

Kun rahapelit ottavat vallan

Rahapeliongelman syyt ja merkitykset pelaajien tarinoissa

Sanna Kähärä

Pro gradu- tutkielma

Sosiaalityö

Lapin yliopisto

2025

Lapin yliopisto

Tiedekunta: Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Työn nimi: Kun rahapelit ottavat vallan. Rahapeliongelman syyt ja merkitykset pelaajien tarinoissa

Tekijä: Sanna Kähärä

Koulutusohjelma/oppiaine: Sosiaalityö

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä, liitteiden lukumäärä: 78

Vuosi: 2025

Tiivistelmä:

Pro gradu -tutkielmassa tarkasteltiin rahapeliongelmaan johtaneita syitä ja niiden merkityksiä pelaajien tarinoissa. Rahapelaaminen on ilmiö, joka koskettaa laajasti suomalaisia, mutta sen ongelmallisia piirteitä ja yksilöllisiä kokemuksia on tarpeen tarkastella syvällisemmin. Tutkielman tavoitteena on syventää ymmärrystä rahapeliongelman taustalla vaikuttavista tekijöistä ja tuoda esiin pelaajien omia kokemuksia. Lisäksi tutkielma pyrkii vähentämään rahapeliongelmaan liittyvää stigmaa ja tarjoamaan tietoa sosiaalityön ammattilaisille rahapeliongelmosta.

Tutkielmani aineistona käytin Pelirajaton.fi-sivustolla julkaistuja pelaajien omia kokemustarinoita. Aineisto muodostui 15 pelaajan tarinasta. Tutkielmani lähestymistapana on narratiivinen analyysi, mikä mahdollisti rahapeliongelman syntyyn ja merkityksiin liittyvien tarinoiden tarkastelun. Etsin tarinoista narratiiveja, jotka liittyivät varhaisiin pelikokemuksiin, perhesuhteisiin, elämänvaikeuksiin, jännityksen ja mielihyvän kokemuksiin sekä sosiaaliseen ympäristöön.

Tutkielmani aineiston analyysin tuloksena syntyi viisi syntytarinaa, jotka kuvaavat rahapeliongelman syntymistä. Varhaisten pelikokemusten tarinassa nousee ilmi rahapelaamisen aloittaminen ennen täysi-ikäisyyttä sekä myönteiset varhaiset kokemukset pelaamisesta. Perhesuhteiden tarinassa nousee ilmi perhedynamiikan ja turvattomien kasvuolosuhteiden merkitys pelaamisen aloittamiseen. Elämänvaikeuksien tarina keskittyy stressin, kriisien ja muiden haasteiden vaikutukseen pelaamisen aloittamisessa. Jännityksen ja mielihyvän tarinassa pelaajat etsivät pelaamisesta jännitystä ja mielihyvää. Sosiaalisen ympäristön tarina korostaa perheen ja ystävien sekä pelikulttuurin vaikutusta rahapelaamiseen. Tutkimuksen tulokset korostavat rahapeliongelman monimuotoisuutta ja sen yksilöllisiä syntytapoja.

Avainsanat: Rahapeliongelma, rahapeliiriippuvuus, ongelmapelaaminen, narratiivinen analyysi

X Tutkielma ei sisällä muita kuin tekijän/tekijöiden omia henkilötietoja.

Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Rahapelaaminen ja rahapeliongelma ilmiönä.....	4
2.1 Rahapelaaminen käsitteenä ja ilmiönä	4
2.2 Rahapeliongelma	7
2.3 Rahapelaamiseen liittyvät aiemmat tutkimukset	10
2.4 Riippuvuuden taustatekijät	15
2.5 Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä.....	20
3 Tutkimuksen metodologiset lähtökohdat.....	25
3.1 Tutkimustehtävä	25
3.2 Aineisto.....	25
3.3 Narratiivinen analyysi	28
3.4 Tutkimuseettiset kysymykset ja luotettavuus	33
4 Rahapeliongelman syntytarinat	38
4.1 Varhaisten pelikokemusten tarina	38
4.2 Perhesuhteiden tarina.....	42
4.3 Elämänvaikeuksien tarina.....	48
4.4 Jännityksen ja mielihyvän tarina	53
4.5 Sosiaalinen ympäristön tarina.....	59
5 Johtopäätökset ja pohdinta.....	65
Lähteet	71

1 Johdanto

Pro gradu -tutkielmani aiheena on rahapelaaminen ja rahapeliongelma. Kiinnostukseni aiheeseen on herännyt omien kokemusteni kautta, ja opintojeni aikana huomasin, kuinka vähän aihetta käsitellään sosiaalityön opinnoissa muiden riippuvuuksien rinnalla. Tein yhteiskuntatieteiden kandidaatin tutkintoon sisältyvän kandidaatintutkielmani sosiaalityön tarjoamasta avusta ja tuesta rahapeliriippuvuuteen. Tarkastelin aihetta sosiaalityön näkökulmasta ja tutkin, miten sosiaalityö vastaa rahapeliriippuvuuteen. Kandidaatintutkimusta tehdessäni ilmeni, että rahapeliongelma jää usein näkymättömäksi sosiaalipalveluissa, ja vain harva hakee siihen apua. Myös ongelmallisen rahapelaamisen tunnistaminen voi olla haasteellista palveluissa, sillä ongelmapelaaminen ei välttämättä näy vasta kuin elämäntilanteen kriisiytyessä. Yksilön näkökulmasta rahapeliongelmaan liittyy usein häpeää, mikä voi estää avun hakemista. Pro gradu -tutkielmassani tarkastelen rahapelaamista ja rahapeliongelmaa rahapelaajien näkökulmasta. Rahapeliongelman käsitteellä tarkoitan sekä rahapeliriippuvuutta että ongelmapelaamista.

