka kautta yksilö rakentaa sosiaalista identiteettiään ja asemoi itseään suhteessa muihin. Samalla riskinotto voi saada symbolisen merkityksen, joka ylittää rahapelaamisen taloudellisen näkökulman (Reith, 2013).

Rahapelaaminen aiheuttaa myös ristiriitaisia tunteita ja siihen liittyy eettisiä kysymyksiä. Pelaaminen voi tuottaa mielihyvää ja jännitystä, mutta siihen liittyy myös epävarmuutta, syyllisyyttä ja huolta (Reith, 2007).

Vaikka rahapelaamista on tutkittu laajasti erityisesti haittojen ja ongelmapelaamisen näkökulmista (mm. Mora-Salgueiro ja muut, 2021; Nordmyr & Forsman, 2020), yksilöiden omat kokemukset ja pelaamiseen liitetyt merkitykset ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Binden (2013) mukaan pelaamisen motivaatioita ja sen tuottamaa mielihyvää on tarkasteltu suhteellisen vähän, sillä tutkimus on usein olettanut pelaamisen kumpuavan yksilön kokemasta puutteesta tai tyytymättömyydestä. Gordon ja muut (2015) huomauttavat, että rahapelaamisen tutkimus on painottunut vahvasti patologiaan ja psykologiaan lähestymistapoihin, jolloin esimerkiksi nuorten aikuisten viihdepelaaminen ja sen rooli osana arkista kulutuskulttuuria on jäänyt vähäisemmälle huomiolle. Laadullinen tutkimus, joka tarkastelee rahapelaamista kokemuksellisenä ja sosiaalisena ilmiönä yksilön näkökulmasta, on edelleen rajallista. Näin ollen on perusteltua tarkastella, miten nuoret miehet itse ymmärtävät rahapelaamisen osana omaa arkeaan sekä millaisia motiiveja ja kokemuksia siihen liitetään.

1.1 Tutkielman tarkoitus ja tavoitteet

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tutkia, miksi nuoret miehet kuluttavat rahapelejä ja minkälaisia motiiveja, vastuullisuuskäsityksiä ja itsesäätelykeinoja heidän pelaamiseensa liittyy. Rahapelaamista tarkastellaan kuluttajakäyttäytymisen ja kokemuksellisen kulutuksen näkökulmista. Tarkastelu keskittyy erityisesti pelaamiseen liitettyihin merkityksiin, kokemuksiin ja motiiveihin osana yksilön arkea. Tutkimus toteutetaan laadullisena tutkimuksena. Sen tavoitteena on tuottaa syvällistä ymmärrystä siitä, millainen rooli rahapelaamisella on nuorten miesten elämässä. Lisäksi tarkastellaan, miten haastateltavat perustelevat ja säätelevät omaa pelaamistaan.

Tutkimuksen ensimmäisenä tavoitteena on rakentaa teoreettinen viitekehys, jossa rahapelaamista tarkastellaan kulutuskäyttäytymisen muotona. Tässä teoreettisessa viitekehyksessä yhdistyvät rahapelaamisen motiivit, yksilön vastuullisuuskäsitys ja itsesäätelyn keinot aiempaa tutkimusta vasten.

Toisena tavoitteena on tutkia, miten rahapelaamisen motiivit (Binde, 2013) ilmenevät nuorten miesten rahapelaamisessa ja minkälaisia merkityksiä ne tuovat mukanaan. Tähän tavoitteeseen vastataan empiirisen tutkimuksen avulla analysoimalla haastatteluaineistoa motiivien näkökulmasta. Aineiston avulla tutkitaan, millaisia merkityksiä ja syitä nuoret miehet liittävät pelaamiseen. Empiirisestä aineistosta tehtyjen huomioiden avulla pyritään ymmärtämään, miksi rahapelaaminen houkuttelee nuoria miehiä ja mitä heidän emotionaalisia tai sosiaalisia tarpeitaan se tyydyttää.

Kolmas ja viimeinen tavoite on selvittää, miten nuoret miehet käsittävät rahapelaamisen vastuullisuuden ja miten he käyttävät itsesäätelyn keinoja oman pelaamisensa hallitsemisessa. Tämän tavoitteen yhteydessä tarkastellaan, minkälaisia rajoja haastateltavat asettavat pelaamiselleen ja millä tavoin he oikeuttavat rahapelaamisensa jatkamista. Tämä viimeinen tavoite toimii jatkumona toiselle tavoitteelle, sillä siinä siirrytään rahapelaamisen motiiveista kohti rahapelaamisen vastuullisuuden ymmärtämistä. Samalla nivotaan yhteen ja tuodaan esiin empiirinen tutkimusaineisto koko teoreettista viitekehystä vasten.

Tämän seurauksena pelaaminen edellyttää yksilöltä jatkuvaa oman toiminnan arviointia ja sääntelyä. Pelaaminen ei siten näyttöydy yksittäisinä päätöksinä, vaan prosessina, jossa yksilö tasapainottelee pelaamisen houkuttelevuuden ja siihen liittyvien riskien välillä.

1.2 Tutkimusote ja tutkimusmenetelmät

Tämän tutkielman tutkimusote on kvalitatiivinen eli laadullinen. Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on ymmärtää ilmiötä syvällisesti, sillä se keskittyy tulkintaan ja merkitysten ymmärtämiseen toisin kuin kvantitatiivinen tutkimus, joka nojaa tilastolliseen analyysiin ja yleistettävyyteen (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 4). Tutkimusotteella pyritään tavoittamaan nuorten kuluttajien kokemuksia ja motiiveja rahapeleihin liittyen.

Tutkielman ote on fenomenologis-hermeneuttinen, koska sen tavoitteena on ymmärtää haastateltavien kokemuksia ja asenteita liittyen rahapeleihin. Fenomenologinen näkökulma pyrkii selvittämään, miten ihmiset kokevat ilmiötä omasta näkökulmastaan (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 330). Hermeneuttinen näkökulma korostaa tulkintaa ja ymmärryksen rakentumista tutkimuksen aikana (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 22). Finlay (2011, s. 13–19) kuvaa tutkimusprosessia tulkinnallisena, jossa tutkija käsittelee sekä osallistujien kertomia kokemuksia että niiden taustalla olevia merkityksiä. Koska tämän tutkimuksen tutkima ilmiö on vahvasti sidoksissa yksilön arvoihin ja kokemuksiin, on fenomenologis-hermeneuttinen tutkimusote perusteltu valinta.

Tutkimuksen empiirinen aineisto kerättiin yksilöhaastatteluilla. Haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina siksi, että saataisiin mahdollisimman yksilölliset vastaukset, eikä sosiaalinen vuorovaikutus haastateltavien välillä olisi liian merkitsevä.

Haastattelut toteutettiin puolistrukturoidusti. Puolistrukturoidussa lähestymistavassa kaikille haastateltaville esitetään samat etukäteen suunnitellut kysymykset ja teemat, mutta haastattelija voi haastattelun edetessä muokata kysymysten järjestystä ja esittää tarkentavia kysymyksiä haastateltavalle (Eskola & Suoranta, 1998). Tämä mahdollistaa sen, että haastateltava voi tuoda esiin näkemyksiä, joita tutkija ei ole ennalta ottanut huomioon.

1.3 Tutkimuksen rajaus ja rakenne

Tutkielma rakentuu viiden pääluvun ympärille, joista ensimmäinen on johdanto. Johdannon alussa esitellään tutkimuksen aihe. Tämän jälkeen käydään läpi taustaa ja tutkimuksen lähtökohta. Johdannossa käydään läpi myös tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet.

Tutkimuksen toisessa luvussa käsitellään tutkimuksen teoreettista taustaa rahapelaamisen ymmärtämiseksi kuluttajakäyttäytymisen ja kokemuksellisen kulutuksen näkökulmasta. Luvussa tarkastellaan rahapelaamista kokemuksellisenä toimintana sekä osana yksilön arkea. Lisäksi luvussa jäsennetään rahapelaamiseen liittyviä keskeisiä motiiveja ja niiden merkitystä pelaamisen taustalla. Tämän jälkeen tarkastellaan pelaamiseen liittyvää vastuullisuutta ja itsesääätelyä. Luvun lopussa muodostetaan tutkimuksen teoreettinen viitekehys. Viitekehys yhdistää rahapelaamisen motiivit sekä itsesääätelyn ja vastuullisuuden näkökulmat. Viitekehys toimii perustana tutkimuksen empiiriselle osuudelle. Luku vastaa tutkimuksen ensimmäiseen tavoitteeseen tarjoamalla teoreettisen pohjan nuorten miesten rahapelaamisen tarkastelulle.

Tutkimuksen kolmannessa luvussa käydään läpi tutkimuksen metodologiset valinnat. Luvussa esitellään tutkimuksen toteutustapa ja perustellaan, miksi laadullinen lähestymistapa soveltuu tavoitteiden saavuttamiseen. Lisäksi luvussa tarkennetaan, miten haastatteluaineisto on kerätty ja miten aineistoa analysoidaan. Luvussa pohditaan myös tutkimuksen luotettavuutta ja eettisiä periaatteita

Neljännessä luvussa esitellään tutkimuksen tulokset ja analysoidaan aineiston keskeiset havainnot. Luvussa käydään läpi haastattelujen pohjalta muodostetut pääteemat ja tarkastellaan, millaisia merkityksiä haastateltavat liittävät rahapelaamiseen ja sen vastuullisuuteen. Saatuja tuloksia verrataan aiempaan teoriaan ja tutkimuksiin. Niiden pohjalta vastataan tutkimuksen toiseen ja kolmanteen tavoitteeseen.

Tutkimuksen viides ja viimeinen luku kokoaa yhteen tutkimuksen keskeiset tulokset ja niistä tehdyt johtopäätökset. Luvussa palataan tutkimuksen alkuperäiseen tarkoitukseen ja tavoitteisiin sekä arvioidaan, miten tutkimus on onnistunut. Johtopäätöksissä tarkastellaan muun muassa sitä, mitä tutkimuksen tulokset kertovat nuorten miesten rahapelaamiseen liittämistä merkityksistä. Luvussa käydään läpi liikejohdolliset kehitysehdotukset ja mahdolliset aiheet ajatellen jatkotutkimuksia.

2 Rahapelaaminen kulutuskäyttäytymisenä

Tässä luvussa rakennetaan tutkimuksen teoreettinen viitekehys tarkastelemalle rahapelaamista kuluttajakäyttäytymisen näkökulmasta aiemman tutkimuskirjallisuuden perusteella. Luvun alussa käydään läpi rahapelaamista kulutuksellisenä ja kokemuksellisenä ilmiönä. Keskeisessä roolissa ovat pelaamisen tuottama mielihyvä, jännitys ja merkityksellisyys. Tämän jälkeen tarkastellaan rahapelaamiseen liittyviä motiiveja. Lisäksi luvussa kootaan yhteen aiemman tutkimuksen pohjalta pelaamisen vastuullisuuteen ja kulutuskäyttäytymisen itsesääteilyyn liittyvät näkökulmat. Luvun lopussa kaikki edelliset lähestymistavat yhdistetään tutkimuksen teoreettiseksi viitekehyyksi, joka jäsentää pelaamisen motiiveja sekä pelaamisen hallintaan liittyviä ulottuvuuksia.

2.1 Rahapelaaminen kulutuksena ja kokemuksena

Rahapelaamista voidaan tarkastella kuluttajakäyttäytymisen ja kokemuksellisen kulutuksen ilmiönä. Pelaaminen ei ole pelkästään taloudellista toimintaa, vaan keskeistä on myös itse pelaamisen tuottama kokemus (Reith, 2007). Hirschman ja Holbrook (1982) kuvaavat kulutusta hedonistisena toimintana, jossa elämykset ja mielihyvä ovat keskeisiä kulutuksen arvoa määrittäviä tekijöitä. Tämä näkökulma on erityisen soveltuva rahapelaamisen ymmärtämiseen, sillä pelaamiseen liittyy vahva kokemuksellinen ulottuvuus. Rahapelaamiseen liittyvät kokemukset voivat vaihdella jännityksestä pettymykseen ja epävarmuuteen. Reith (2007) korostaa pelaamisen kokemuksellisuudessa sitä, että merkitykset rakentuvat vahvasti itse toiminnan eli pelaamisen ympärille.

Rahapelaamiseen liittyy myös pelien rakenteellisia ominaisuuksia, jotka vaikuttavat siihen, miten pelaaminen koetaan. Parke ja Griffiths (2007) kirjoittavat, että pelien ominaisuudet, kuten nopeat pelisyklit ja toistuvat panostusmahdollisuudet, voivat lisätä pelaamiseen liittyvää intensiteettiä ja sitouttaa pelaajaa toimintaan. Heidän mukaansa

pelien rakenteelliset ominaisuudet voivat myös vahvistaa pelaajan kokemusta hallinnasta, vaikka pelien lopputulokset perustuisivat sattumaan. Tämä hallinnan kokemus voi vaikuttaa siihen, miten pelaaja analysoi omaa toimintaansa ja osaamistaan.

Rahapelaamisessa näkyy myös kulttuurinen ulottuvuus. Kulttuurinen näkökulma näkyy siinä, että pelaaminen on usein osa sosiaalista kanssakäymistä. Gordon ja muut (2015) korostavat, että rahapelaamista voidaan tarkastella osana sosiaalisia tapahtumia, eikä pelkästään yksilöllisenä päätöksentekona. Tällöin pelaaminen voi toimia ajanvietteenä ja tapahtua sosiaalisissa tilanteissa, joissa kokemuksia jaetaan muiden kanssa (Gordon ja muut, 2015). Näin pelaaminen saa merkityksiä, jotka eivät rajoitu yksittäisiin rahallisiin panostuksiin, vaan rakentuvat osaksi laajempaa sosiaalista kontekstia (Gordon ja muut, 2015).

Reith (2007) esittää, että rahapelaaminen on osa kulutuskulttuuria, jossa yksilöltä odotetaan samanaikaisesti sekä nautinnon tavoittelua että vastuullisuutta. Tämä ristiriita näkyy vahvasti rahapelaamisessa, jossa toiminta sijoittuu nautinnon tavoittelun ja vaaditun itsesäätelyn välille (Reith, 2007).

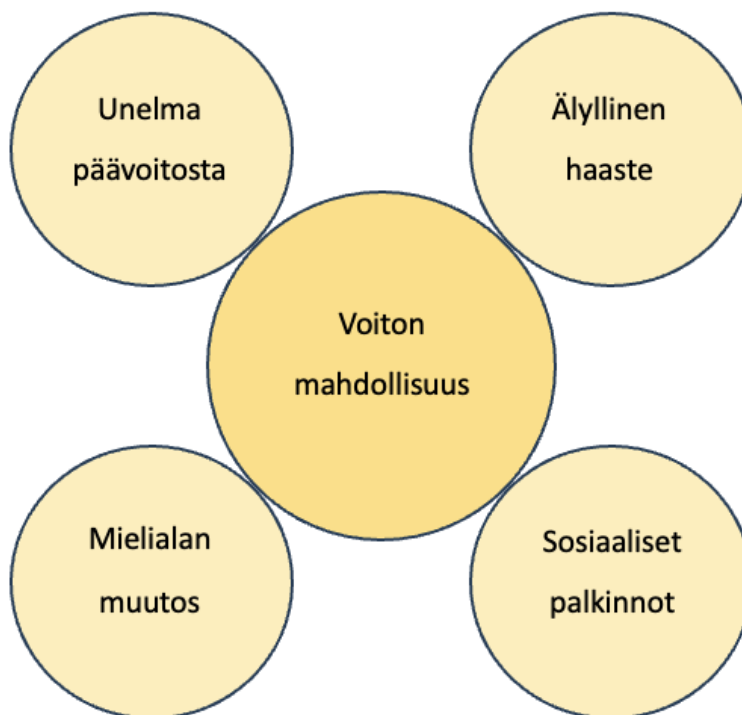
Rahapelaamista voidaan tarkastella myös osana arjen kulutustottumuksia, joiden taustalla Binden (2013) mukaan vaikuttavat yksilön useat motiivit, joissa pelaaminen liittyy muun muassa tunteisiin ja mielialan muutoksiin.