Rahapelaaminen on ilmiö, joka on läsnä monen suomalaisen arjessa. Se on monimuotoinen ja usein harmittomana pidetty ajanviettotapa, mutta joillekin pelaaminen voi kehittyä vakavaksi ongelmaksi ja riippuvuudeksi. Suomessa rahapelaaminen on yleistä, ja vuoden 2023 tutkimuksen mukaan 70 % väestöstä on pelannut rahapelejä viimeisen vuoden aikana. Vastaajista neljä prosenttia pelasi kohtalaisen riskin tai ongelmapelaamisen tasolla. (Grönroos ym. 2024, 1,3.) Rahapelaamisen ongelmallisuus ei kosketa ainoastaan pelaajaa itseään, vaan heijastuu myös hänen läheisiinsä, yhteisöön ja laajemmin koko yhteiskuntaan. Suomessa rahapelaamiseen liittyviä haittoja pyritään hallitsemaan muun muassa tiukalla sääntelyllä ja pelaajille suunnatuilla tukipalveluilla. Suomessa rahapelaamista säätelee arpajaislaki, ja lain tarkoitus on säädellä rahapelien järjestämistä niin, että ne tapahtuvat valvotusti ja vastuullisesti (Arpajaislaki 23.11.2001/1047). Näistä toimenpiteistä huolimatta ongelmallinen rahapelaaminen on edelleen merkittävä sosiaalinen ja kansanterveydellinen haaste.

Rahapeliongelma on monimutkainen ja monitahoinen ilmiö, joka vaikuttaa laajasti sekä yksilön elämään että yhteiskuntaan. Se kehittyy usein vähitellen, ja sen taustalla voi olla sekä yksilöllisiä että rakenteellisia tekijöitä, kuten psykologiset alttiustekijät, taloudellinen tilanne, rahapelien saatavuus ja yhteiskunnalliset asenteet pelaamista kohtaan. Vaikka tutkimusten mukaan rahapeliongelmat ovat yleisempiä heikommassa sosioekonomisessa

asemassa olevilla (Selin ym. 2018, 296), rahapelaaminen ei ole ainoastaan pienituloisten ajanvietettä. Rahapelaamiseen voi liittyä monia eri motiiveja, kuten jännityksen hakeminen, hetkellinen todellisuuspako tai usko siihen, että pelaamalla voi parantaa omaa taloudellista tilannettaan. Ajatus ”helposta rahasta” voi houkuttaa ketä tahansa, riippumatta varallisuudesta tai koulutustaustasta. Rahapeliongelma ei myöskään aina ole näkyvä tai tunnistettu ilmiö, ja monet kärsivät siitä pitkään ennen avun hakemista.

Ongelmallisen rahapelaamisen haasteet näkyvät myös sosiaalityön kentällä. Sosiaalityön ammattilaiset kohtaavat usein tilanteita, joissa rahapeli riippuvuus kytkeytyy muihin elämänhallinnan ongelmiin, kuten velkaantumiseen, mielenterveysongelmiin tai ihmissuhdevaikeuksiin. Rahapelaaminen voi johtaa laajempiin yhteiskunnallisiin seurauksiin, kuten sosiaaliturvan kasvavaan käyttöön ja rikollisuuteen. Nämä haasteet korostavat tarvetta ymmärtää rahapeliongelmiin taustatekijöitä ja prosesseja, jotta sosiaalityö voi tarjota oikea-aikaista ja vaikuttavaa apua. Rahapeliongelmaa kohdataan lähes kaikilla sosiaalityön osa-alueilla, minkä vuoksi sosiaalityöntekijöiden on tärkeä tunnistaa rahapelaamiseen johtaneet syyt, ylläpitävät tekijät sekä rahapelaamisesta aiheutuvat haitat. Omien kokemusteni kautta olen havainnut rahapeliongelmiä sekä sairaalassosiaalityössä että lapsiperheiden sosiaalityössä. Sosiaalityön tehtävänä on auttaa heikommassa asemassa olevia ihmisryhmiä, ja juuri nämä ryhmät ovat erityisen alttiita rahapeliongelmiille (Rogers 2013, 51).