2.2 Rahapelaamisen motiivit

Binden (2013) mukaan rahapelaamista ei voida selittää yhdellä yksittäisellä syyllä, vaan siihen kytkeytyy useita samanaikaisia motiiveja, jotka vaihtelevat yksilöittäin ja pelimuodoittain. Hänen mukaansa rahapelaaminen on monitasoinen ilmiö, jossa taloudelliset, sosiaaliset, psykologiset ja kulttuuriset tekijät kietoutuvat toisiinsa. Binde (2013) esittää rahapelaamisen motiiveja jäsentävän mallin, joka koostuu viidestä keskeisestä ulottuvuudesta. Hänen mukaansa malli soveltuu erityisesti vapaa-ajan

rahapelaamisen tarkasteluun länsimaisissa yhteiskunnissa. Tämän vuoksi sitä hyödynnetään myös tämän tutkimuksen kontekstissa.

Binden mallissa yksi motiivi on rahapelaamiselle välttämätön ja läsnä kaikissa pelimuodoissa, kun taas neljä muuta ovat tilanteesta ja yksilöstä riippuvaisia. Malli koostuu seuraavista motiiveista: voiton mahdollisuus, unelma päävoitosta, sosiaaliset palkinnot, älyllinen haaste ja mielialan muutos. Edellä mainituista voiton mahdollisuus on Binden (2013) mukaan aina läsnä. Kuviossa 1 se on esitetty keskellä, jolloin muut motiivit yhdistyvät siihen. Seuraavissa alaluvuissa käydään motiivit yksityiskohtaisemmin läpi.



Kuvio 1. Viisi rahapelaamisen motiivia (Binde, 2013).

2.2.1 Voiton mahdollisuus

Binden (2013) mukaan voiton mahdollisuus muodostaa rahapelaamisen ytimen, jota ilman se menettää merkityksensä. Hän määrittelee voiton tavoittelun keskeiseksi motiiviksi ja korostaa, ettei kyse ole pelkästään rationaalisesta pyrkimyksestä taloudelliseen hyötyyn, vaan ilmiöön liittyy myös psykologisia ja kulttuurisia merkityksiä. Hänen mukaansa raha tekee pelaamisesta jännittävää ja emotionaalisesti merkityksellistä. Erityisesti voiton odotus rakentuu kokemuksena mahdollisuudesta, jossa epävarmuus ei vähennä vetovoimaa, vaan lisää sitä (Binde, 2013).

Reith (2013) tarkastelee rahapelaamista osana laajempaa yhteiskunnallista ja taloudellista kontekstia, jossa riskinotto ja tulevaisuuteen suuntautuvat odotukset ovat keskeisiä piirteitä. Hänen mukaansa nykyiset talousjärjestelmät perustuvat yhä enemmän mahdollisuuksien ennakoinnin ja epävarmuuden hallinnan varaan. Tämän takia rahapelaaminen on myös kulttuurisesti ymmärrettävää ja hyväksyttävää (Reith, 2013). Reith (2013) lisää, että rahapelaamisessa tavoitellaan voittoa tilanteissa, joissa lopputulos on epävarma. Hänen mukaansa epävarmuus toimii pelaamisen keskeisenä vetovoimana. Reith (2013) korostaa, että tällaisessa kulttuurisessa ilmapiirissä taloudellinen menestys esitetään usein yksilön omana saavutuksena. Voitto voidaan tulkita merkiksi kyvykkyydestä ja valmiudesta ottaa riskejä, jolloin rahapelaamisen tuottama voitto saa myös symbolisen merkityksen (Binde, 2013; Reith, 2013). Tällöin se ei edusta pelkästään taloudellista hyötyä, vaan se voidaan nähdä osoituksena onnistumisesta epävarmuuden hallinnassa (Reith, 2013).

Reithin (2013) näkökulmaa täydentää Egererin (2023) tutkimus, jonka mukaan raha ei ainoastaan toimi rahapelaamisen välineenä, vaan se jäsentää pelaamista keskeisesti sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Rahapelaaminen tehdään ymmärrettäväksi erityisesti voittojen ja tappioiden kautta, mikä on tyypillistä puhtaasti taloudelliselle pelaamiselle (Egerer, 2023). Egerer (2023) osoittaa, että rahapelaamiseen liittyvä puhe rakentuu usein taloudellisen näkökulman ympärille, mutta samalla siihen kietoutuu myös sosiaalisia

merkityksiä. Tämä korostaa rahapelaamisen moniulotteisuutta ja tukee Binden (2013) väitettä siitä, että rahapelaamisen motiivit liittyvät toisiinsa vahvasti.

Gordonin ja Reithin (2019) mukaan rahapelaamista tulee tarkastella sosiaalisena käytäntönä, joka rakentuu toisiinsa kietoutuvien elementtien varaan. He jatkavat, että näitä elementtejä ovat muun muassa yhteiskunnan normit ja sosiaaliset suhteet. Tämä näkökulma siirtää huomion yksittäisestä pelaajasta kohti laajempaa kontekstia, jossa pelaaminen muotoutuu osana arjen rutiineja (Gordon & Reith, 2019). Kuten Binden (2013) mallissa kuviossa 1, voidaan Gordonin ja Reithin (2019) mukaan voiton mahdollisuus ymmärtää keskeisenä merkityksenä, joka ylläpitää rahapelaamisen käytäntöä. Voitto ei tällöin näyttäyty pelkästään taloudellisena lopputuloksena, vaan keskeisenä tekijänä, joka motivoi pelaamista (Binde, 2013). Binde (2013) jatkaa voittamisen luovan odotuksia ja vaikuttaa siihen, miksi ja miten pelaamiseen osallistutaan. Luvussa 2.2.3 käydään tarkemmin pelaamisen sosiaalista ulottuvuutta. Luvussa keskitytään erityisesti siihen, millaisia sosiaalisia palkintoja pelaaminen voi tuottaa ja miten ne rakentuvat osaksi pelaamista.

2.2.2 Unelma päävoitosta

Erityisesti lottopeleissä keskeinen motiivi on unelma suuresta voitosta, joka voisi muuttaa taloudellisen tilanteen äkillisesti. Binde (2013) kuvaa, kuinka rahapelaaminen tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden kuvitella vaihtoehtoista tilannetta, jossa taloudellisia huolia ei ole. Hän jatkaa, että suuri voitto ei näyttäyty vain rahallisena hyötynä, vaan symbolisena mahdollisuutena vapauteen ja parempaan elämään.

Reith (2013) tarkastelee suurta taloudellista voittoa koskevia kuvitelmia osana kulttuuria, jossa rikastuminen ja siihen liittyvät mahdollisuudet ovat näkyvästi esillä. Hänen mukaansa tällaisessa ympäristössä tulevaisuus voidaan nähdä avoimena ja muutoksia mahdollistavana. Reith (2013) jatkaa, että päävoitto esiintyy mahdollisuutena muuttaa nykyinen elämäntapa ja siirtyä toiseen taloudelliseen sekä sosiaaliseen asemaan.

Egerer (2023) osoittaa, että pelaajien kertomuksissa suuret voitot saavat erityisen painoarvon, koska ne rikkovat arjen jatkuvuuden. Hän tuo esiin, että poikkeuksellinen voitto erotetaan arkisesta pelaamisesta ja kehystetään merkittäväksi tapahtumaksi.

Toivo suuresta voitosta ei siis perustu ainoastaan rahalliseen laskelmaan, vaan tulevaisuuden unelmointiin. Pelaaminen voi toimia hetkellisenä tilana, jossa arjen rajoitteet väistyvät ja tilalle tulee ajatus äkillisestä muutoksesta. Juuri tämä tulevaisuuteen suuntautuva kuvitelma tekee rahapeleistä merkityksellisiä silloinkin, kun voiton todennäköisyys on hyvin pieni.

2.2.3 Sosiaaliset palkinnot

Rahapelaaminen ei rajoitu pelkästään yksilölliseen päätöksentekoon, vaan se voi muodostua sosiaalisiksi toiminnaksi, joka on integroitu osaksi arkisia elämäntapoja ystävien kanssa (Binde, 2013; Gordon & Reith, 2019). Binde (2013) kertoo, että pelaaminen voi olla sosiaalista toimintaa, jossa korostuu yhdessäolo ja kokemusten jakaminen. Hän jatkaa, että pelaamisen merkitys ei tällaisissa tilanteissa rajoitu voittoon tai tappioon, vaan olennaista on yhteinen kokemus. Binde (2013) lisää, kuinka rahapelaaminen voi toimia sosiaalisena aktiviteettina, jossa osallistuminen itsessään tuottaa merkityksellisyyttä pelaajalle.

Egerer (2023) osoittaa, että pelaamista koskevat kertomukset muodostuvat usein sosiaalisissa konteksteissa. Hän tuo esiin, että pelaamisesta puhutaan osana arkea ja sosiaalisia tilanteita, ei ainoastaan yksilöllisenä taloudellisena toimintana. Tämä viittaa siihen, että rahapelaaminen voi toimia sosiaalisena tilana, jossa kokemukset ja merkitykset jaetaan muiden kanssa (Egerer, 2023).

Näin tarkasteltuna rahapelaaminen voi tuottaa sosiaalisia palkintoja, jotka eivät pohjautu yksittäiseen pelitulokseen (Binde, 2013). Binde (2013) jatkaa, että sosiaaliset

palkinnot eroavat rahallisista motiiveista siinä, mihin pelaamisen merkitys perustuu: raha toimii usein vain välineenä, jolla sosiaalista peliä pelataan. Aikaisempi tutkimus on myös osoittanut, että sosiaaliset motiivit ja ryhmässä pelaaminen voivat tietyissä tilanteissa toimia pelaamista säätelevänä tekijänä (Egerer, 2023; Molde ja muut, 2017). Sosiaalisissa tilanteissa pelaamisen arvo ei muodostu ensisijaisesti taloudellisesta lopputuloksesta, jolloin rahalliset tappiot voivat jäädä vuorovaikutuksesta saatujen palkintojen varjoon (Binde, 2013; Kinnunen, 2011). Floydin ja muiden (2025) mukaan sosiaalisiin palkintoihin perustuva pelaaminen onkin usein vähemmän yhteydessä ongelmalliseen pelaamiseen verrattuna tilanteisiin, joissa voiton tavoittelu ohjaa pelaamista.

2.2.4 Älyllinen haaste

Osa rahapeleistä tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden kokea älyllistä haastetta ja hallinnan tunnetta. Binden (2013) mukaan pelaaminen voi muodostua pitkäjänteiseksi ja sitouttavaksi harrastukseksi erityisesti peleissä, joissa pelaaja kokee voivansa vaikuttaa lopputulokseen oman osaamisen tai strategian avulla. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi vedonlyönti ja pokeri.

Bjerg (2010) tutki pokeria taitoon perustuvana sosiaalisena pelinä, jossa pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan eivätkä pelkästään järjestelmää vastaan. Pelin lopputulos ei siis perustu pelkkään sattumaan, vaan siihen vaikuttavat myös yksilön tekemät päätökset ja strategiset valinnat (Bjerg, 2010). Bjerg (2010) jatkaa, että tällaisissa peleissä taitavampi pelaaja voi pidemmällä aikavälillä saavuttaa parempia tuloksia kuin muut pelaajat.

Tämä tukee Binden (2013) näkemystä siitä, että taitoon perustuvissa peleissä pelaaminen voi merkitä oman osaamisen kokeilemistä ja kehittämistä. Binde (2013) mukaan keskeistä on kokemus omista taidoista, vaikka yksittäiset lopputulokset

sisältäisivätkin sattuman elementtejä. Hän lisää, että nämä kokemukset voivat lisätä pelaamisen vetovoimaa ja sitouttaa pelaajaa jatkossakin.

Bjerg (2010) tuo lisäksi esiin, että pokeriin liittyy vahvasti rationaalisuuden ja kontrollin kokemus. Hän jatkaa, että pelaajat arvioivat jatkuvasti sekä omia että kanssapelaajien päätöksiä. Jatkuva arviointi tekee pelaamisesta kognitiivisesti haastavaa ja voi lisätä kokemusta siitä, että pelin kulku on hallittavissa (Bjerg, 2010). Binden (2013) mukaan tämä kokemus omasta osaamisesta lisää pelin vetovoimaa. Pelaaminen ei tällöin perustu pelkästään voiton tavoitteluun. Siihen liittyy myös halu kehittää omia taitoja ja onnistua älyllisesti haastavissa tilanteissa (Binde, 2013). Binden (2013) mukaan nämä kokemukset voivat tehdä pelaamisesta merkityksellistä myös silloin, kun lopputulos ei ole pelaajalle myönteinen.

2.2.5 Mielialan muutos

Rahapelaamiseen liittyy Binden (2013) mukaan usein voimakas kokemuksellinen ulottuvuus, jossa keskeistä on mielialan muuttuminen. Hän jatkaa, että pelaaminen voi tarjota tauon arkisista rutiineista sekä mahdollisuuden uppoutua toimintaan, joka vie huomion pois muista asioista. Tällöin rahapelaaminen esiintyy toimintana, jossa keskeistä ei ole pelkästään lopputulos, vaan pelaamisen aikana koetut tunnetilat (Binde, 2013; Reith, 2013).

Binde (2013) tuo esiin, että rahapelaaminen voi herättää vahvoja tunteita erityisesti tilanteissa, joissa lopputulos on epävarma ja ratkaisuvaiheessa. Jännitys voi kasvaa esimerkiksi vedonlyönnissä, kun pelaamiseen liittyvä tapahtuma on loppuhetkillä ja voiton mahdollisuus on toteutumassa välittömästi (Binde, 2013). Myös Kinnunen (2011) painottaa, että pelin ratkaisuhetkillä pelaaja voi kokea syvää uppoutumista, sulkea muun maailman ulkopuolelleen ja tulla ikään kuin osaksi peliä. Nämä tilanteet voivat lisätä pelaamiseen liittyvien tunteiden voimakkuutta merkittävästi (Binde, 2013).

Rahapelaaminen voi kuitenkin olla myös rentouttavaa toimintaa. Binde (2013) kuvailee, että pelaaminen voi toimia ajanvietteenä, jossa huomio kohdistuu hetkellisesti yhteen tehtävään. Tämä voi olla esimerkiksi vedonlyöntikohteen tarkastelu (Binde, 2013). Hän jatkaa, että näissä tilanteissa pelaaja voi unohtaa muut tehtävät ja keskittyä pelkästään tähän.

Csikszentmihalyi ja Bennet (1971) puhuvat flow-tilasta. He jatkavat, että flow-tilassa yksilö toimii tilanteessa, jossa haasteet ja omat kyvyt ovat tasapainossa. Binde (2013) jatkaa, että tällöin toiminta ei tunnu kuormittavalta tai tylsältä, vaan se ylläpitää sopivaa tasapainoa jännityksen ja hallinnan välillä.

Edellä tarkastellut rahapelaamisen motiivit osoittavat, että pelaamiseen liittyy useita samanaikaisia ja toisiaan vahvistavia tekijöitä, jotka Binde (2013) käy läpi tutkimuksessaan. Nämä motiivit tekevät pelaamisesta houkuttelevaa ja sitouttavaa tarjoten erilaisia palkintoja pelaajalle (Binde, 2013). Tämän vuoksi rahapelaamista ei voida tarkastella pelkästään motiivien näkökulmasta, vaan on huomioitava myös rakenteelliset tekijät ja itsesäätelyn vaatimus (Reith, 2007). Seuraavassa luvussa siirrytään tarkastelemaan rahapelaamiseen liittyvää vastuullisuutta ja itsesäätelyä. Lisäksi tarkastellaan sitä, miten pelaamista voidaan pyrkiä hallitsemaan tilanteissa, joissa pelaaminen tarjoaa samanaikaisesti useita erilaisia palkintoja.

2.3 Vastuullisuuden ja itsesäätelyn merkitys rahapeleissä

Rahapelaamiseen liittyvä vastuullisuus ja itsesäätely voidaan ymmärtää yksilön pyrkimyksiksi hallita omaa toimintaansa tilanteessa, jossa pelaaminen tarjoaa useita samanaikaisia palkintoja (Binde, 2013; Reith, 2007). Pelaaminen ei tällöin ole pelkästään yksittäisiin päätöksiin perustuvaa toimintaa, vaan se liittyy laajempaan kulutusympäristöön ja rutiineihin (Gordon & Reith, 2019; Reith, 2013). Rahapelaamiseen liittyy jatkuva tasapainottelu eri motiivien välillä, kun pelaaja arvioi toimintaansa nautinnon ja riskien näkökulmasta (Binde, 2013; Reith 2007). Tämä tekee

itsesäätelystä keskeisen näkökulman rahapelaamisessa, kun vastuu toiminnan hallinnasta siirtyy yhä enemmän yksilölle (Reith, 2007).

Shaw ja Newholm (2002) kirjoittavat kuluttajien voivan kokea tarpeelliseksi arvioida omaa kulutustaan, kun he tiedostavat kuluttamisen vaikutuksia. Heidän mukaansa kuluttaminen ei ole pelkästään tarpeiden tyydyttämistä, vaan siihen liittyy myös pohdintaa kulutuksen seurauksista yksilölle. Lisäksi kuluttajien toimintaan voi liittyä jännitteitä, jotka syntyvät erilaisten halujen ja moraalisten näkemysten ristiriidasta (Shaw & Newholm, 2002). Kun rahapelaamista pohditaan Shaw'n ja Newholmin esittämästä näkökulmasta, todetaan pelaamiseen liittyvän itsesäätelyn olevan prosessi, jossa yksilö yrittää sovittaa yhteen pelaamisen houkuttelevuuden ja oman käsityksensä vastuullisesta pelaamisesta (Reith, 2007). Rahapelaaminen voi ylittää yksilön hyvinvoinnin kannalta optimaalisen tason (Miéra ja muut, 2023). Itsesäätelyn merkitys korostuu näissä tilanteissa, joissa pelaaminen ei ole täysin hallittua (Reith, 2007). Mikäli yksilö ei onnistu vastustamaan pelaamisen rakenteellisia houkuttelevia, koukuttavia tai pelaamista ylläpitäviä tekijöitä, syntyy merkittävä riski peliongelman- tai riippuvuuden syntymiselle (Parke & Griffiths, 2007).

Kuten aiemmin esitettiin, rahapelaamiseen liittyy useita samanaikaisia motiiveja, jotka tekevät pelaamisesta yksilölle houkuttelevaa toimintaa (Binde, 2013). Näiden motiivien yhteisvaikutus lisää itsesäätelyn tarvetta ja samalla siihen liittyviä haasteita, koska yksilö joutuu tasapainottamaan pelaamisen tarjoamia palkintoja ja oman toimintansa hallintaa nykypäivän nopeatempoisessa kulutuskulttuurissa (Binde, 2013; Parke & Griffiths, 2007; Reith, 2007). Tällaisessa tilanteessa itsesäätely ei välttämättä rajoitu yksittäisiin päätöksiin, vaan se muodostuu jatkuvaksi prosessiksi (Gordon & Reith, 2019). Shaw ja Newholm (2002) lisäävät, että kuluttamisen prosessin aikana yksilö arvioi omaa toimintaansa suhteessa tavoitteisiinsa ja kokemuksiinsa.

2.4 Teorettinen viitekehys

Rahapelaamista voidaan tutkia ilmiönä, jossa yksilön toimintaan vaikuttavat samanaikaisesti useat eri motiivit sekä pelaamisen hallintaan liittyvät tekijät. Tämän tutkimuksen teorettinen viitekehys sitoo yhteen pelaamisen motiivit ja yksilön itsesäätelyn sekä vastuullisuuden.

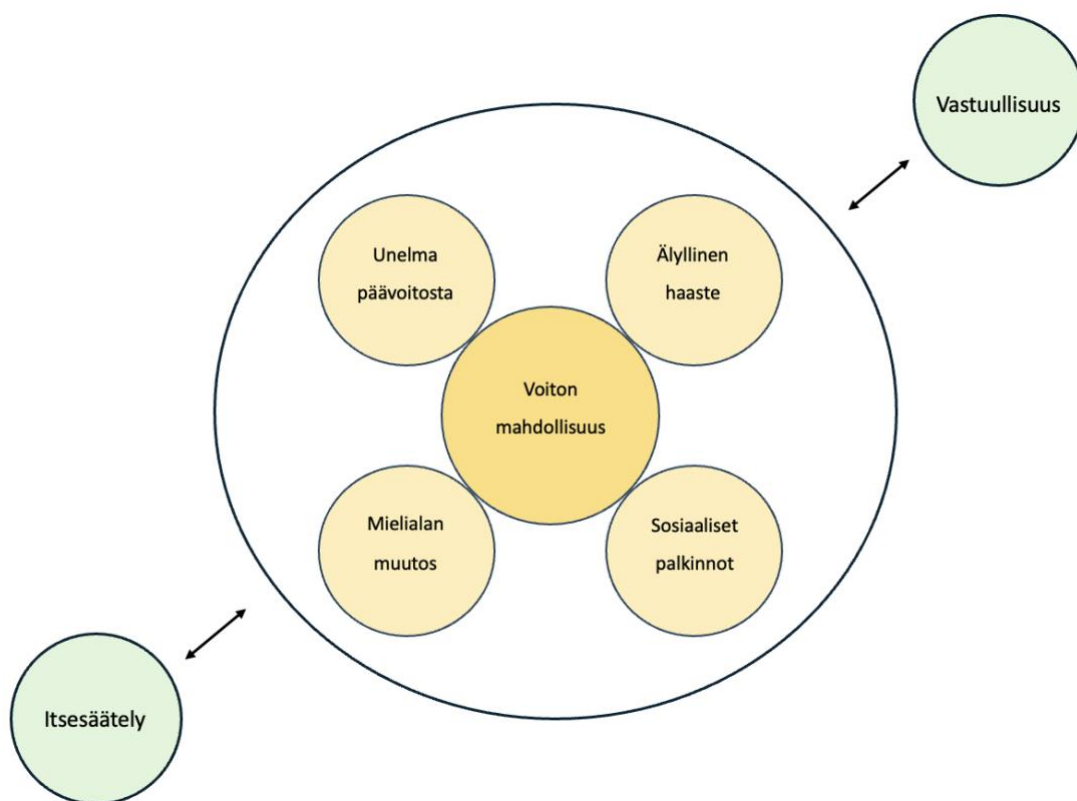
Tutkimuksen teorettinen perusta rakentuu Binden (2013) esittämän motivaatiomallin ympärille. Malli jäsentää rahapelaamista viiden keskeisen motiivin kautta ja auttaa ymmärtämään, miksi yksilöt pelaavat erilaisissa tilanteissa. Kuten aiemmin on esitetty, motiivit voivat esiintyä ja vaikuttaa samanaikaisesti yksilön toimintaan (Binde, 2013). Pelaaminen ei perustu pelkästään yhteen tavoitteeseen, vaan samanaikaisten ja toisinaan myös ristiriitaisten tekijöiden yhteisvaikutukseen. Näiden motiivien samanaikaisuus kytkeytyy siihen, miten yksilö säätelee omaa pelaamistaan.

Yksilöt voivat pyrkiä arvioimaan ja rajoittamaan kulutustaan erityisesti niissä tilanteissa, joissa kulutukseen liittyy laajempia vaikutuksia (Shaw & Newholm, 2002). Shaw ja Newholm (2002) lisäävät, että kuluttajien toimintaan voi myös liittyä jännitteitä, jotka syntyvät erilaisten halujen ja moraalisten näkemysten välisistä ristiriidoista. Rahapelaamisen kontekstissa nämä jännitteet konkretisoituvat itsesäätelyä vaativissa tilanteissa, joissa pelaamisen tarjoamat palkinnot ovat ristiriidassa yksilön vastuullisuuteen liittyvien arvojen ja mahdollisten riskien kanssa. Yhteyttä motiivien ja itsesäätelyn välillä voidaan myös tarkastella hyvinvoinnin näkökulmasta, joka liittyy rahapelaamisen kontekstissa vastuullisuuteen ja itsesäätelyyn. Aikaisempi tutkimus (Miéra ja muut, 2023) osoitti, että rahapelaaminen voi ylittää yksilön hyvinvoinnin kannalta optimaalisen tason, jolloin toiminta ei enää lisää hyvinvointia vaan heikentää sitä. Tämä viittaa siihen, että useiden samanaikaisten motiivien ohjaama toiminta voi johtaa tilanteisiin, joissa yksilön itsesäätely ei ole riittävää.

Tässä tutkimuksessa rahapelaaminen nähdään kokonaisvaltaisena ilmiönä, jossa pelaamisen motiivit ja yksilön itsesäätely ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa. Motiivit

selittävät sen, miksi pelaamiseen ylipäätään osallistutaan. Motiivien kautta muodostuu kuitenkin myös tilanteita, joissa toiminnan hallinta on kriittisen tärkeää, eikä pelaamisen lopputulos aiheuta esimerkiksi pelaamiseen liittyvää ongelmakäyttäytymistä tai liiallisia taloudellisia menetyksiä. Yksilön itsesääätely vaikuttaa siihen, miten aiemmin mainitut motiivit konkretisoituvat yksilön pelaamisessa ja miten pelaaminen pysyy yksilöllä hallinnassa.

Alla olevassa kuviossa on esitetty tämän tutkimuksen teoreettinen viitekehys visuaalisesti. Kuvion keskellä on Binden (2013) esittämät rahapelaamisen motiivit, jotka ohjaavat pelaamiseen osallistumista. Mallin ympärille sijoittuvat käsitteet vastuullisuus ja itsesäätely. Yksilön vastuullisuuskäsitys ja itsesäätelykyky vaikuttavat siihen, miten motiivit ilmenevät yksilön pelaamiseen liittyvässä toiminnassa. Viitekehys tuo esiin, miten rahapelaaminen muodostuu kuviossa 2 nähtävien erilaisten tekijöiden välisessä vuorovaikutuksessa.



Kuvio 2. Teorettinen viitekehys.

3 Metodologia

Tässä luvussa tarkastellaan tutkimuksen metodologisia valintoja. Luvun aluksi käydään läpi laadullinen tutkimusmenetelmä yleisellä tasolla. Tämän jälkeen esitellään fenomenologis-hermeneuttinen tutkimusote tarkemmin. Näiden jälkeen käydään aineistonkeruumenetelmä eli puolistrukturoitu yksilöhaastattelu läpi ja perustellaan, miksi juuri kyseinen menetelmä on paras valinta tutkimukseen. Lisäksi luvussa käsitellään, miten tutkimusaineisto on kerätty ja analysoitu. Lopuksi arvioidaan tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä.

3.1 Laadullinen fenomenologis-hermeneuttinen tutkimus

Tutkimus toteutetaan laadullisena tutkimuksena. Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on ilmiön tulkinta ja ymmärtäminen sen sosiaalisessa ja kulttuurisessa kontekstissa (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 4–5). Lähestymistavassa pyritään muodostamaan kokonaisvaltainen käsitys tutkittavasta ilmiöstä. Samalla tarkastellaan, miksi ja miten ihmiset toimivat tietyllä tavalla ja millaisia merkityksiä he liittävät toimintaansa (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 5). Todellisuus nähdään sosiaalisesti rakentuneena ja merkityksellisenä kokonaisuutena (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 4–5).

Tässä tutkimuksessa tavoitteena on ymmärtää, miten ja miksi nuoret miehet kuluttavat rahapelejä. Huomio kohdistuu heidän kokemuksiinsa, tulkintoihinsa ja arvoihinsa. Rahapelaamista ei tarkastella vain käyttäytymisenä tai taloudellisena toimintana. Sitä tarkastellaan kokemuksellisenä ilmiönä, joka rakentuu yksilön ja ympäröivän kulttuurin vuorovaikutuksessa. Laadullinen tutkimusmenetelmä soveltuu tähän tavoitteeseen hyvin.

Tutkimusotteena toimii fenomenologis-hermeneuttinen lähestymistapa. Fenomenologisessa tutkimuksessa tarkastellaan sitä, miten yksilöt kokevat tietyn ilmiön ja miten ilmiö ilmenee heidän kokemuksissaan (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 330).

Tässä tutkimuksessa keskitytään siihen, millaisena rahapelaaminen näyttäytyy tutkittavien omassa arjessa.

Hermeneuttinen ulottuvuus korostaa tulkinnan merkitystä ymmärtämisprosessissa (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 22). Tutkija ei ainoastaan kuvaa kokemuksia, vaan tulkitsee niitä suhteessa laajempaan sosiaaliseen ja kulttuuriseen kontekstiin. Tuomen ja Sarajärven (2018, s. 34–35) mukaan fenomenologis-hermeneuttisessa tutkimuksessa ihmisen olemassaolo määrittää sen, millaisena todellisuus hänelle näyttäytyy. Tutkimuksen keskiössä on ihminen ja hänen kokemuksensa. Lähestymistavan tavoitteena on käsitteellistää ilmiö ja tehdä näkyväksi kokemuksiin liittyviä merkityksiä (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 34–35).

3.2 Teemahaastattelu ja yksilöhaastattelu aineistonkeruumenetelmänä

Tutkimuksen aineisto kerättiin hyödyntäen puolistrukturoituja teemahaastatteluja. Puolistrukturoidussa haastattelussa käytetään etukäteen tehtyä suunnitelmaa teemoista ja aiheista, joista haastattelussa halutaan keskustella, mutta kysymysten järjestystä voidaan kuitenkin muuttaa jokaisessa haastattelussa. Etuna puolistrukturoiduissa haastatteluissa on se, että haastatteluista saatu aineisto on systemaattista, mutta kukin haastattelu voi olla tyyliltään omanlainen ja epävirallinen (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 95). Tuomen ja Sarajärven (2013, s. 75) mukaan teemahaastatteluissa voidaan tarkentaa ja syventää kysymyksiä perustuen haastateltavan vastauksiin. Tuomi ja Sarajärvi (2013, s. 75) jatkavat, että teemahaastattelussa korostetaan ihmisten tulkintoja asioista ja heidän asioille antamia merkityksiä. Teemahaastattelussa pyritään löytämään merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen tarkoituksen ja ongelmanasettelun mukaisesti (Tuomi & Sarajärvi, 2013, s. 75). Tuomi ja Sarajärvi (2013, s. 75) kirjoittavat, että valitut teemat perustuvat tutkimuksen viitekehykseen eli tutkittavasta ilmiöstä jo tiedettyyn.

Puolistrukturoidut teemahaastattelut valittiin tutkimuksen aineistonkeruumenetelmäksi, koska niiden avulla voidaan tarkastella syvällisesti merkityksiä, joita haastateltavat liittävät rahapelaamiseen. Haastatteluiden teemat perustuvat tutkimuksen teoreettiseen viitekehykseen. Tämä tukee aineiston systemaattista keräämistä. Puolistrukturoitu haastattelu valittiin myös siksi, että se mahdollistaa lisäkysymysten esittämisen ja se antaa tilaa haastateltavien omille kokemuksille (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 95).

Tutkimus toteutettiin yksilöhaastatteluina. Yksilöhaastattelut mahdollistavat henkilökohtaisten kokemusten tarkastelun ilman muiden osallistujien vaikutusta vastauksiin. Näin pyritään vähentämään tilannetta, jossa osallistujien vastaukset muodostuisivat muiden vastausten pohjalta. Yksilöhaastattelut olivat myös luonnollinen valinta, kun tutkitaan rahapelaamisen merkitystä yksilötasolla.

3.3 Aineiston kerääminen

Tutkimus oli alun perin suunnattu 18–30 -vuotiaille miehille. Haastateltavat olivat haastatteluita tehdessä 21–26 -vuotiaita. Haastateltavat valittiin lumipallomenetelmällä tutkijan läheisistä ja heidän tuttavistaan. Haastattelut toteutettiin Microsoft Teams -sovelluksen kautta. Etähaastatteluiden avulla saatiin sovitettua aikataulut vaivattomasti kaikille osapuolille sopiviksi. Haastattelut toteutettiin maaliskuussa 2026. Jokainen haastattelu tallennettiin Microsoft Teams -sovelluksen avulla. Tallennetut haastattelut litteroitiin tekstimuotoon, jotta aineiston analysointi olisi mahdollisimman helppoa ja selkeää. Haastatteluihin osallistui yhteensä yhdeksän henkilöä. Alla olevassa taulukossa 1 esitetään haastateltavien keskeiset taustatiedot.

Taulukko 1. Perustiedot haastateltavista.