Pro gradu -tutkielmassani tarkastelen rahapelejä pelaavien kokemuksia siitä, mitkä tekijät ovat vaikuttaneet rahapeliongelman syntymiseen, ja millaisia merkityksiä pelaajat antavat rahapeliongelman syntymiselle. Tutkimuskysymykseni ovat ”Mitkä tekijät ovat vaikuttaneet rahapeliongelman syntyyn rahapelaajien tarinoissa?” ja ”Millaisia merkityksiä pelaajat antavat rahapeliongelman syntymiselle?” Aineistona käytän pelirajaton.fi -sivustolla julkaistuja pelaajien kokemustarinoita. Tarinoissa nousevat esiin pelaajien omat kokemukset rahapelaamisen alkamisesta, sen muuttumisesta ongelmalliseksi sekä keinoja, joilla pelaajat ovat pyrkineet irtautumaan pelaamisesta. Pelaajalla tarkoitan tässä tutkielmassa henkilöä, jolla on tai on ollut rahapeliongelma. Tutkielmani lähestymistapa on narratiivinen analyysi, joka mahdollistaa yksilöllisten kokemusten ja kertomusten moniulotteisen tarkastelun.

Tutkielmani tarkoituksena on tuoda esiin pelaajien oma ääni kokemustarinoiden avulla. Narratiivisen analyysin avulla voidaan ymmärtää, kuinka yksilöt jäsentelevät kokemustaan ja antavat niille merkityksiä. Tarinat eivät ole vain kuvausta tapahtumista, vaan ne

rakentavat ja heijastavat yksilön identiteettiä sekä hänen suhdettaan ympäröivään maailmaan (Riessman & Quinney 2005, 393). Pelirajaton.fi-sivuston tarinat sopivat tutkimukseni aineistoksi, sillä ne ovat pelaajien itsensä kirjoittamia ja heidän omiin kertomuksiinsa perustuvia. Tarinat tuovat esiin rahapeliongelman alkusyyt sekä sen syvenemiseen vaikuttavia tekijöitä. Tarinoiden avulla on mahdollista hahmottaa, miten yksilön kokemukset ja yhteiskunnalliset tekijät kietoutuvat toisiinsa rahapeliongelman muodostumisessa. Tutkielmani tavoitteena on tuoda sosiaalityöhön lisää tietoa rahapeliongelma- ja ongelmien kanssa kamppailevia asiakkaita voidaan paremmin tukea.

Tutkielmani jakautuu siten, että johdanto osion jälkeen taustoitan tutkielmani teoreettista viitekehystä. Määrittelen tutkielmani kannalta keskeisimmät käsitteet kuten rahapelaamisen ja rahapeliongelman, ja tarkastelen näitä omissa alaluvuissaan. Seuraavassa alaluvussa tarkastelen tutkimusaiheen ympärillä olevaa aikaisempaa kotimaista ja kansainvälistä tutkimustietoa. Olen myös yhden alaluvun koonnut rahapeli-riippuvuuteen altistavista tekijöistä sekä yhden alaluvun rahapeliongelman kohtaamisesta sosiaalityössä. Kolmannessa luvussa esittelen tutkielmani metodologiset lähtökohdat. Esittelen tutkimustehdävän, tutkielmassa käytettävän aineiston, aineiston analyysimenetelmän sekä tarkastelen tutkimukseen liittyviä tutkimuseettisiä ja luotettavuuteen liittyviä kysymyksiä. Tämän jälkeen on tulosluku, jossa esittelen tutkimusaineiston analyysin tulokset. Se jakautuu teemoihin, jotka kuvaavat, millaisista tekijöistä rahapeliongelmat tarinoiden perusteella rakentuvat. Loppuun olen kirjannut johtopäätökset osion, jossa kokoan yhteen tutkimuksen keskeisimmät tulokset ja pohdin tulosten perusteella ilmenneitä asioita sekä mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

2 Rahapelaaminen ja rahapeliongelma ilmiönä

2.1 Rahapelaaminen käsitteenä ja ilmiönä

Rahapelaamisella tarkoitetaan pelien pelaamista, joissa panoksena on rahaa tai muuta rahan arvoista. Tällaisia pelejä on muun muassa lotto, raha-automaattipelit, raaputusarvat ja vedonlyöntipelit. (Grönroos ym. 2023, 3.) Suomessa rahapelien toimeenpanosta ja valvonnasta säädellään arpajaislaissa. Arpajaislain (23.11.2001/1047) mukaan rahapelit määritellään arpajaisiksi, joissa pelaaja osallistuu toimintaan vastiketta vastaan ja voi voittaa rahaa. Joissakin tutkimuksissa rahapelaamisen käsitteen ohella käytetään myös käsitettä uhkapelaaminen. Uhkapelaamisella tarkoitetaan rahapelaamista, joissa voitto perustuu sattumaan tai ulkopuolisiin tapahtumiin, ja tappio voi ylittää osallistujan maksukyvyyn (Rikoslaki 19.12.1889/39). Tässä tutkielmassa ei käytetä uhkapelaamisen käsitettä.

Erilaiset pelit ovat myös luokiteltu arpajaislaissa. Raha-arpajaisissa pelistä voi voittaa arpomisella rahaa, kun vedonlyöntipeleissä pelaaja asettaa rahapanoksen veikatakseen urheilu- tai hevoskilpailun lopputulosta, ja jonka mahdolliseen voittoon liittyy kerroin. Veikkauspelit puolestaan eroavat vedonlyönnistä siten, että ne perustuvat arvaukseen ilman erillistä voittokerrointa. Raha-automaatilla pelaaja voi panostaa rahaa ja saada voittoja sattumanvaraisesti. Kasinopelit kattavat laajan valikoiman kortti-, noppa- ja rulettipelejä, joita pelataan perinteisillä kasinoilla tai verkossa. Totopelit keskittyvät hevosurheiluun, jossa pelaajat yrittävät ennustaa kilpailujen lopputuloksia. Yhdistelmäpeleissä hyödynnetään useiden eri rahapelityyppien ominaisuuksia. Rahapelejä voidaan järjestää myös virtuaalisesti. (Arpajaislaki 3§.) Tästä voidaan päätellä, että rahapelivalikoima on laaja ja monipuolista.

Voidaan sanoa, että rahapelaamisella on kulttuurinen asema Suomessa, koska useiden ihmisten arkeen kuuluu rahasta pelaaminen. Suomalaiset myös pelaavat erilaisia rahapelejä eniten verrattuna muihin EU-maihin (Nikkinen 2008, 64). Terveystieteiden tutkimuksen vuoden 2023 tekemän tutkimuksen mukaan valtaosa vastaajista (92 %) oli pelannut rahapelejä jossain vaiheessa elämäänsä. Viimeisen vuoden aikana 70 prosenttia vastaajista oli pelannut rahapelejä. Verrattuna vuoteen 2019 rahapelaaminen on vähentynyt niin pelaajien määrässä kuin pelaamisen useudessa. Kuitenkin ongelmapelaaminen on

lisääntynyt vuodesta 2019, jolloin vastaajista noin kolme prosenttia pelasi kohtalaisen riskin tai ongelmapelaamisen tasolla. Vastaavasti vuonna 2023 neljä prosenttia pelaajista pelasi kohtalaisen riskin tai ongelmapelaamisen tasolla. (Grönroos 2024, 1, 3-4.)

Rahapelaaminen koskettaa myös jokaista ikäryhmää. Vaikka rahapelaaminen on nykyisin kielletty alle 18-vuotiailta, silti rahapelejä pelaa lähes 40 prosenttia 15-17 -vuotiaista. Muissa ikäryhmissä pelaaminen vaihteli 60 prosentista 80 prosenttiin. (Grönroos ym. 2024, 3.) Rahapelaaminen koskettaa kumpaakin sukupuolta, ja sukupuolten väliset erot ovat kaventuneet, vaikka rahapelaaminen mielletään usein miesten aktiviteetiksi (Castrén & Lind 2022, 22). Rahapelaamisen muodot ja suosituimmat pelit vaihtelevat myös eri ikäryhmien välillä. Erityisesti 18-59-vuotiailla suosituin pelityyppi oli Veikkauksen arpapelit sekä vedonlyöntipelit. Sen sijaan 18-29-vuotiaiden ikäryhmässä suosituimpia pelejä olivat Veikkauksen rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla sekä laivalla tarjolla olevat Pafin pelit. Alaikäisten peleissä korostui Veikkauksen arpapelit sekä yksityinen vedonlyönti ja korttipeli. (Grönroos ym. 2024, 9.) Yhteiskunnan suhtautuminen rahapelaamiseen ja pelikulttuurin muutokset voivat vaikuttaa myös siihen, miten rahapelaaminen kehittyi tulevaisuudessa eri väestöryhmissä.

Rahapelaamisen asema on muuttunut valtiollisen sääntelyn myötä, ja arpajaislakia on uudistettu monesti 2000-luvun aikana. Vuoden 2012 arpajaislain uudistuksen myötä lakiin kirjattiin 18 vuoden ikäraja koskemaan kaikkea rahapelaamista, mikä kiristi aiempia säädöksiä. (Raento 2012, 7, 9.) Vuoden 2017 alussa rahapelijärjestelmään kuuluvat Fintoto, Veikkaus Oy ja Raha-automaattiyhdistys RAY yhdistyivät yhdeksi yhtiöksi eli Veikkaus Oy:ksi. Nykyisin Veikkaus Oy:llä on yksinoikeudet tarjota rahapelejä. Vuoden 2022 alussa voimaan tullessa arpajaislain uudistuksessa keskeisiä säännöksiä ovat pakollinen tunnistauminen Veikkaus Oy:n rahapelien pelaamiseksi sekä Veikkaus Oy:n tietojen käyttö tehostetusti rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä. (Pajula & Mikkola 2022, 35, 37.) Rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmän uskotaan olevan tehokkain tapa ehkäistä rahapelaamiseen liittyviä haittoja ja riskejä, kuten rikollisuutta ja riippuvuuksia (Raento 2012, 9). Rahapelaamisen monopolijärjestelmällä saadaan myös pidettyä pelin kulutus ja tuotot Suomessa (Hellman & Egerer 2022, 29). Rahapelijärjestelmän uudistaminen kuuluu nykyiseen hallitusohjelmaan ja kesällä 2024 sisäministeriö on tehnyt lausunnon hallitukselle rahapelijärjestelmän uudistamiseksi. Ehdotetulla lailla pyritään poistamaan Veikkaus Oy:n monopolijärjestelmä ja avaamaan rahapelijärjestelmä lisenssimalliin. (Sisäministeriö 3.7.2024.)