Haastateltava	Ikä	Ammatti	Kesto	Päivämäärä
H1	25	Työssäkäyvä opiskelija	24 min 31 s	12.3.2026
H2	22	Työssäkäyvä opiskelija	19 min 03 s	17.3.2026
H3	25	Opiskelija	22 min 25 s	18.3.2026
H4	25	Työssäkäyvä	19 min 07 s	20.3.2026
H5	21	Opiskelija	15 min 30 s	20.3.2026
H6	26	Työssäkäyvä opiskelija	23 min 47 s	20.3.2026
H7	26	Työssäkäyvä opiskelija	19 min 34 s	21.3.2026
H8	25	Työssäkäyvä	22 min 19 s	21.3.2026
H9	25	Työssäkäyvä	18 min 15 s	21.3.2026

Laadullisessa tutkimuksessa tavoitteena ei ole tuottaa tilastollisesti yleistettäviä tuloksia, vaan pyrkiä ymmärtämään ja tulkitsemaan tutkittavaa ilmiötä (Tuomi & Sarajärvi, 2013, s. 85). Tämän vuoksi on tärkeää, että myös haastateltavat tietävät aiheesta etukäteen mahdollisimman paljon. Lisäksi haastateltavien omat kokemukset ovat merkittävä tekijä. Näistä syistä tutkimuksessa hyödynnettiin harkinnanvaraista otantaa. Osallistujat valittiin tutkimuksen kannalta oleellisten kriteerien perusteella.

Haastateltavien keskeisenä valintakriteerinä oli se, että haastateltavat ovat pelanneet rahapelejä viimeisen vuoden aikana. Haastateltavat kerättiin tutkijan omien verkostojen kautta. Osallistuminen tutkimukseen oli vapaaehtoista. Ennen haastattelua osallistujille kerrottiin tutkimuksen tarkoitus ja se, miten aineistoa tullaan käyttämään tutkimuksessa. Haastateltavilta pyydettiin suostumus haastattelun tallentamiseen. Heille myös

kerrottiin, että vastaukset käsitellään anonyymisti ja aineistoa käytetään pelkästään kyseisessä tutkimuksessa.

Kaikki haastattelut nauhoitettiin Microsoft Teamsin nauhoitusominaisuudella. Nauhoitusten lisäksi Teams myös automaattisesti litteroi jokaisen keskustelun tekoälyn avulla. Teamsin litteroimaa aineistoa tuli yhteensä 108 sivua. Jokainen Teamsin litteroima keskustelu käytiin läpi ja litteroitiin puhtaaksi, jonka jälkeen aineistoa oli kaiken kaikkiaan 94 sivua. Teamsin tekoälypohjainen litterointi sisälsi myös puhujan nimen ja aikaleiman. Haastatteluiden kestoissa oli eroavaisuuksia haastateltavien mukaan.

3.4 Haastattelurunko ja yksilöhaastattelut

Haastattelurunko (liite 1) laadittiin tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen pohjalta. Kysymykset haastattelussa olivat avoimia. Haastattelu toteutettiin puolistrukturoituna teemahaastatteluna, jossa kysymykset olivat avoimia ja haastattelijalla oli mahdollisuus esittää lisäkysymyksiä.

Haastattelurunko rakentui useista teemoista, jotka liittyivät rahapelaamisen kokemuksiin. Teemoihin sisältyivät esimerkiksi Binden (2013) esittelemät rahapelaamisen motiivit ja vastuullisuuteen sekä itsesäätelyyn liittyvät näkökulmat. Näiden avulla pyrittiin muodostamaan kokonaisvaltainen kuva siitä, millaisia merkityksiä haastateltavat liittävät rahapelaamiseen.

Puolistrukturoitu lähestymistapa mahdollisti sen, että haastattelun kulku saattoi vaihdella keskustelun mukaan. Tämä mahdollisti sen, että haastateltavat pystyivät kertomaan kokemuksistaan omin sanoin ja nostamaan esiin myös sellaisia näkökulmia, joita ei ollut etukäteen huomioitu haastattelurungossa. Haastattelurunko toimi keskustelua ohjaavana tukena, mutta ei rajoittanut haastattelun etenemistä.

3.5 Aineiston analysointi

Laadullisessa analyysissä puhutaan usein induktiivisesta ja deduktiivisesta päättelystä (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 107). Nämä kuvaavat sitä, eteneekö analyysi yksittäisestä yleiseen vai yleisestä yksittäiseen (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 107). Tämän jaottelun rinnalla voidaan tarkastella myös abduktiivista analyysia. Siinä teorianmuodostus perustuu havaintojen ja niitä ohjaavan johtolangan vuorovaikutukseen (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 107).

Eskola (2007) jakaa analyysitavat aineistolähtöiseen, teorialähtöiseen ja teoriaohjaavaan analyysiin. Tuomi ja Sarajärvi (2018, s. 108) lisäävät, että aineistolähtöinen analyysi voidaan varauksella yhdistää induktiiviseen analyysiin. Teorialähtöisessä analyysissä päättelyn logiikka yhdistetään usein deduktiiviseen päättelyyn ja teoriaohjaava taas abduktiiviseen (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 109–110). Tuomi ja Sarajärvi (2018, s. 108) kirjoittavat, että aineistolähtöisessä analyysissä pyritään muodostamaan teoreettinen kokonaisuus suoraan aineistosta. He lisäävät, että aikaisemmillä havainnoilla tai teorioilla ei pitäisi olla mitään tekemistä analyysin toteuttamisen tai lopputuloksen kanssa.

Teorialähtöinen analyysi nojaa johonkin tiettyyn teoriaan tai malliin (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 110). Tuomi ja Sarajärvi (2018, s. 110) lisäävät, että kyseessä on yleensä aikaisemman tiedon testaamista uudessa kontekstissa. Teoriaohjaavassa analyysissä teoria toimii apuna, mutta analyysi ei perustu suoraan teoriaan (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 109). Tuomi & Sarajärvi, (2018, s. 109) jatkavat, että analyysistä on havaittavissa aikaisemman tiedon vaikutus tutkimukseen.

Tämän tutkimuksen aineiston analyysi perustuu teoriaohjaavaan lähestymistapaan. Teoria toimii analyysin taustalla auttaen jäsentämään aineistoa. Analyysin tavoitteena ei kuitenkaan ole se, että tarkastellaan teorian toimivuutta sellaisenaan uudessa tutkimusympäristössä. Tutkimuksessa hyödynnetään erityisesti Binden (2013) esittämää rahapelaamisen motiiveja kuvaavaa mallia. Malli tarjoaa käsitteellisen viitekehyksen

aineistossa esiintyvien merkitysten tarkastelulle. Vaikka Binden (2013) malli on keskeinen osa tutkimuksen teoreettista viitekehystä ja sen vaikutus näkyy myös haastattelurungossa, ei tutkimuksen tavoitteena ole mallin empiirinen testaaminen. Teoria toimii analyysin tukena ja sen avulla aineistosta voidaan tunnistaa rahapelaamiseen liittyviä motiiveja ja kokemuksia. Näistä syistä analyysia voidaan kuvailla enemmän teoriaohjaavaksi kuin teorialähtöiseksi. Tavoitteena on siten lisätä ymmärrystä siitä, millaisia merkityksiä nuoret miehet liittävät rahapelaamiseen ja miten nämä ilmenevät haastateltavien vastauksissa.

Sisällönanalyysi on laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmä, jonka avulla voidaan analysoida dokumentteja systemaattisesti ja objektiivisesti (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 117). He jatkavat, että tällä menetelmällä pyritään tekemään tutkittavasta ilmiöstä kuvaus tiivistetyssä ja yleisessä muodossa. Tuomi ja Sarajärvi (2018, s. 117) kuitenkin huomauttavat, että sisällönanalyysillä saadaan kerätty aineisto vain järjestetyksi johtopäätösten tekoa varten.

Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 120) käyttävät termiä laadullinen analyysi viitattaessaan menetelmään, jossa tarkastellaan laadullisen aineiston sisältöä ja siihen liittyviä merkityksiä. He jatkavat, että laadullinen sisällönanalyysi pyrkii lisäämään ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä. Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 120) erottavat laadullisen sisällönanalyysin perinteisemmästä sisällönanalyysistä. He jatkavat, että perinteisemmässä sisällönanalyysissä aineistoa yritetään usein muuntaa analysoitaviksi muuttujiksi. Laadullisessa sisällönanalyysissä painopiste on aineiston merkitysten tulkinnassa ja ilmiö kokonaisvaltaisessa ymmärtämisessä (Eriksson ja Kovalainen, 2016, s. 120). Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 120) kertovat, että lisäksi tarkoituksena on tuottaa yksityiskohtainen ja monipuolinen tulkinta aineistossa esiintyvistä merkityksistä.

Tässä tutkimuksessa analyysin tekemisessä hyödynnettiin teoriaohjaavaa laadullista sisällönanalyysia. Ennen varsinaisen analyysin tekemistä haastatteluaineisto litteroitiin

kirjalliseen muotoon ja siihen perehdyttiin huolellisesti. Tämän jälkeen aineistoa ryhdyttiin tarkastelemaan järjestelmällisesti ja jäsentämään teemoihin.

Kategorisoinnin seuraava vaihe on koodausjärjestelmän muodostaminen, jossa määritellään analyysissä käytettävät koodauskategoriat. Erikssonin ja Kovalaisen (2016, s. 123–124) mukaan kategoriat voidaan rakentaa joko teorian pohjalta, aineistosta nousevien havaintojen perusteella tai näiden yhdistelmänä. He korostavat, että koodausjärjestelmän kehittämisessä on tärkeää määritellä koodeille selkeät nimet ja kuvaus siitä, mitä teemaa kukin koodi edustaa. Lisäksi analyysin kannalta on olennaista tunnistaa, millä perusteella aineiston eri osat luokitellaan tiettyyn kategoriaan (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 123–124).

Koodausyksiköiksi valittiin yksittäisiä pääasiassa laajempia kokonaisuuksia. Näiden avulla aineistosta tunnistettiin tutkimuskysymysten kannalta keskeisiä merkityksiä. Analyysin lähtökohtana hyödynnettiin rahapelaamisen motiiveihin liittyviä teemoja (Binde, 2013). Aineisto käytiin järjestelmällisesti läpi, ja sen sisältö sijoitettiin Binden (2013) esittämien motiivien alle. Näiden luokittelujen avulla aineistoa pystyttiin tarkastelemaan paremmin eri motiivien näkökulmasta. Analyysin aikana kiinnitettiin huomiota siihen, miten haastateltavat kuvailivat rahapelaamista ja millaisia merkityksiä he liittivät eri motiiveihin sekä tilanteisiin.

Aineiston jäsentämisessä pyrittiin selkeyteen siten, että yksittäinen aineiston osa sijoitettiin yhteen kategoriaan kerrallaan. Lopulliset kategoriat perustuivat teoreettiseen viitekehykseen, mutta niitä tarkennettiin aineistosta esiin nousseiden havaintojen perusteella. Binden (2013) esittämiin rahapelaamisen motiiveihin perustuvien kategorioiden avulla pystyttiin tarkastelemaan sitä, miten ne ilmenivät haastateltavien kokemuksissa.

3.6 Tutkimuksen luotettavuuden arviointi

Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 303–305) kertovat, että laadullisen tutkimuksen luotettavuutta tulisi tarkastella koko tutkimuksen ajan, eikä pelkästään tutkimuksen lopussa. Heidän mukaansa jatkuva arviointi lisää tutkimuksen läpinäkyvyyttä ja auttaa perustelemaan tutkimuksessa tehtyjä ratkaisuja lukijalle. Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 304) toteavat myös, että tutkimuksen arviointikriteerit tulee valita tutkimuksen luonteen ja tavoitteiden mukaisesti.

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida useiden eri käsitteiden avulla. Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 308) viittaavat Lincolnin ja Guban (1985) kehittämään malliin, jossa tutkimuksen luotettavuutta tarkastellaan neljän näkökulman kautta. Nämä näkökulmat ovat *uskottavuus* (credibility), *siirrettävyys* (transferability), *varmuus* (dependability) ja *vahvistettavuus* (conformability) (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 307). Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 309) jatkavat, että nämä kriteerit soveltuvat erityisesti laadullisen tutkimuksen arviointiin ja niitä voidaan hyödyntää, kun arvioidaan tutkimuksen hyvyyttä tai luotettavuutta.

Uskottavuudella tarkoitetaan sitä, kuinka hyvin tutkimuksen tulokset kuvaavat tutkittavaa ilmiötä Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 308) toteavat, että uskottavuuden arvioinnissa on tärkeää, että tutkija itse tuntee tutkimusaiheen tarpeeksi hyvin. Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 308) korostavat myös, että aineiston tulee olla riittävää, jotta tutkimuksessa esitetyt tulokset ja väitteet voidaan perustella. Lisäksi he toteavat, että uskottavuuteen vaikuttaa se, kuinka selkeästi tutkimuksessa esitetään yhteys analyysissä muodostettujen kategorioiden ja tehtyjen havaintojen välillä. Tutkimuksen uskottavuus vahvistuu myös silloin, kun toinen tutkija voisi aineiston perusteella päätyä samanlaisiin havaintoihin tai olla samaa mieltä väitteistä (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308).

Tässä tutkimuksessa uskottavuutta on pyritty vahvistamaan perehtymällä rahapelaamista käsittelevään aikaisempaan tutkimuskirjallisuuteen. Tämä näkyy tutkimuksen teoreettisessa viitekehyksessä. Viitekehys rakentuu aiemman tutkimuksen

pohjalle ja ohjaa myös tutkimuksen analyysia. Lisäksi haastattelurunko on luotu viitekehyksen pohjalta. Kysymykset liittyivät tutkimuksen keskeisiin teemoihin kuten pelaamisen motiiveihin. Haastattelujen huolellinen analysointi lisäsi myös tutkimuksen uskottavuutta. Aineisto käytiin läpi useasti, jotta voitiin olla varmoja siitä, ettei mitään oleellista jäänyt noteeraamatta.

Siirrettävyydellä tarkoitetaan sitä, missä määrin oman tutkimuksen tulokset voidaan yhdistää myös muihin saman aihepiirin tutkimustuloksiin (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308). Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 308) toteavat, että siirrettävyydessä on kyse tutkijan vastuusta osoittaa tutkimuksensa ja aikaisemman tutkimuksen välisiä samankaltaisuuksia. Heidän mukaansa siirrettävyyden tarkoituksena ei ole tutkimuksen suora toistettavuus, vaan sen arvioiminen. Tässä tutkimuksessa siirrettävyyttä vahvistettiin hyödyntämällä aikaisempaa rahapelaamista käsittelevää tutkimusta teoreettisen viitekehyksen rakentamisessa. Tuloksia tarkasteltiin suhteessa jo olemassa olevaan kirjallisuuteen. Analyysivaiheessa aineistoa verrattiin aiempiin tutkimuksiin yhtäläisyyksien ja erojen tunnistamiseksi. Vaikka tutkimus keskittyy tiettyyn aineistoon ja kontekstiin, tulokset voivat tarjota näkökulmia muihin rahapelaamista tarkasteleviin tutkimuksiin.

Varmuus viittaa tutkimusprosessin loogisuuteen, jäljitettävyyteen ja dokumentointiin (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308). Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 308) toteavat, että tutkijalla on vastuu tarjota lukijalle riittävästi tietoa tutkimusprosessista. He korostavat, että näiden tekijöiden avulla voidaan vahvistaa tutkimuksen luotettavuutta (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308). Tässä tutkimuksessa varmuutta on pyritty vahvistamaan kuvaamalla tutkimusprosessi mahdollisimman selkeästi. Tutkimuksen alussa tutkimuksen tarpeellisuus ja tutkimusaukko perusteltiin. Tämän jälkeen tutkimukselle asetettiin tarkoitus ja tavoitteet, joihin tutkimuksessa pyritään vastaamaan. Seuraavaksi aikaisemmasta tutkimuksesta tehtiin kattava kirjallisuuskatsaus, jonka pohjalta luotiin tutkimusta ja aineiston keräämistä ohjaava teoreettinen viitekehys. Tämän jälkeen esiteltiin selkeästi metodologiset valinnat. Lisäksi aineistonkeruun toteutus ja analyysin

keskeiset vaiheet käytiin läpi. Näin lukijalle tarjottiin riittävästi tietoa tutkimuksen etenemisestä ja siitä, miten tutkimuksen tuloksiin on päädytty.

Vahvistettavuudella tarkoitetaan sitä, että tutkimuksen tulokset ja tulkinnat voidaan jäljittää tutkimusaineistoon (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308). Eriksson ja Kovalainen (2016, s. 308) korostavat lisäksi, että tutkimuksen havaintojen ja aineiston välinen yhteys tulee esittää lukijalle selkeästi. He jatkavat, että tutkimuksen tulosten tulee perustua kerättyyn aineistoon eikä tutkijan omiin oletuksiin tai mielikuvitukseen. Tätä on pyritty selventämään tutkimuksessa esimerkiksi haastateltavien vastauksista otetuilla suorilla lainauksilla.

Tutkimuksen eettisyydestä on huolehdittu noudattamalla hyvän tieteellisen käytännön periaatteita. Huolellisuus ja tarkkuus ovat korostuneet koko tutkimusprosessin ajan. Tutkimuksen suunnittelu, toteutus ja tulosten raportointi on pyritty esittämään mahdollisimman läpinäkyvästi. Tutkimuksessa käytettävät lähteet ovat luotettavia ja tieteellisiä lähteitä. Lähdeviittauksissa on pyritty tekemään mahdollisimman selväksi se, mikä osa on viitattua tekstiä muista lähteistä ja mikä osa on tutkijan omaa pohdintaa. Aineiston keräämisessä on noudatettu eettisiä periaatteita. Haastatteluihin osallistuminen oli vapaaehtoista. Lisäksi osallistujille kerrottiin tutkimuksen tarkoituksesta ennen haastatteluiden toteuttamista. Haastateltaville korostettiin myös, että tutkimus on anonyymi eikä yksittäisiä vastaajia voida tunnistaa tutkimuksen tuloksista. Lisäksi haastateltavien kanssa käytiin läpi tutkimuksen tietosuojalomake, jossa kerrottiin henkilötietojen käsittelystä.

4 Tulokset

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen empiiriset tulokset. Tulokset on jäsennetty rahapelaamisen motiiveihin perustuvien teemojen mukaisesti. Luvuissa 4.1–4.4 tarkastellaan rahapelaamiseen liittyviä keskeisiä motiiveja, jotka Binde (2013) tuo esiin tutkimuksessaan. Binden (2013) määrittelemistä motiiveista voiton mahdollisuus ja unelma päävoitosta (ks. luvut 2.2.1 ja 2.2.2) käsitellään yhdistettynä luvussa 4.1, koska haastateltavien vastauksessa motiivit olivat läheisesti yhteydessä toisiinsa. Muut Binden (2013) motiivit käsitellään yksitellen luvuissa 4.2–4.4. Luvussa 4.5 tarkastellaan pelaamiseen liittyvää vastuullisuutta ja itsesääätelyä sekä esitellään kootusti taulukossa 2 aineiston keskeiset havainnot liittyen rahapelaamisen motiiveihin ja itsesääteilyyn. Seuraavassa luvussa 4.6 analysoidaan tuloksia tarkastelemalla pelaamisen tuottaman nautinnon ja siihen liittyvien haittojen välistä suhdetta.

4.1 Raha ja voittaminen keskeisenä motiivina

Tutkimuksen aineistossa tuli selkeästi ilmi, että rahalla ja voittamisen mahdollisuudella on keskeinen osa haastateltavien rahapelaamisessa. Vaikka kaikki haastateltavat eivät yksiselitteisesti määritelleet rahaa tärkeimmäksi tekijäksi, näyttäytyi se kuitenkin pelaamisessa välttämättömänä ehtona. Tämä ilmeni esimerkiksi haastateltavan H3 vastauksessa:

“Raha ei ole mulla keskeinen motivaatio... mutta en mä pelais ilman rahaa tai jonkinlaista mahdollisuutta voittaa. On se kuitenkin se pääsyy, että miksi näitä pelataan.” (H3)

Osa haastateltavista kuitenkin kuvaili rahan ja sen voittamisen olevan selkeästi tärkein yksittäinen tekijä, joka motivoi pelaamaan:

“Ei sitä pelaisi ellei siitä niinku voisi voittaa. [...] suurin merkitys on sillä voittosummalla.” (H1)

“Ei varmaan kukaan pelaisi jos sitä ei voisi voittaa.” (H7)

Vastauksista voidaan havaita, että ilman rahallista kannustinta pelaaminen menettäisi haastateltavien mielestä merkityksensä. Raha ja sen voittaminen toimi näin pelaamisen rakenteellisena perustana, vaikka siitä ei aina puhuta tärkeimpänä henkilökohtaisena motiivina.

Haastateltavien vastaukset toivat myös esiin eron arkisen pelaamisen ja suurten voittojen välillä. Useat vastaajat puhuivat vedonlyönnistä enemmän arkiseen sävyyn, kun taas kasinopelit yhdistettiin useammin suuriin voittoihin.

“Kyllä se vaan niin on, että jos haluaa voittaa isosti, niin mä sitten hyppään kasinomaailmaan.” (H3)

Päävoitoista unelmointi tuli myös selkeästi esille haastatteluissa. Tämä viittaa siihen, että rahapelaaminen ei perustu pelkästään yksilön motiiveihin, vaan myös jaettuihin mielikuviin ja odotuksiin. Unelmointi suuresta voitosta toimii osana pelaamisen viehätystä, vaikka voitto olisikin hyvin epätodennäköistä. Voidaan todeta, että voittamisen mahdollisuus ei ole pelkkä taloudellinen kannustin. Siihen kuuluu myös oleellisesti unelmointi voittamisesta, kuten haastateltava H3 kertoo:

“Uskon, että jokainen 18-vuotias suomalainen tai miksei nyt kansainvälisilläkin markkinoilla toimiva ihminen, on joskus miettinyt, mitä tekisi kun isompi voitto kolahtaisi omalle kohalleen esimerkiksi lotosta.” (H3)

Näin ollen raha ja voittamisen merkitys näyttäytyvät rahapelaamisessa keskeisinä motiiveina. Kuten Binde (2013) toi ilmi, on kyseessä kuitenkin monitahoinen kokonaisuus, jossa yhdistyvät sekä konkreettiset taloudelliset tavoitteet että mielikuvat ja kokemukset. Rahapelaaminen ei ole pelkästään taloudellisen hyödyn tavoittelua, vaan se liittyy osaksi laajempaa kulutuksellista kulttuuria, jossa raha saa myös kokemuksellisia merkityksiä.

4.2 Pelaamisen sosiaalisuus ja yhteenkuuluvuus

Aineistossa rahapelaamiseen yhdistettiin vahvasti sosiaalinen aspekti. Tämä näkyi vuorovaikutuksena muiden kanssa yhteisissä tilanteissa. Useat haastateltavat kuvailivat pelaamista osana yhdessäoloa. Näissä tilanteissa pelaaminen ei ollut ainoa keskeinen tekijä, vaan merkityksellistä oli myös jaettu kokemus ystävien kanssa.

“[...] jos on tota kavereiden kaa ja sitten tulee puheeksi rahapelaaminen niin helposti siihen sitten liittyy mukaan. [...] se on niinku ajanvietettä itselleen ja kavereilleen ja sitten siinä on se mahdollisuus, että sieltä voi jotain voittaakin.”

(H1)

Haastateltavan H1 vastaus kertoo siitä, että pelaaminen voi alkaa spontaanisti ja ilman pitkää harkintaa. Osallistuminen tapahtuu vuorovaikutuksen ja siihen osallistumisen kautta ollen osa yhteistä ajanvietämistä.

Pelaamisen sosiaalinen puoli näkyi erityisesti niissä tilanteissa, joissa pelaaminen liittyy urheilun seuraamiseen. Haastateltava H2 kertoo tilanteista, joissa ystäväporukalla tehdään talletus yhdelle pelitilille ja suunnitellaan yhdessä pelaamisen kohde:

“[...] katsotaan usein ystävien kanssa urheilua, niin saattaa tulla sellainen fiilis, että laittaa yhes vähän rahaa ja tehään kimppadepo ja koetetaan kasvattaa kassaa.” (H2)

Yhdessä pelaaminen voi muodostaa tilanteita, joissa pelaaminen ei ole pelkästään yksilön riskinottamista, vaan yhteinen jaettu kokemus. Näissä tilanteissa sekä voitot että tappiot koetaan yhdessä, mikä voi lisätä pelaamisen mielekkyyttä. Haastatteluissa korostui myös se, että muiden ihmisten vaikutus on merkittävä tekijä pelaamisen aloittamisessa, kuten haastateltava H5 toteaa. Lisäksi haastateltava H9 kertoo, että pelaaminen herättää yhteistä keskustelua esimerkiksi pelattavista kohteista ja niihin liittyvistä tiedoista.

”Kyllä mä sanon, että seura tekee kaltaisekseen [...] jos kaikki muutkin lyö vetoa ja jännittää sitä lopputulosta, niin kyllä siinä aika helposti itsekin sortuu siihen pelaamiseen.” (H5)

”Kavereiden kanssa keskustellaan eri kohteista [...] ja myös se, että mennään katsomaan urheilua ja sitten helposti pelataan joku yhteinen kohde.” (H9)

Vaikka pelaaminen esiintyi monin tavoin sosiaalisena ja yhteisenä tapahtumana, oli aineistossa havaittavissa myös yksilön oma ulottuvuus. Osa haastateltavista korosti, että lopulliset päätökset tehdään yleensä itse, vaikka sosiaalinen ympäristö vaikuttaisikin taustalla.

[...] kyllä niistä kavereiden kanssa puhutaan ja mietitään, mutta kyllä mä lopulta ite päätän mitä pelaan”. (H3)

Aineiston pohjalta voidaan havaita, että sosiaalisuus ja yhteenkuuluvuus muodostavat yhden keskeisistä motiiveista rahapelaamisessa. Yhteinen pelaaminen toimii käytäntönä, joka vahvistaa yksilön pelaamisen aloittamista, kokemaa yhteisöllisyyttä ja luo yhteisiä kokemuksia. Rahapelaaminen esiintyy sosiaalisena kulutuskäyttäytymisenä, jossa merkitykset rakentuvat vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Tämä on linjassa Gordonin ja muiden (2015) havaintojen kanssa siitä, miten erityisesti nuorten aikuisten urheiluedonlyönti rakentuu kulutusyhteisöjen ympärille, joissa jaettu intohimo ja muiden jäsenten hyväksyntä korostuvat.

4.3 Kilpailu ja oman osaamisen kokemus

Aineistossa oli selkeästi havaittavissa myös pelaamisen älyllinen puoli. Erityisesti vedonlyöntiä kuvailtiin haastatteluissa pelaamisena, jossa pelaaja voi hyödyntää omaa osaamistaan. Pelaaminen ei tällöin esiinny pelkästään sattumaan perustuvana toimintana, vaan siihen liitetään oman osaamisen merkitys.

”[...] mä koen, että mulla on tietotaitoa ja pystyn sillä tavalla rikastumaan [...] talo ei mun kohdalla voita aina.” (H3)

Osa haastateltavista koki voivansa pärjätä jopa pitkässä juoksussa vedonlyöntiyhtiöille ja hyödyntää omaa tietoaan voittamisen välineenä. Pelaamisesta muodostui täten kilpailu pelaajan osaamisen ja vedonlyöntiyhtiöiden asettamien kertoimien välille. Aineistosta kävi ilmi myös se, että osaamisen merkitys vaihteli merkittävästi riippuen pelimuodosta:

“[...] uskon että asiantuntemuksella voi tehdä uhkapelaamisesta ammatin pokerissa tai vedonlyönnissä, mutta mulle henkilökohtaisesti sillä ei ole hirveästi merkitystä.” (H4)

Tämä viittaa siihen, että osaaminen ei esiinny jokaiselle pelaajalle samalla tavalla pelaamisen tärkeänä motiivina. Vaikka rahapelaamiseen liitetään mahdollisuus käyttää omaa tietoa ja taitoa, kaikki haastateltavat eivät kuitenkaan korosta omaa osaamistaan keskeisenä tekijänä.

Vastausten perusteella voidaan todeta rahapelaamisen kokemukseen liittyvän tasapainottelua taitoon perustuvan ajattelun ja sattumanvaraisuuden välillä. Aineistossa korostui myös kilpailullisuus, mikä tuo edellä mainitun ilmiön hyvin esiin. Pelaaminen voidaan nähdä keinona kokeilla omaa osaamista ja arviointikykyä. Pelaamiseen liittyy tällöin usein voimakas hallinnan tunne, kuten haastateltava H5 kertoo:

“Kun muutama osuu, niin on sellainen oman elämän jumala fiilis, että sä tiedät, mitä tulevaisuudessa tapahtuu.” (H5)

Tämä kuvaus osoittaa, että onnistumiset voivat vahvistaa tunnetta omasta osaamisesta ja älykkyydestä. Pelaajat voivat tulkita onnistumiset omien taitojensa ansioksi, vaikka rahapelaamiseen liittyy merkittävä sattuman osuus. Nämä kokemukset voivat lisätä pelaamisen mielekkyyttä ja vahvistaa uskoa omaan kykyihinsä ennakoita lopputuloksia.

Haastatteluaineistossa korostui vahvasti se, että urheiluedonlyönnissä oman tiedon ja taidon hyödyntäminen on tärkeä osa ennen varsinaista pelaamista. Moni vastaaja kertoi miettivänsä tarkkaan kohteita ennen kuin teki lopullisen päätöksensä. Tämä korostaa pelaajan aktiivista roolia ja sitä, että oma harkinta ja päätöksenteko on merkittävässä roolissa myös voittamisen suhteen, kuten haastateltava H7 kuvailee:

“Pitkävedossa sä itse päätät ne kohteet ja yrität löytää sellaiset, missä sä voit voittaa.” (H7)

Aineiston perusteella rahapelaaminen esiintyy osittain kilpailullisena toimintana, jossa pelaajat pyrkivät hyödyntämään omaa osaamistaan. Samalla pelaamiseen liittyy kokemus hallinnasta ja mahdollisuudesta ennakoida lopputuloksia, vaikka toimintaan sisältyy merkittävästi myös sattumanvaraisuutta. Rahapelaaminen on siten myös kulutuksellinen tilanne, jossa yksilöt analysoivat omaa osaamistaan ja suhdetta riskinottoon. Näissä tilanteissa oma osaaminen ja sattuma kietoutuvat toisiinsa.

4.4 Tunnetilojen vaihtelu pelaamisessa

Jännityksen tunne esiintyi yhtenä keskeisimmistä rahapelaamisen motiiveista tämän tutkimuksen aineistossa. Jännityksen lisäksi haastateltavat toivat esiin muitakin tunteita, kuten iloa, surua ja innostusta. Useista vastauksista oli tulkittavissa, että tunteet eivät rajoitu pelkästään yksittäisiin hetkiin, vaan ne ovat läsnä koko prosessin ajan. Haastateltavat H1 ja H3 kuvailivat tunnetilojen vaihtelua ennen pelaamista, sen aikana ja pelaamisen jälkeen seuraavasti:

“Pelaamisen aikana niinku se olo on aika neutraali [...] mutta sitten jos tulee joku tämmöinen iso potti kohdalleen niin sitten tulee innostusta ja onnea. [...] sitten pelaamisen jälkeen [...] jos tulee voitto niin innostunut olo ja jos häviää niin vähän haikea olo.” (H1)

“Ennen pelaamista se tuntuu jännittävältä, siinä on tietynlainen intensiivinen tunnelma [...] pelin aikana on jännityselementtejä joko iloa tai surua [...]” (H3)

Useat haastateltavat kuvailivat pelaamista keinona saada intensiteettiä ja jännityksen kokemusta erilaisiin arjen hetkiin. Jännitys ei esiintynyt aineistossa pelkästään ohimennen mainittuna vaan yhtenä keskeisenä syynä pelaamiselle.

“Se jännitys siinä ympärillä tota luo semmoisen kivan tunteen itselle.” (H1)

“[...] se että saa jännitystä siihen tiettyyn otteluun jollain muullakin, kun pelkästään katsomisen ilolla.” (H2)

Vastaukset osoittavat, että rahapelaaminen toimii keinona lisätä merkityksellisyyttä erityisesti muuten hyvin arkisissa tilanteissa. Vastanneiden kesken korostui esimerkiksi se, että urheilun seuraamisen yhteydessä usein pelataan pitkävetoa, mikä tekee tapahtumasta interaktiivisemmän ja emotionaalisesti merkityksellisemmän. Pelaaminen ei siten ole erillinen aktiviteetti, vaan se kietoutuu osaksi arjen tilanteita ja kokemuksia.