Rahapelaamisen asema on yhteiskunnassamme ristiriitainen, sillä ongelmallinen rahapelaaminen aiheuttaa haittoja, mutta rahapelaamisen tuotoilla tehdään myös hyvää. Rahapeliteutoilla rahoitetaan pääosin voittoa tavoittelemattomia järjestöjä, jotka edistävät suomalaisten hyvinvointia (Hellman & Egerer 2022, 30). Pakollisen tunnistautumisen myötä järjestöjen avustukset ovat vähentyneet, mikä heikentää niiden toimintaa ja kykyä auttaa avuntarvitsijoita. Ristiriitaista kuitenkin on, että järjestöt saavat rahoituksensa Veikkauksen rahapeliteutoista, mutta samalla ne auttavat rahapeliongelmaisia. Tämä asettaa rahapelaajat vastuuseen yhteiskunnallisesta hyvinvoinnista, samalla kun ongelmapelaajien merkitys Veikkauksen tuloille jää huomiotta. (Karsimus & Günther 2021, 400.) Tämä herättää kysymyksen, missä määrin yhteiskunta todella pyrkii vähentämään rahapeliongelmia, jos järjestöt, joiden tehtävänä on rahapelihaittojen ehkäiseminen saavat rahoituksensa rahapeliongelmaisilta.

Nykyisin rahapelaamista voi harrastaa lähes missä tahansa, ja verkkopelaaminen on mahdollistanut pelaamisen kotoa käsin, joka on osaltaan tehnyt rahapelaamisesta helpompaa (Nikkinen 2008, 67–68; Raento 2012, 14). Internetin myötä pelaamisesta on tullut yhä enemmän ajasta ja paikasta riippumatonta sekä pelitarjonta on kasvanut (Raento 2012, 14). Koronapandemian myötä suljettiin rahapeliautomaatteja, joka osaltaan edisti pelaamisen siirtymistä verkkoon (Silvennoinen & Vuorento 2021, 9). Internet-pohjaisten rahapelienvälittäjien valvominen sekä sääntely on kuitenkin haasteellista niiden rajattomuuden vuoksi. Suomen monopolijärjestelmän ulkopuolisten rahapelienvälittäjien pelaaminen on sallittua, mutta niiden tarjontaa ja saatavuutta on rajoitettu asettamalla markkinointikieltoja sekä niihin liittyviä sanktioita. (Pajula & Mikkola 2022, 35.) Näin ollen rahapelaaminen on saanut sekä uusia mahdollisuuksia että riskejä, kuten rahapeliongelman haittojen yleistymisen.

Rahapelaamisen kulttuurinen asema näkyy myös esimerkiksi rahapeliautomaattien sijoittelussa julkisilla paikoilla. Rahapeliautomaattien sijoittaminen erilaisiin julkisiin tiloihin toimii eräänlaisena neutralointikeinona pelaajien keskuudessa. Esimerkiksi henkilö, joka pelaa runsaasti kaupan rahapeliautomaatteja, voi ajatella, ettei hänellä ole rahapeliongelmaa niin kauan kuin hän ei tarkoituksella hakeudu pelihalliin pelaamaan. Toisaalta pelihalleissa pelaavat henkilöt voivat ajatella, että pelaaminen juuri pelihallissa on normaalia. (Itäpuisto 2011, 314.) Pelipaikan normalisoituminen ihmisen arjessa voi hämärtää rajan satunnaisen ja ongelmallisen pelaamisen välillä sekä ylläpitää ajatusta siitä, että arjen ympäristöihin sijoitettu pelaaminen on harmitonta. Rahapelejä kuitenkin pelataan nykyisin eniten internetissä, ja tutkimuksen mukaan vain noin joka neljäs (24 %) vastaaja vastasi pelaavansa vain kivijalassa eli muualla kuin internetissä (Grönroos 2024, 5).

Teknologian kehittymisen myötä on tullut myös digipelaamista, jolla voidaan tarkoittaa pelaamista tietokoneella, älypuhelimella tai tabletilla. Digipelaamiseen voidaan liittää myös maksullisia rahapelien kaltaisia ominaisuuksia, jolloin digi- ja rahapelaamisen rajaa voidaan pitää häilyvänä. Myös nykyisin kasvavaa e-urheilua pidetään digipelaamisena, vaikka siinä voittamisen palkkiona voi olla suuriakin summia rahaa. (Alho & Castrén 2022, 13.) Rahapelaamiseen liitetään olennaisena osana rahapalkinnot sekä sattuma, jotka erottavat rahapeliongelman digipelaamiseen liittyvistä ongelmista (Heiskanen 2023, 58). Myös digipelit, joissa kulutetaan rahaa saadakseen jotakin hyödykettä pelissä, voi kouttaa pelaajan. Tämän tutkielman ulkopuolelle rajataan digipelaaminen.

Mainonta ja rahapeliyhtiöiden kaupalliset intressit vaikuttavat myös siihen, kuinka rahapelaaminen nähdään yhteiskunnassa. Suomalaisten rahapelaaminen on rakennettu taitavasti ihmisten arkielämään. Rahapelaaminen on normalisoitu arkeen korostamalla rahapelaamisen viihteellisyyttä. (Murto & Mustalampi 2015, 19; Hellman & Egerer 2022, 29.) Esimerkiksi Veikkaus korostaa mainonnassaan käytettävillään sanoinnoillaan pelaamisen sosiaalista ja viihteellistä puolta, mikä hämärtää rahapelaamisen riskien hahmottamista. Myös nykyisin sosiaalisessa mediassa ja televisio-ohjelmien mainoskatkoilla julkisuudesta tunnetut henkilöt mainostavat liittymistä Veikkauksen asiakkaaksi. Myös tutkimuksissa on nostettu esiin rahapelimainosten houkuttelevan pelaamaan (Bramley ym. 2019, 263). Rahapelaamiseen liitetään unelmointi, joka liittyy siihen, että pelaajan elämä muuttuu merkittävästi voittamisen jälkeen. Mainonnalla vahvistetaan tätä mielikuvaa ja tehdään siten pelaamisesta myös houkuttelevaa.

2.2 Rahapeliongelma

Suomessa rahapelaamiseen liittyvät käsitteet ovat jo melko vakiintuneita (Alho & Castrén 2022, 13). Rahapelaamiseen liittyvät käsitteet voidaan jaotella pelaamisen tiheyden ja pelaamiseen liittyvien ongelmien mukaan. Rahapelaamista voidaan kuvata hallituksi pelaamiseksi, riskipelaamiseksi, ongelmapelaamiseksi sekä diagnostisesti määritellyksi rahapeliiriippuvuudeksi. Rahapeliongelma on yläkäsite ongelmapelaamiselle sekä rahapeliiriippuvuudelle. (Alho & Lahti 2015, 11.) Käytän tässä tutkielmassa käsitettä rahapeliongelma, koska vaikka suomalaisessa kirjallisuudessa käsitteiden käyttö on melko tarkkaa,

kansainvälisessä kirjallisuudessa käsitteiden määrittely ei ole yhtä vakiintunutta. Aineistoni tarinoissa ei myöskään ole määritelty, onko pelaaja ongelmapelaaja vai rahapeliriippuvainen, joten tästä syystä käytän käsitettä rahapeliongelma.

Rahapelaamista voidaan tarkastella jatkumona, jossa se voi siirtyä huomaamattomasti ongelmatonesta pelaamisesta riskitasolle ja edelleen ongelmalliseen pelaamiseen tai riippuvuuteen. Kehitys ei kuitenkaan ole yksisuuntainen, vaan pelaaminen voi myös palautua hallitulle tai ongelmatonalle tasolle. (Alho & Lahti 2015, 11; Alho & Castrén 2022, 13.) Rahapelaamisen lievin muoto on riskipelaaminen, jossa pelaaminen on runsasta ja voi aiheuttaa yksittäisiä haittoja sekä johtaa varsinaisen rahapeliongelman kehittymiseen (Alho & Lahti 2015, 11; Järvinen-Tassopoulos & Kesänen 2021, 7). Riskipelaaminen voi aiheuttaa negatiivisia seurauksia, mutta ne eivät saavuta kliinistä intensiteettiä (Boudreault ym. 2018, 562). Riskitasolla pelaamista voidaan pitää pelaamista kolmena päivänä viikossa (Alho & Lahti 2015, 12).

Ongelmapelaamisella voidaan kuvata rahapeliriippuvuudesta lievempää tilaa, johon kuitenkin kytkeytyy monia negatiivisia vaikutuksia, kuten talous-, terveys- ja sosiaalisia vaikeuksia (Alho & Lahti 2015, 12). Rahapeliriippuvuudesta puhutaan silloin, kun pelaaminen on jatkuvaa, toistuvaa ja lisääntyvää, vaikka seuraukset ovat kielteisiä, kuten taloudellisia vaikeuksia tai perhesuhteiden huononemista (Lahti ym. 2012, 413; Bramley ym. 2019, 263). Rahapeliriippuvuus ilmenee jatkuvana tai toistuvana pelaamisena, joko verkossa tai fyysisissä pelipaikoissa. Riippuvuudessa ominaista on hallinnan menettäminen, heikentynyt kyky säädellä pelaamista, pelaamisen kasvava merkitys elämän keskiössä sekä sen asettuminen etusijalle muihin kiinnostuksen kohteisiin ja arjen velvollisuuksiin nähden. Riippuvuuteen voi liittyä jatkuvaa, kausittaista tai toistuvaa pelikäyttäytymistä. (Alho ym. 2022, 16.)

Rahapeliriippuvuus luokitellaan toiminnalliseksi riippuvuudeksi (Castrén ym. 2014, 469). Rahapeliriippuvuus on ensimmäinen toiminnallinen riippuvuus, joka on sisällytetty DSM-tautiluokitusjärjestelmään, ja se luokitellaan aineriippuvuuksien kanssa samaan ICD-tautiluokkaan. Rahapeliriippuvuuteen liitetään toleranssin kasvu, epäonnistuneet yritykset vähentää tai lopettaa pelaaminen sekä kontrollin menetys. (Castrén & Alho 2020, 10.) Suomessa rahapeliriippuvuudesta voidaan käyttää myös termiä pelihimo. Rahapeliriippuvuus voi esiintyä lievänä, keskivaikeana tai vakavana rahapeliriippuvuutena. (Alho & Lahti 2015, 13–14.) Diagnoosin asettamiseksi pelaamiskäyttäytymisen ja siihen liittyvien piirteiden on oltava selvästi havaittavissa vähintään 12 kuukauden ajan. Kestoa

kuitenkin voidaan lyhentää, jos kaikki diagnostiset kriteerit täyttyvät ja oireet ovat vakavia. (Alho ym. 2022, 16.)