“Ku laittaa pienen panoksen johonkin peliin, niin pääsee vähän niin kun osaksi sitä matsia itekkin [...] voi elää tunteel mukana.” (H6)

Aineisto ja tässä esitetyt lainaukset osoittavat sen, että jännitys ei ole yksittäisen hetken tunne, vaan osa tunneprosessia, jossa pelaajan tunteet vaihtelevat pelitilanteen etenemisen mukaan. Jännityksen tunne on vahvasti yhteydessä epävarmuuden tunteeseen. Pelaaminen on tilanne, jossa lopputulosta ei ole mahdollista tietää etukäteen. Tämä itsessään tuottaa mielihyvää ja kiinnostusta, kuten haastateltavat H4 ja H8 kertovat:

“Haen siitä viihdettä ja jännitystä elämään ja erityisesti urheilun seuraamiseen.” (H4)

“Suurin syy on se niinku lisäjännityksen ja adrenaliinin hakeminen.” (H8)

Lisäksi moni haastatteluun vastanneista korosti sitä, että rahallinen panos oli lähes aina hyvin maltillinen. Tämä viittaa siihen, että rahan merkitys ei ole aina suurimmassa roolissa. Usean haastateltavan mukaan kokemuksen kannalta merkittävämpää on se, että he lyövät vetoa edes pienellä panoksella. Keskeistä on osallistuminen ja mahdollisuus voittaa tai hävitä.

“Saa normaalipeleistäkin enemmän kiinnostavia. Pieni panos tekee niistä jännittävämpiä.” (H5)

Näin ollen jännityksen tunne ja sen kautta saadut vaihtelevat tunnekokemukset muodostavat rahapelaamisessa keskeisen motiivin tämän tutkimusaineiston perusteella. Edellinen toimii osin itsenäisesti suhteessa rahalliseen palkintoon. Vaikka voittamisen

mahdollisuus on tärkeä, jännityksen tunteen kokeminen näyttäytyy aineistossa yhtä merkittävänä syynä pelaamiselle. Tämä havainto tukee Binden (2013) väitettä, jonka mukaan pelaamisen motiivit eivät rajoitu taloudellisiin hyötyihin. Motiivit liittyvät myös elämyksiin ja niihin liittyviin tunteisiin. Haastateltavien vastaukset korostivat rahapelaamisen luonnetta kokemuksellisenä kulutuksena. Voidaan todeta, että keskeistä on rahapelaamisen tuottama mielihyvä ja pelaamisesta saatujen kokemusten syveneminen.

4.5 Pelaamisen vastuullisuus ja itsesäätely

Vastuullisuus ja pelaamisen itsesäätely näkyivät vahvasti haastatteluaineistossa. Pelaajat kuvailivat pelaamista toimintana, joka edellyttää omien rajojen tunnistamista ja hallitsemista. Keskeisenä ajatuksena korostui se, että pelaamisen tulisi pysyä hallittuna eikä vaikuttaa negatiivisesti muihin elämän osa-alueisiin.

”Siin tilantees, että sä pelaat sun niinku käyttörahaa, että sä pelaat semmoisia rahoja, mitkä sä tarvitset sun päivittäiseen elämiseen. [...] se on jokaiselle eri summa, mutta siinä kohtaa, kun mieltii, että pystyykö käymään ruokakaupassa tän jälkeen. Niin siinä menee vähän raja.” (H2)

”Pelaa just sen verran, mitä olet valmis häviämään ja pystyt häviämään [...] en mä tiedä just se vaan, että sä niinku pidät sen hauskanpitona tai sellaisena, mikä ei tota niin vaikuta liikaa elämään.” (H5)

Haastateltavan H5 vastaus kuvastaa pelaamisen haasteellisuutta vastuullisuuden näkökulmasta. Haastatteluissa nousi esiin se, että pelaajilla voi yleisesti ottaen olla selkeä kuva siitä, mitä vastuullinen pelaaminen on. Käsityksen noudattaminen ei kuitenkaan toteudu yksiselitteisesti. Vastuullinen pelaaminen on enemmänkin ihanne, mitä kohti pyritään. Usea haastateltava kuvaili, että pelaaminen muodostuu ongelmaksi siinä vaiheessa, kun yritetään voittaa omia häviöitä takaisin. Lisäksi he korostivat vastauksissaan, että pelaamisella ei saisi tavoitella taloudellista rikastumista. Esimerkiksi haastateltava H6 tuo edellä mainitut asiat selkeästi ilmi vastauksessaan:

“Pelaa vaan niitä rahoja, mitkä on valmis häviämään, elikkä jos rahapelaaminen menee siihen, että sä yrität sillä pelaamisella voittaa rahaa jotain varten, niin silloin se ehkä on suoraan ongelma.” (H6)

Pelaaminen koettiin yleisesti hyväksyttäväksi niin kauan, kun se pysyi hallinnassa. Haastateltavat kertoivat kuitenkin myös tilanteita, jolloin pelaaminen alkoi vähitellen hallita arkea. Tällainen kehityskulku nähtiin kielteisenä, kuten haastateltava H5 toteaa:

“Siinä kohtaa, kun sä et oikeastaan ajattele muuta [...] ajatukset pyörii sen ympärillä enemmän kuin normaalisti, että sun päätökset ja kaikki pohjautuu siihen, että tota niin sä laitat kaikki ylimääräiset rahat pelaamiseen ja sun elämä kärsii, elämänlaatu kärsii, yöunet kärsii, että se ei pysy vaan sellaisena pienenä kivana pelinä, vaan se periaatteessa ottaa hallinnan sun elämästä.” (H5)

Haastateltavien vastauksissa kävi ilmi se, että peliongelma ei synny välittömästi. Se rakentuu vähitellen, jonka seurauksena pelaaminen alkaa vaikuttamaan enemmän yksilön arkeen. Monia haastateltavia yhdistivät havainnot tilanteista, joissa oma pelaaminen oli ollut muuttumassa ongelmalliseksi. Nämä tilanteet olivat vaatineet yksilöiltä pelaamisen hyötyjen ja haittojen punnitsemista, minkä seurauksena tämän oli täytynyt tehdä päätös pelaamisen rajoittamisesta. Haastateltavat kuvasivat toimivansa käytännön tasolla niin, että rajasivat pelaamistaan joko asettamalla rahapanoksille euromääräisen rajan tai asettamalla itselleen erilaisia ja eripituisia pelikieltoja. Jälkimmäistä vaihtoehtoa esiintyi aineistossa enemmän, sillä suurin osa haastateltavista kertoo joskus rajoittaneensa pelaamistaan väliaikaisesti:

“Oon mä tietoisesti rajoittanut, et joskus kun oli vähän matalimmat tulot ja sitten tota, jos vaikka yleensä talletan kaksikymppiä kerrallaan tonne nettikasinolle, mutta sitten jos päivän aikana oli tallettanut vaikka viis kertaa ja hävinnyt yhteensä 100 €, niin kyllä se sitten sen verran harmitti, että sitten tota ihan tietoisesti on vaikka joutunu sulkemaan oman pelitilin nettikasinolta.” (H1)

“Oon mä joskus silloin varsinkin, kun on tullut vähän kovempaa takkiin niin tota siinä kohtaa miettinyt, että onko tässä mitään järkeä ja aina ei voi voittaa kaikkea takaisin niin tota sellaisissa kohti oon kyllä rajoittanut ja tehnyt silleen, että on lopettanut.” (H5)

Esimerkiksi edellä olevat lainaukset tuovat esille sen, että pelaamisen rajoittamista on yleensä edeltänyt tilanne, jossa toistuvista tappioista huolimatta pelaamista on jatkettu.

Pelaamisella on saatettu pyrkiä korvaamaan aiemmin syntyneet tappiot. Yksilö ei siis ole reagoinut ensimmäisiin merkkeihin siitä, että toimii vastuullisuuskäsitystään vastaan ja pelaamista olisi hyvä rajoittaa itsesäätelyn keinoin. Edellä olevassa lainauksessa haastateltava H1 tuo ilmi, että pelatessaan saattaa toimia useita kertoja omaa vastuullisuuskäsitystään vastaan ennen kuin alkaa jälleen toimia sen mukaan.

Haastateltavien vastausten perusteella vastuullinen rahapelaaminen perustuu ensisijaisesti yksilön omiin valintoihin ja itse asettamiin rajoihin. Vastaajat korostivat omaa vastuutaan ja kykyään säädellä pelaamista. He mainitsivat usein, että kannatti pelata sellaisella panoksella, minkä on valmis häviämään. Aineistosta kuitenkin nousi esiin myös vedonlyöntiyhtiöihin liittyvä vastuullisuus. Haastateltavat korostivat sitä, että vastuullisuus ei ole pelkästään yksilöön liittyvä aihe. Pelaajat tunnistavat myös pelisivustojen roolin vastuullisuuden toteutumisessa. Useat vastaajat toivat esiin, että peliyhtiöt, joita pidetään yleisesti luotettavina, tarjoavat vedonlyöntimahdollisuutta vain virallisiin tapahtumiin, joita pelaaja voi myös itse seurata. Haastateltavat H2 ja H5 kuvailevat peliyhtiöiden vastuullisuutta seuraavasti:

” [...] noudattaa kaikkii lainsäädäntöjä, mitkä siihen on olennaisia. Sekä siellä kohteet on semmoisia, mitkä on niinku oikeita kohteita, että mitä on nyt nähnyt niin jossain Venäjällä pelataan tällä hetkellä jotain ihan pilipalipelejä. Mun mielestä se ei ole vastuullista vedonlyöntiä siltä vedonlyönti tarjoajalta, että pystyy pelaamaan jotain Suomi vastaan Venäjä fudismatsii, jossa pelaa seitsemän amatööripelaajaa seitsemää amatööripelaajaa vastaan Venäjän jossai pikku hallissa.” (H2)

”[...] ehkä se että pitää... pitää sen niinku kotimaisena. Et ei lähde maailmalle pelaa näitä kaikennäköisiä uusia villityksiä, ku ei tiedä yhtään, mitä niiden takana on ja miten ne hoitaa asiat.” (H5)

Kuten edellä olevista lainauksista käy ilmi, on yhtiön vastuullisuuden keskiössä selkeä viestintä kuluttajalle noudatettavasta lainsäädännöstä ja vedonlyönnin käytännöistä. Vastauksista on havaittavissa käsitys, että yksilön kannattaa rajoittaa pelaamistaan yleisesti tunnettujen peliyhtiöiden sivustoille, koska ne toimivat vastuullisemmin kuin osa toimijoista.

Aineiston perusteella pelaamisen vastuullisuus ja siihen liittyvä itsesääntely näyttävät jatkuvana tasapainotteluna hallinnan ja riskin välillä. Haastateltavat tunnistivat yleisellä tasolla vastuullisen pelaamisen periaatteet. Nämä rajat eivät kuitenkaan olleet pysyviä, vaan muokkautuivat tilanteiden mukaan. Haastateltavien vastaukset tukevat Binden (2013) tutkimusta, jonka mukaan pelaamiseen liittyvät motiivit ja käytännöt voivat toimia ristiriidassa toisiinsa nähden. Samalla vastuullinen pelaaminen esiintyy osana laajempaa kulutuskäyttäytymisen kontekstia, jossa yksilön itsesääntely ja pelaamisen ympäristöön liittyvät tekijät muokkaavat sitä, miten vastuullisuus käytännössä toteutuu.

Seuraavan sivun taulukossa 2 on koottu tutkimusaineiston keskeisimmät motiiveihin ja itsesääntelyyn liittyvät havainnot. Taulukko jäsentää, miten rahapelaamiseen liittyvät motiivit ilmenevät käytännössä, millaisia palkintoja ne tuottavat ja millä tavoin ne voivat samanaikaisesti liittyä pelaamisen haittoihin sekä itsesääntelyyn. Tässä luvussa kuvattu vastuullisuuteen liittyvä tasapainottelu sijoittuu taulukon 2 Palkinnot-Haitat-Itsesääntely -osioiden välille edestakaisena liikkeenä.

Taulukko 2. Aineiston keskeiset rahapelaamisen motiiveihin ja itsesääteelyyn liittyvät havainnot.

Motiivi	Ilmeneminen	Palkinnot	Haitat	Itsesääteely
Voittaminen / raha	Pelaaminen ei ole mielekästä ilman mahdollisuutta voittaa	Mahdollisuus voittoon, unelmointi	Tappiot, häviöiden jahtaaminen	Panosten rajaaminen
Mielialan muutos	Pelaaminen lisää tunteiden intensiteettiä ja niiden vaihtelua	Elämyksellisyys, kokemukset, adrenaliini	Koukuttavuus, jatkuva pelaaminen	Pelaamisen rajaaminen tiettyihin tilanteisiin
Sosiaalisuus	Pelaaminen osana yhdessäoloa	Yhteisöllisyys	Sosiaalinen paine, pelaa vasten omaa tahtoa	Tietoinen päätöksenteko
Osaaminen	Usko omaan osaamiseen	Hallinnan tunne	Omien kykyjen yliarviointi	Pelaamisen kriittinen arviointi

4.6 Pelaamisen ristiriitaisuus

Tässä luvussa käsitellään aineistosta nousseita ristiriitoja, joita haastateltavat toivat vastauksissaan esille. Ristiriitaisuus ei ilmennyt aineistossa poikkeuksena vaan rakenteellisena piirteenä. Taulukko 2 havainnollistaa tämän osoittamalla, että samat pelaamisen motiivit tuottavat aineiston perusteella sekä palkitsevia että haitallisia seurauksia.

Edellisessä luvussa tuotiin esiin, miten haastateltavat pyrkivät säätelemään omaa pelaamistaan ja sen hallittavuutta sekä pitämään sen vastuullisena. Tähän liittyy merkittävien aineistosta noussut ristiriita ja jännite. Haastateltavat tunnustivat pelaamiseen liittyvät riskit, mutta pelasivat rahapelejä siitä huolimatta. Tämän seurauksena saattoi syntyä tilanteita, joissa pelaaja hetkellisesti toimi vastuullisuuskäsitystään vastaan, mutta myöhemmin palasi toimimaan sen mukaan esimerkiksi rajoittamalla pelaamistaan. Yksilön itsesäätelyyn liittyy jatkuva prosessi, jolla yksilö koittaa pitää pelaamistaan arvojen mukaisena ja järkevänä sekä jatkaa samanaikaisesti pelaamista. Osa vastaajista kuvasi säädelleensä pelaamistaan lopettamalla sen väliaikaisesti kokonaan. Pelaamiseen kuitenkin palattiin tauon jälkeen.

Rahapelaamiseen liittyvä ristiriita tuli esiin erityisesti, kun haastateltavat kuvasivat omaa suhdettaan pelaamiseen. Toimintaan liitettiin sekä tietoisuus riskeistä, pyrkimyksestä hallita riskejä itsesäätelyn keinoin sekä kokemus siitä, että pelaaminen oli edellisistä huolimatta perusteltua. Esimerkiksi alla olevasta lainauksesta käy ilmi, että haastateltava H9 ymmärtää rahapelaamiseen liittyvät taloudelliset riskit ja seuraukset, mutta kertoo silti pelaavansa:

”Kyllä sen tiedostaa, että siinä häviää pitkällä aikavälillä, mut silti tulee pelattua.”
(H9)

Vastaus osoitti, että pelaaminen tuotti haastateltaville merkityksiä, jotka eivät olleet sidoksissa saatavaan taloudelliseen hyötyyn. Rahapelaamisessa korostuivat kokemukset ja toivotun sekä myönteisen lopputuloksen odottaminen. Vastauksissa tuli selkeästi ilmi myös se, että pelaamisen tarkoitus saattoi muuttua rennosta ajanvietämisestä siihen suuntaan, että pelaaja pyrkii voittamaan häviöt takaisin:

”Välillä kun on hävinnyt, niin tietää, ettei kannattaisi jatkaa. Sitten ajattelee, että vielä kerran et jos voittaiskin takasin häviöt.” (H7)

Näissä tilanteissa pelaaminen ei näyttäydä yksittäisenä tietoisena päätöksenä, vaan prosessina, jossa aiemmat kokemukset ohjaavat seuraavia valintoja. Pelaaminen voi

jatkua, vaikka yksilö samanaikaisesti tiedostaa siihen liittyvät riskit. Vastaavasti myös myönteiset kokemukset voivat sitouttaa pelaajaa jatkamaan:

”Kun joskus napsuu niin jää helposti sellanen fiilis, että kyllä tästä voi voittaa myös jatkossakin.” (H4)

Pelaamisen houkuttelevuus ei synny siis pelkästään onnistumisen tai epäonnistumisen tunteista, vaan niiden yhteisvaikutuksesta. Voitot ja tappiot voivat ylläpitää toimintaa, mutta usein eri tavalla. Keskeinen havainto aineistosta oli se, että pelaamisen nautinto ja pelaamiseen liittyvät riskit eivät olleet toisistaan erillisiä ilmiöitä vaan ne rakentuivat samoista kokemuksista. Pelaamisen jännitys perustui epävarmuuteen lopputuloksesta, onnistumiset vahvistivat sitoutumista ja tappiot voivat ohjata toimintaa uusien yritysten kautta. Pelaamisen aikana koettu epävarmuus liittyi vahvasti mielialojen muutokseen. Taulukko 2 osoittaa, että mielialan muutokset tuottavat elämyksellisyyttä, mutta samalla ylläpitää pelaamisen jatkumista tilanteissa, joissa lopputulos ei ole taloudellisesti myönteinen pelaajalle. Näin ollen pelaaminen ei jakaudu selkeästi hallittuun ja haitalliseen toimintaan. Pelaaminen etenee jatkumona, jossa toiminnan merkitys voi muuttua vähitellen.