Riippuvuudessa on kyse välittömästä mielihyvän tunteen saamisesta, joka lisää aivoissa dopamiinitasoa, jonka myötä aivojen itse tuottama dopamiini vähenee. Aivojen tuottaman dopamiinitason vähenemisen myötä aivot tarvitsevat yhä enemmän ulkopuolelta tulevaa mielihyvää. (Castrén & Alho 2020, 9.) Mielihyvän ja palkkion tunne vahvistavat käyttäytymismallia, saaden yksilön toistamaan toiminnan, joka on aiemmin tuottanut nautintoa tai hyötyä. Riippuvuusikäyttäytymisessä tämä mekanismi voi johtaa pakonomaiseen toimintaan, jossa mielihyvän tavoittelu sumentaa kyvyn tunnistaa toiminnan haitalliset seuraukset. (Majuri 2022, 62.) Tämä ilmiö on keskeinen myös rahapeliongelman kehittymisessä. Pelaamisen alkuvaiheessa voitot ja jännitys tuottavat mielihyvää ja vahvistavat käyttäytymistä, mutta ajan myötä aivot tottuvat palkkioon, jolloin saman mielihyvän saavuttaminen vaatii yhä enemmän pelaamista.

Rahapelaamiseen liittyvät haitat koskevat yksilöä, yhteisöä sekä yhteiskuntaa. Langham ja hänen kollegansa (2016) ovat luokitelleet rahapelaamiseen liittyviä haittoja seitsemään kategoriaan, joita ovat taloudellinen haitta, haitat ihmissuhteille, tunneperäinen tai psykologinen ahdinko, heikentynyt terveys, kulttuurinen haitta, heikentynyt suorituskyky työssä tai opinnoissa, sekä rikollinen toiminta. Yhteiskunnallisia haittoja on muun muassa eriarvoisuuden lisääntyminen sosioekonomisten ryhmien välillä, sillä pienituloiset käyttävät pelaamiseen suhteellisesti suuremman osan tuloista ja kärsivät enemmän haitoista. Rahapelaamiseen käytetyt rahat vähentävät myös muuta kulutusta. Lisäksi rahapelaaminen luo järjestäytyneelle rikollisuudelle mahdollisuuksia rahanpesuun ja korruptioon. Yksilötason haittoja ovat ylivelkaantuminen, mielenterveysongelmat sekä itsemurhariski. (Hellman & Egerer 2022, 31.) Rahapeliriippuvuudessa pelaaja menettää kontrollin pelaamiseensa, mikä johtaa perustarpeiden ja velvollisuuksien laiminlyöntiin. Pelaaminen hallitsee elämää, johtaa velkaantumiseen ja vaarantaa sosiaaliset suhteet sekä ammatilliset velvoitteet. (Alho & Lahti 2015, 12–14.)

Rahapeliongelmaan liittyvät haitat koskettavat myös pelaajan läheisiä. Vuoden 2023 tutkimuksen mukaan yleisimmät haitat, joita rahapeliongelma aiheuttaa läheisille ovat tunne-elämän kuormittuneisuus sekä huoli joko oman lapsen tai muun läheisen terveydestä (Grönroos ym. 2024, 21). Rahapelaamiseen liittyvät haitat voivat näkyä perheessä velkaantumisenä, luottamuksen menettämisenä, lasten laiminlyöntinä tai lähisuhdeväkivaltaana, johon liittyy sekä psyykkinen, fyysinen että taloudellinen väkivalta. Pelaaja voi

esimerkiksi pelata kaikki rahat, jolloin perheelle ei jää rahaa edes ruokaan. (Egerer & Alanko 2015, 372; Hellman & Egerer 2022, 31.) Rahapeliongelma voi johtaa syrjäytymiseen, erityisesti pienituloisissa perheissä. Rahapelaamisesta aiheutuva velkaantuminen voi syventää köyhyyttä ja lisätä eriarvoisuutta, mikä vaikuttaa myös perheessä lapsiin. (Järvinen-Tassopoulos & Kesänen 2021, 7.)

Rahapelejä voidaan kategorisoida erilaisiin tyyppeihin niiden ominaisuuksien mukaan. Sattumapeleissä, kuten arvontapeleissä, rahapeliautomaateissa sekä erilaisissa pöytäpeleissä, pelin lopputulos perustuu täysin sattumaan. Taitopeleissä yhdistyvät pelaajan taidot sekä sattuman vaikutukset. (Kinnunen & Jaakkola 2022, 46.) Sekä sattuma- että taitopelit voivat koukuttaa. Pelaamiseen liittyy usein muun muassa virheellisiä uskomuksia omista kyvyistä vaikuttaa pelin lopputulokseen sekä kontrolloida pelin kulkua. Virheelliset uskomukset sekä kontrollin kuvitelma osaltaan ylläpitää rahapeliongelmaa, ja on varsin yleistä rahapeliongelmissa kärsivillä. (Castrén & Lahti 2015, 74-75.)