Aineiston perusteella keskeistä ei ole vain se, miksi yksilö pelaa, vaan miksi pelaamista jatketaan riskien tiedostamisesta huolimatta. Pelaaminen näyttäytyy jatkuvana tasapainoiluna palkintojen ja haittojen välillä. Tämä jännite ei ratkea yksittäisillä päätöksillä, vaan on osa rahapelaamisen luonnetta (Binde, 2013).

5 Johtopäätökset

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen keskeisimmät tulokset ja niistä tehdyt johtopäätökset. Lisäksi esitellään liikejohdolliset kehitysehdotukset sekä vielä lopuksi tutkimuksen rajoitteet ja jatkotutkimusehdotukset.

5.1 Keskeisimmät tulokset

Tutkimuksen tarkoituksena oli ymmärtää, miksi nuoret miehet kuluttavat rahapelejä ja minkälaisia motiiveja, vastuullisuuskäsityksiä ja itsesääntelykeinoja heidän pelaamiseensa liittyy. Tutkimuksen tarkoitukseen pyrittiin vastaamaan kolmen tavoitteen kautta, jotka ohjaavat myös keskeisiä tuloksia.

Ensimmäisenä tavoitteena oli rakentaa teoreettinen viitekehys siitä, miten rahapelaamista voidaan ymmärtää kulutuskäyttäytymisen näkökulmasta. Tavoitetta lähestyttiin tarkastelemalla rahapelaamista kokemuksellisenä kulutuksena sekä analysoimalla pelaamiseen liitettyjä motiiveja aiemman tutkimuksen pohjalta. Keskeiseksi teoriaksi rahapelaamisen motiiveihin nousi Binden (2013) malli motiiveista. Hänen mukaansa rahapelaamisen motiiveista keskeisin on voiton mahdollisuus, ja sen ympärille sijoittuvat muut motiivit. Binden malli täydentyi tämän tutkimuksen teoreettisessa viitekehyksessä vastuullisuuden ja itsesääntelyn käsitteillä kuten kuviosta 2 on nähtävissä. Teoreettinen viitekehys kuvaa rahapelaamisen monitahoisena ilmiönä, jossa taloudelliset, emotionaaliset, sosiaaliset ja eettiset ulottuvuudet ovat yhtäaikaaisesti läsnä. Pelaaminen ei rajoitu pelkästään voiton tavoitteluun, vaan sen takana on useita samaan aikaan vaikuttavia motiiveja ja tekijöitä.

Tutkimuksen toisena tavoitteena oli tarkastella, miten rahapelaamisen motiivit (Binde, 2013) ilmenevät nuorten miesten rahapelaamisessa ja minkälaisia merkityksiä ne tuovat mukanaan. Tavoitteeseen pyrittiin vastaamaan laadullisen tutkimuksen avulla. Haastattelurunko pohjautui Binden (2013) malliin rahapelien motiiveista sekä

teoreettisen viitekehyksen mukaisesti vastuullisuuden ja itsesäätelyn teemoihin. Seuraavaksi esitetään tutkimuksen keskeisimmät tulokset aineiston pohjalta.

Tutkimusaineisto tuki Binden rahapelaamisen motiiveista luomaa mallia (ks. kuvio 2). Aineiston ja teoreettisen viitekehyksen välillä voidaan havaita vahva yhdenmukaisuus erityisesti rahapelaamisen motiivien samanaikaisuuden osalta. Kuten Binde (2013) esitti, voiton mahdollisuuden motiivi näyttäytyy keskeisenä ja välttämättömänä tekijänä, jota ilman pelaaminen menettää perusmerkityksensä. Edellinen ilmeni tässä tutkimuksessa selvästi.

Toisaalta muillakin kuin voiton mahdollisuuden motiivilla oli aineistossa merkittävä rooli. Empiirinen tutkimusaineisto osoitti, että nuorten miesten rahapelaamiseen liittyi vahva sosiaalinen ulottuvuus. Pelaaminen tapahtui usein vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Se saattoi myös käynnistyä spontaanisti sosiaalisissa tilanteissa. Gordonin ja muiden (2015) mukaan rahapelaaminen on sosiaalinen käytäntö, jossa merkitykset rakentuvat vuorovaikutuksessa. Aineiston havainnot vahvistavat käsitystä siitä, että pelaamisen luomat kokemukset ja merkitykset ovat vahvasti sidoksissa sosiaalisen ulottuvuuden kanssa.

Tutkimustulosten perusteella rahapelaaminen toimi nuorille miehille keinona lisätä merkityksellisyyttä arjen eri tilanteissa. Pelaaminen lisäsi nuorilla miehillä erityisesti urheilun seuraamisen ja siihen liittyvien tunteiden intensiteettiä, etenkin jännitystä sen ympärillä. Tämä mielialojen vaihtelun hakeminen oli yksi tekijöistä, joka ajoi haastateltavia rahapelaamaan yhä uudelleen. Tämä viittaa siihen, että pelaamisen arvo rakentuu vahvasti itse kokemuksen ympärille. Tätä tulkintaa tukee Reith (2007), joka korostaa, että rahapelaamisessa keskeistä ei ole pelkästään lopputulos, vaan pelaamisen aikana syntyvät kokemukset ja merkitykset. Aineistosta havaittiin myös, että pelaaminen ei näyttäydä erillisenä toimintana, vaan osana arjen tilanteita, joissa tunnekokemukset ovat keskeisessä roolissa.

Aineistossa korostui myös pelaamisen älyllinen ulottuvuus. Erityisesti urheiluedonlyönti näyttäytyi nuorille miehille tilanteena, jossa pelaajat kokivat voivansa hyödyntää omaa osaamistaan. Pelaaminen ei rakentunut siis pelkästään sattuman varaan, vaan siihen liitettiin hallinnan ja osaamisen kokemuksia. Kuten Bjerg (2010) osoitti, taitoa vaativissa rahapeleissä pelaajat voivat kokea vaikuttavansa lopputulokseen omien strategisten valintojen kautta. Tämä myös selittää aineistossa esiintyvää hallinnan kokemusta. Lisäksi Binde (2013) toteaa, että nämä kokemukset voivat lisätä pelaamisen vetovoimaa, vaikka pelaamiseen liittyy edelleen merkittävä määrä sattumaa. Aiempi tutkimus (Bjerg, 2010) vahvistaa tämän tutkimuksen havaintoa siitä, miten osa haastateltavista ei tulkitse pelaamista pelkkänä riskinottona vaan mahdollisuutena hyödyntää omaa osaamistaan.

Tutkimuksen kolmantena tavoitteena oli selvittää, miten nuoret miehet käsittävät rahapelaamisen vastuullisuuden ja miten he käyttävät itsesäätelyn keinoja oman pelaamisensa hallitsemisessa. Tutkimusaineistossa vastuullisuus nähtiin ensisijaisesti yksilön vastuuna ja sen keskeisenä välineenä yksilön itsesäätely. Toisaalta myös rahapeliyhtiöiden vastuuta sivuttiin. Tulosten perusteella haastateltavat tunnistivat pelaamiseen liittyvät riskit selkeästi ja pyrkivät samanaikaisesti hallitsemaan pelaamistaan asettamalla rajoja panoksille ja pelaamistilanteille. Tämä viittaa siihen, että pelaaminen ei ole pelkästään impulsiivista toimintaa, vaan siihen liittyy yksilön jatkuvaa itsesäätelyä omaa pelaamistaan kohtaan huomioiden samalla vastuullisuuskäsitys.

Shaw'n ja Newholmin (2002) mukaan kuluttaminen on tilanne, jossa yksilö joutuu sovittamaan yhteen halujaan ja käsityksiään vastuullisuudesta. Tutkimustuloksissa korostui, että rahapelaaminen rakentuu sen tarjoamien palkintojen ja haittojen väliselle jännitteelle. Pelaajat tiedostivat pelaamiseen liittyvät riskit, mutta useasti jatkoivat pelaamista siitä huolimatta. Tämä viittaa siihen, että pelaamisen houkuttelevuus ei perustu yksittäisiin tekijöihin, vaan useaan samanaikaiseen motiiviin ja käsityksiin esimerkiksi vastuullisuudesta. Yksilön täytyy jatkuvasti käsitellä ja yhteensovittaa vastuullisuuskäsitystään ja pelaamisen puolella olevia motiivejaan läpi rahapelaamisen prosessin. Yhteensovittaminen vaatii itsesäätelyn keinoja, mikä puolestaan voi

rahapelaamisen kontekstissa aiheuttaa ristiriitoja rahapelaamisen motiivien kanssa. Tässä tutkimuksessa yhteensovittaminen näyttäytyi ennen kaikkea pelaamisen erilaisin rajauksin, jotka eivät kuitenkaan johtaneet lopulliseen pelaamisen lopettamiseen esimerkiksi pelitilien lopullisten estojen muodossa. Kyse oli väliaikaisista estoista tai rajoitteista silloinkin, kun ne kestivät pidempään. Näin ollen voidaan katsoa pelaamisen erilaisten motiivien olevan vahvasti yksilön toimintaa ohjaavia. Aineisto osoittaa, että samat motiivit voivat toimia sekä nuorten miesten pelaamista ylläpitävinä että sitä haastavina tekijöinä, mikäli yksilö pysähtyy tietoisesti tarkastelemaan pelaamisen haittoja tai ristiriitaa suhteessa vastuullisuuskäsitykseensä.

Tässä tutkimuksessa havaittiin, että Binden mallin mukaisesti rahapelaamisen motiivit toimivat tekijöinä rahapelaamisen aloittamiselle. Lisäksi tässä tutkimusaineistossa oli näkyvissä, että motiivit toimivat aloittamisen lisäksi rahapelaamista ylläpitävinä tekijöinä nuorten miesten kohdalla.

5.2 Liikejohdolliset kehitysehdotukset

Rahapelaaminen asettaa liikejohdolliselle kehittämiselle erityisiä vaatimuksia, koska toimialaan liittyy samalla sekä kokemuksellista arvoa että yksilön hyvinvointiin kohdistuvia riskejä. Tämän vuoksi kehitysehdotuksia ei voida tarkastella pelkästään asiakaskokemuksen tai liiketoiminnan näkökulmasta, vaan myös vastuullisuuden kautta. Tutkimuksen tulokset korostavat, että pelaamisen vetovoima perustuu samoihin tekijöihin, jotka voivat tietyissä tilanteissa johtaa haitallisiin seurauksiin. Tämä luo toimialalle rakenteellisen jännitteen, jossa palveluiden kehittämisessä tulee samanaikaisesti huomioida sekä pelaamisen houkuttelevuus että sen hallittavuus.

Ensimmäinen kehitysehdotus keskittyy kokemuksellisuuden uudelleen suuntaamiseen. Vaikka yhtiöt hyödyntävät jo laajasti pelillisiä ja sosiaalisia elementtejä, ovat nämä usein sidoksissa pelaamisen intensiivisyyden ja panostamisen kasvattamiseen. Tämän tutkimuksen tulokset viittaavat siihen, että pelaamisen arvo rakentuu voiton

mahdollisuuden lisäksi vahvasti tunne- ja sosiaalisten kokemusten varaan. Tämä haastaa nykyisen liiketoimintalogiikan, jossa pelaamisen arvo rakentuu pitkälti kuluttajan rahallisten panostusten kautta.

Tämän perusteella keskeinen kehityskohde on sellaisten ratkaisujen kehittäminen, joissa kokemuksellinen arvo irrotetaan panostamiseen perustuvasta logiikasta. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sellaisten pelillisten ja sosiaalisten elementtien kehittämistä, jotka lisäävät osallistumisen mielekkyyttä ilman, että ne kannustavat panosten kasvattamiseen. Näin pelaamisen arvo voi siirtyä enemmän itse kokemukseen, mikä voi osaltaan vähentää taloudellisiin lopputuloksiin liittyvää painetta.

Toinen keskeinen kehityssuunta liittyy pelaajien itsesäätelyn tukemiseen. Tulosten perusteella pelaajat eivät ole passiivisia toimijoita, vaan pyrkivät aktiivisesti hallitsemaan omaa pelaamistaan asettamalla rajoja ja arvioimalla pelaamistaan.

Vaikka rahapeliyhtiöt tarjoavat erilaisia työkaluja vastuulliseen pelaamiseen, niiden rooli jää usein erilliseksi suhteessa varsinaiseen käyttökokemukseen. Tämän tutkimuksen perusteella keskeinen kehityskohde ei ole ainoastaan työkalujen lisääminen, vaan niiden integroiminen osaksi pelaamista. Tämä tarkoittaa siirtymää passiivisista rajoitteista kohti ratkaisuja, jotka tukevat pelaajan jatkuvaa itsesäätelyä ja päätöksentekoa. Käytännössä tämä voi tarkoittaa esimerkiksi pelaamisen näkyväksi tekemistä reaaliaikaisesti tai esimerkiksi erilaisia tilanteisiin sidottuja muistutuksia. Näin itsesäätely ei perustuisi pelkästään ennakkoon asetettuihin rajoihin, vaan muodostuisi osaksi pelaamisen aikana tapahtuvaa itsereflektointia.

Tulokset viittaavat kuitenkin myös laajempaan rakenteelliseen kysymykseen, joka liittyy itsesäätelyn tukemisen ja liiketoiminnan tavoitteiden väliseen suhteeseen. Koska liiketoimintamallit perustuvat pelaamiseen osallistumiseen, syntyy tilanteita, joissa pelaamisen rajoittaminen ei ole yksiselitteisesti linjassa taloudellisten tavoitteiden

kanssa. Tämä korostaa sitä, että itsesäätelyn tukeminen ei ole pelkästään yksittäisten toimijoiden kehityskohde, vaan liittyy laajemmin toimialan rakenteisiin ja sääntelyyn.

Vastuullisuuden edistäminen ei rajoitu pelkästään palveluiden sisäisiin ratkaisuihin, vaan voi edellyttää myös ulkoista osapuolta. Tämä osapuoli tukisi pelaajien suojaa tilanteissa, joissa yksilön oma itsesäätely ei ole riittävää.

Kolmas kehityssuunta liittyy tilanteisiin, joissa pelaamisen riski kasvaa. Tulosten perusteella pelaaminen ei ole staattinen ilmiö. Pelaamisen luonne voi muuttua nopeasti tilanteiden ja niihin liittyvien tunteiden mukaan. Erityisesti tilanteet, joissa pelaaja kokee tappioita, voi näyttäytyä kriittisinä hetkinä pelaamisen hallinnan kannalta. Edellisen perusteella keskeinen kehityskohde on siirtyä yleisistä vastuullisuustyökaluista kohti tilanteeseen reagoivia ratkaisuja. Ratkaisuissa tulisi huomioida tarkemmin pelaamisen aikana syntyvät kriittiset hetket. Tämä voi tarkoittaa mekanismeja, jotka tunnistavat pelaamisen intensiteetin kasvun ja toistuvat tappiot. Nämä mekanismit voivat sisältää esimerkiksi pelaamisen hidastamista tai kohdennettuja muistutuksia. Keskeistä on, että interventiot kohdistuvat nimenomaan niihin hetkiin, joissa pelaamisen luonne on muuttumassa esimerkiksi kuluttajan oman vastuullisuuskäsityksen vastaiseksi.

Kokonaisuutena tutkimuksen tulokset korostavat, että rahapelaamisen kehittäminen ei ole yksittäisten ominaisuuksien optimointia. Pelaaminen näyttäytyy prosessina, jossa kokemuksellinen palkitsevuus ja siihen liittyvät riskit muodostuvat samoista tekijöistä. Tämän vuoksi kehittämisessä keskeistä ei ole pelkästään pelaamisen houkuttelevuuden tai riskien rajoittaminen erillisinä tavoitteina, vaan näiden välinen tasapaino. Tämä edellyttää siirtymää kohti lähestymistapaa, jossa pelaamista tarkastellaan ajallisena ja tilannesidonnaisena ilmiönä. Tällöin vastuullisuus ei näyttäydy erillisenä osana palvelua, vaan osana sen rakennetta ja käyttökokemusta. Rahapelaamisen kehittäminen voidaan ymmärtää kokonaisuutena, jossa keskeistä on pelaamisen kokemuksellisen arvon ja siihen liittyvien riskien samanaikainen hallinta.

Suomen rahapelimarkkinoiden sääntelyn muutokset, kuten monopolin purkautuminen, voivat entisestään korostaa tässä tutkimuksessa esiin nousseita ilmiöitä. Kilpailun lisääntyminen ja markkinoinnin vapautuminen voivat lisätä pelaamisen houkuttelevuutta. Tämä korostaa tarvetta kehittää ratkaisuja, jotka huomioivat samanaikaisesti sekä pelaamisen vetovoiman että siihen liittyvät riskit.

5.3 Tutkimuksen rajoitteet ja jatkotutkimusehdotukset

Tutkimuksen tuloksia tulee tarkastella suhteessa tutkimusasetelman rajoitteisiin. Tämän tutkimuksen aineisto perustuu rajalliseen määrään haastatteluja, mikä asettaa rajoja tulosten yleistettävyydelle. Laadullisessa tutkimuksessa aineiston riittävyttä ei kuitenkaan arvioida ensisijaisesti määrän perusteella, vaan sen kykyä tuottaa ilmiötä kuvaavaa tietoa. Ratkaisevaa ei ole aineiston koko vaan tulkintojen kestävyys ja syvyys (Tuomi & Sarajärvi 2018, s. 98). Tässä tutkimuksessa aineistossa oli lisäksi selkeästi havaittavissa saturaatiota (Tuomi & Sarajärvi 2018, s. 99). Tuomi ja Sarajärvi (2018, s. 99) jatkavat, että saturaation taustalla on ajatus siitä, että tietty määrä aineistoa riittää tuomaan esiin sen teoreettisen peruskuvion. Tämän tutkimuksen aineiston keräämisessä huomattiin, että vastaukset alkoivat toistua, eikä uusia havaintoja enää löytynyt.

Tutkimus perustui haastateltavien omiin kuvauksiin rahapelaamisestaan. Itseraportointiin perustuva aineisto sisältää väistämättä tulkinnallisuutta, koska haastateltavat valikoivat, mitä ja miten asioita tuovat esiin. Näin ollen kuvaukset eivät välttämättä vastaa täysin pelaamisen todellista käyttäytymistä. Kuvaukset heijastavat myös sitä, miten pelaajat ymmärtävät ja selittävät toimintaansa. Erityisesti rahapelaamisen kontekstissa on mahdollista, että haastateltavat korostavat omaa hallinnan tunnettaan tai pyrkivät esittämään pelaamisen hallitumpana kuin se todellisuudessa on. Tämän vuoksi aineistoa voidaan tarkastella paitsi kuvauksena pelaamisesta, myös kuvauksena siitä, miten pelaamista oikeutetaan.

Laadulliselle tutkimukselle tyypillisesti analyysi perustuu tutkijan tekemiin tulkintoihin. Vaikka analyysissa on pyritty systemaattisuuteen ja aineistolähtöisyyteen, tulokset eivät ole täysin riippumattomia tutkijan tekemistä valinnoista. Tutkija vaikuttaa esimerkiksi siihen, mitä aineistosta nostetaan esiin ja millaisia merkityksiä eri teemoille annetaan. On siten mahdollista, että toisen tutkijan tekemä analyysi olisi painottanut aineistosta osittain erilaisia näkökulmia. Tämä ei kuitenkaan heikennä tutkimuksen arvoa, vaan on olennainen osa laadullisen tutkimuksen luonnetta, jossa tavoitteena on ilmiön syvälinen ymmärtäminen

Tutkimuksen tulokset avaavat useita jatkotutkimusmahdollisuuksia. Tässä tutkimuksessa kohderyhmänä olivat nuoret miehet, minkä vuoksi jatkotutkimuksessa olisi perusteltua tarkastella, miten rahapelaaminen merkityksellistyy muissa kohderyhmissä. Tämä mahdollistaisi sen arvioimisen, missä määrin tässä tutkimuksessa havaitut ilmiöt ovat yleistettävissä laajempaan kontekstiin.

Toiseksi jatkotutkimuksissa olisi hyödyllistä yhdistää haastatteluaineistoa todellista pelikäyttäytymistä kuvaavaan dataan. Tämä mahdollistaisi sen tarkastelun, miten pelaajien kuvaukset omasta toiminnastaan suhteutuvat heidän todelliseen käyttäytymiseensä, erityisesti tilanteissa, joissa pelaamisen hallinta on koetuksella.

Kolmanneksi tutkimuksen tulokset korostavat pelaamisen tilannesidonnaisuutta. Tämä avaa mahdollisuuksia tarkastella rahapelaamista ajallisena prosessina. Jatkotutkimuksissa voitaisiin syventyä erityisesti niihin tilanteisiin, joissa pelaamisen luonne muuttuu. Tilanteina voitaisiin käyttää esimerkiksi voittamiseen tai häviämiseen liittyviä tilanteita, ja tarkastella, miten nämä tilanteet vaikuttavat pelaamisen jatkumiseen. Lisäksi jatkotutkimuksissa olisi perusteltua tarkastella vastuullisuutta tukevien työkalujen toimivuutta käytännössä. Erityisesti olisi hyödyllistä selvittää, millaisissa tilanteissa nämä työkalut tukevat pelaajien itsesäätelyä ja milloin niiden vaikutus jää vähäiseksi.

Opinnäytetyössäni hyödynsin OpenAI:n ChatGPT 5.3 -versiota useassa eri vaiheessa tutkimusprosessia. Käytin tekoälyä ideointivaiheessa, jossa se auttoi muotoilemaan aiheeni ja tutkimusasetelmani alustavasti. Lisäksi ChatGPT toimi apuvälineenä artikkelien löytämisessä ja tarpeen vaatiessa kääntämisessä, mikä oli olennainen osa aiheen aikaisempaan tutkimukseen perehtymistä. Lisäksi tekoälyä on hyödynnetty oikeinkirjoitukseen sekä lauserakenteiden kehittämiseen. Kehittelin myös teemahaastattelun runkoa ChatGPT:n avustuksella. Tekoälyn tuki jatkui aineiston analyysivaiheessa, jossa se auttoi haastatteluaineiston tulkinassa ja analyysikappaleiden hahmottelemisessa. ChatGPT oli hyödyllinen myös tutkimustekstin tiivistämisessä ja johtopäätöksien koonnissa. Lopullinen vastuu työn sisällöstä ja sen eettisestä lähestymistavasta on minulla itselläni.

Lähteet

- Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International gambling studies*, 13(1), 81-97.
<https://doi.org/10.1080/14459795.2012.712150>
- Bjerg, O. (2010). Problem gambling in poker: Money, rationality and control in a skill-based social game. *International gambling studies*, 10(3), 239-254.
<https://doi.org/10.1080/14459795.2010.520330>
- Castrén, S., Kontto, J., Alho, H., & Salonen, A. H. (2018). The relationship between gambling expenditure, socio-demographics, health-related correlates and gambling behaviour—a cross-sectional population-based survey in Finland. *Addiction (Abingdon, England)*, 113(1), 91-106.
<https://doi.org/10.1111/add.13929>
- Csikszentmihalyi, M., & Bennet, S. (1971). An exploratory model of play. *American Anthropologist*, 73(1), 45–58.
- Egerer, M. (2023). Types of gambling: Finnish gambling narratives under the lens of systems theory. *Frontiers in sociology*, 8, 1199474.
<https://doi.org/10.3389/fsoc.2023.1199474>
- Eriksson, P., & Kovalainen, A. (2016). *Qualitative methods in business research* (2. painos.). SAGE Publications.
- Eskola, J. 2007. (Teema)haastattelututkimuksen toteuttamisesta. Teoksessa L. Viinamäki & E. Saari (toim.) Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen. Helsinki: Tammi, 32–46.
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1998). Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Vastapaino.
- Finlay, L. (2011). *Phenomenology for therapists: Researching the lived world*. Chichester: Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781119975144>
- Floyd, C. G., Connolly, A. J., Tahk, R. K., Stall, L. M., Kraus, S. W., & Grubbs, J. B. (2025). The Role of Social Deficits in the Link Between Social Gambling Motives and Problem Gambling. *Journal of gambling studies*, 41(3), 1145-1162.
<https://doi.org/10.1007/s10899-025-10374-2>

- Gordon, R., Gurrieri, L., & Chapman, M. (2015). Broadening an understanding of problem gambling: The lifestyle consumption community of sports betting. *Journal of business research*, 68(10), 2164-2172. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.03.016>
- Gordon, R., & Reith, G. (2019). Gambling as social practice: A complementary approach for reducing harm? *Harm reduction journal*, 16(1), 64-11. <https://doi.org/10.1186/s12954-019-0342-2>
- Griffiths, M. Parke, J. & Griffiths, M.D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. Teoksessa G. Smith, D. Hodgins & R. Williams (toim.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (s. 211–243). New York: Elsevier. Noudettu 12.1.2026 osoitteesta https://www.academia.edu/456505/Parke_J_and_Griffiths_M_D_2007_The_role_of_structural_characteristics_in_gambling_In_G_Smith_D_Hodgins_and_R_Williams_Eds_Research_and_Measurement_Issues_in_Gambling_Studies_pp_211_243_New_York_Elsevier
- Grönroos, T., Salonen, A., Latvala, T., Kontto, J., & Hagfors, H. (2024). *Rahapelaaminen Suomessa 2023: Rahapelaamisen yleisyys ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet* (Tilastoraportti 15/2024). Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin laitos. Noudettu 18.11.2025 osoitteesta <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024040414663>
- Hirschman, E. C., & Holbrook, M. B. (1982). Hedonic consumption: Emerging concepts, methods and propositions. *Journal of Marketing*, 46(3), 92–101. <https://doi.org/10.1177/002224298204600314>
- Kinnunen, J. (2011). The Social Rewards of Online Gambling. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society*, 36(1), 85–88. <https://doi.org/10.30676/jfas.156837>
- Lempinen, M. (2026, 26. tammikuuta). *Petteri Orpon halitus säikähti omaa rahapeliuudistustaan*. Helsingin Sanomat. Noudettu 22.4.2026 osoitteesta <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000011769544.html>

- Miéra, M., Massin, S., & Eroukmanoff, V. (2023). The social value of gambling: Surplus estimates by gambling types for France. *The European journal of health economics*, 24(9), 1531-1543. <https://doi.org/10.1007/s10198-022-01560-9>
- Molde, H., Mentzoni, R., Hanss, D., Sagoe, D., Andersen, S. L., & Pallesen, S. (2017). People around you—Do they matter? An experimental gambling study. *International Gambling Studies*, 17(3), 349–365. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1333130>
- Mora-Salgueiro, J., García-Estela, A., Hogg, B., Angarita-Osorio, N., Amann, B. L., Carlbring, P., . . . Colom, F. (2021). The Prevalence and Clinical and Sociodemographic Factors of Problem Online Gambling: A Systematic Review. *Journal of gambling studies*, 37(3), 899-926. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-09999-w>
- Nordmyr, J., & Forsman, A. K. (2020). A systematic review of psychosocial risks for gambling and problem gambling in the Nordic countries. *Health, risk & society*, 22(3-4), 266-290. <https://doi.org/10.1080/13698575.2020.1796929>
- Reith, G. (2007). Gambling and the Contradictions of Consumption: A Genealogy of the “Pathological” Subject. *The American behavioral scientist* (Beverly Hills), 51(1), 33-55. <https://doi.org/10.1177/0002764207304856>
- Reith, G. (2013). Techno economic systems and excessive consumption: A political economy of 'pathological' gambling. *The British journal of sociology*, 64(4), 717-738. <https://doi.org/10.1111/1468-4446.12050>
- Schroeder, J. E., & Zwick, D. (2004). Mirrors of Masculinity: Representation and Identity in Advertising Images. *Consumption, markets and culture*, 7(1), 21-52. <https://doi.org/10.1080/1025386042000212383>
- Shaw, D., & Newholm, T. (2002). Voluntary simplicity and the ethics of consumption. *Psychology & Marketing*, 19(2), 167–185. <https://doi.org/10.1002/mar.10008>
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2013). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (10., Uudistettu laitos.). Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (10., Uudistettu laitos.). Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Liitteet

Liite 1. Haastattelusuunnitelma

Taustakysymykset

- Millainen rooli rahapelaamisella on elämässäsi tällä hetkellä?
- Millaisia rahapelejä olet pelannut viimeisen vuoden aikana?
- Kuinka usein pelaat rahapelejä?

1. Rahapelaamisen tilanteet

- Voisitko kuvailla tilanteita, joissa yleensä pelaat rahapelejä?

Tarkentavia kysymyksiä

- Missä pelaaminen yleensä tapahtuu?
- Onko pelaaminen osa jotain tiettyä arjen hetkeä tai rutiinia?
- Liittyykö pelaamiseen muita aktiviteetteja, kuten urheilun seuraaminen?
- Vaihtelee ko pelaaminen tilanteen mukaan?

2. Pelaamisen merkitykset ja syyt

- Mikä sinua yleensä motivoi pelaamaan rahapelejä?

Tarkentavia kysymyksiä

- Mitä saat pelaamisesta?
- Onko pelaaminen enemmän ajanvietettä, jännitystä vai jotain muuta?
- Onko pelaamisella sinulle jokin erityinen merkitys?

3. Älyllinen haaste ja osaaminen

- Millainen merkitys omalla tiedolla tai osaamisella on mielestäsi rahapelaamisessa?

Tarkentavia kysymyksiä

- Koetko, että joissain peleissä strategialla tai tiedolla on merkitystä?
- Onko pelaaminen joskus tuntunut oman osaamisen testaamiselta?
- Tuntuuko joskus, että pystyt arvioimaan mahdollisuuksia paremmin kuin muut?

4. Sosiaalinen ulottuvuus

- Millainen rooli muilla ihmisillä on rahapelaamisessasi?

Tarkentavia kysymyksiä

- Pelaatko joskus yhdessä muiden kanssa?
- Keskusteletko rahapeleistä kavereiden kanssa?
- Onko pelaaminen joskus osa yhteistä ajanviettoa esimerkiksi urheilun seuraamisen yhteydessä?
- Vaikuttaako kaveripiiri siihen, mitä pelejä pelaat?

5. Tunteet ja kokemukset

- Millaisia tunteita rahapelaamiseen yleensä liittyy sinulle?

Tarkentavia kysymyksiä

- Miltä pelaaminen tuntuu ennen peliä, sen aikana ja sen jälkeen?
- Millaisia tunteita voittaminen herättää?
- Entä häviäminen?
- Onko pelaaminen joskus tapa rentoutua tai irrottautua arjesta?

6. Raha ja voiton merkitys

- Millainen merkitys mahdollisuudella voittaa rahaa on sinulle pelaamisessa?

Tarkentavia kysymyksiä

- Onko päävoiton ajatus osa pelaamisen viehätystä?
- Oletko joskus miettinyt, mitä tekisit suurella voitolla?
- Pelaatko joskus enemmän kokemuksen kuin rahan vuoksi?

7. Vastuullisuus ja itsesäätely

- Mitä itse ajattelet vastuullisesta rahapelaamisesta?

Tarkentavia kysymyksiä

- Onko sinulla omia sääntöjä tai rajoja pelaamiseen liittyen?
- Miten päätät, kuinka paljon tai kuinka usein pelaat?
- Missä tilanteessa pelaaminen voisi mielestäsi muuttua ongelmalliseksi?
- Oletko joskus tietoisesti rajoittanut pelaamistasi?
- Miksi pelaat, jos tiedät häviäväsi pitkässä juoksussa?