Rahapelit jaotellaan myös nopea ja hidastempoisiin peleihin. Nopeatempoisissa peleissä pelaamisesta tuleva mielihyvän kokemus on välitön, sillä rahan sijoittamisen ja voiton aikaväli on lyhyt. Toisin kuin hidastempoisissa peleissä, rahan sijoittamisen ja voiton aikaväli voi olla päivistä viikkoihin. (Lahti ym. 2012, 413.) Nopeatempoisissa peleissä pelaaja pystyy toistamaan toimintaa riittävän usein pelihaittojen kehittymisen kannalta sekä pelaaja voi saada pelissä mukana elämisen tunteen, joka on merkittävä riippuvuuden kohde. Välitön mielihyvän kokemus nopeatempoisista peleistä on myös yksi riippuvuuskäyttäytymisen kehittymisen riskitekijä. (Murto 2017, 300.)

2.3 Rahapelaamiseen liittyvät aiemmat tutkimukset

Rahapelaamiseen liittyvää tutkimusta on tehty runsaasti aiemmin sekä kansallisesti että kansainvälisesti. Suomessa arpajaislain (1047/2001) 52§ velvoittaa tutkimaan ja seuraamaan rahapeleistä aiheutuvia haittoja sekä kehittämään rahapelihaittojen ehkäisyä ja hoitoa. Näistä vastaa sosiaali- ja terveysministeriö, ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitos toimeenpanee tehtävää sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannon mukaisesti. Tutkimuksen rahoituksesta vastaa Veikkaus, joka korvaa rahapelitutkimuksesta aiheutuneet kulut sosiaali- ja terveysministeriölle (Nikkinen 2023, 117). Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

toteuttaa neljän vuoden välein tutkimuksen suomalaisten rahapelaamiseen liittyvistä asenteista ja mielipiteistä. Kansainvälisesti on tehty systemaattinen kirjallisuuskatsaus ajalta 2010-2024 sekä meta-analyysi, jossa on tarkasteltu rahapeliongelman yleisyyttä maailmanlaajuisesti (Tran ym. 2024). Rahapeliongelmaa onkin tutkittu yleisemmin sen yleisyyden ja esiintyvyyden näkökulmasta kvantitatiivisia menetelmiä hyödyntäen.

Rahapeliyhtiöt ovat teettäneet tutkimuksia suomalaisten rahapelaamisesta 1980-luvun lopulta lähtien, mutta tuolloin tuloksissa ei kiinnitetty huomiota rahapeleistä johtuviin haittoihin. Vasta vuonna 1993 Lasse Murto ja Jorma Niemelä tekivät ensimmäisen suomalaisen tutkimuksen rahapeliongelma-asta, mikä avasi julkisen keskustelun rahapeliongelma-asta. (Jaakkola 2023, 42.) Tämän jälkeen tutkimusta rahapelaamisesta on tehty monesta eri näkökulmasta, ja rahapelaamisen tutkimus alkoi yleistyä. Rahapelaamisen tematiikkaan liittyvät tutkimusaiheet ovat yleistyneet kuitenkin 2000-luvulla, jolloin myös rahapelaamiseen liittyvät ongelmat on nostettu yhteiskunnallisiksi huolenaiheiksi (Itäpuisto 2012, 137).

Yksi ensimmäisistä laajemmista selvityksistä rahapelaamiseen liittyen on Harri Mielosen ja Harri Tiittasen (1999) tekemä tutkimus, jossa keskitytään peliriippuvaisten kokemuksiin ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta. Tutkimuksessa ongelmapelaamisen syiksi nähtiin rahallisen hyödyn tavoittelu sekä sisällön tuominen elämään. Ongelmapelaamisen seurauksia olivat taloudelliset vaikeudet, parisuhdevaikeudet, tunne-elämän muutokset ja vaikeudet sekä itsetuhoiset ajatukset. Tutkimuksessa selvisi, ettei peliongelmaa tunnettu kaikkialla ja hoitomahdollisuuksista tiedettiin vähän. Hoitoon pääseminen oli vaikeaa ja ongelmapelaaminen saattoi jäädä muiden addiktioiden varjoon. Haastatellut myös kokivat rahapeliongelmaan liittyvää vähättelyä eikä hoitohenkilökunta välttämättä ymmärtäneet pelaajien maailmaa. (Mt., 20, 48-52.)

Toisena merkittävänä teoksena tutkimukseni kannalta on Jukka Ahosen (2010) tekemä haastattelututkimus, jossa hän on tarkastellut rahapeliongelmia pelaajien omien kokemusten kautta. Tutkimuksessa on analysoitu rahapeliongelman syntyä, kehittymistä sekä kokemuksia hoitojärjestelmästä. Tutkimuksessa nousi esiin kaksi ryhmää, joista ensimmäisessä ryhmässä pelaaminen alkoi usein varhaisessa iässä, usein ilman erityistä valvontaa. Toisena ryhmänä nousi esiin täysi-ikäisenä säännöllisen rahapelaamisen aloittaneet, joiden pelaamisen aloittamisen syyt jakaantuivat neljään alaryhmään. Nämä alaryhmät olivat *merkittävän elämänmuutoksen seurauksena pelaamisen aloittaneet*, *työelämän menestymispaineessa pelaamisen aloittaneet*, *peleuran alkuvaiheessa tuntevia voittoja*

kasinopeleistä saaneet sekä *muut*, joiden rahapeliongelman syntyminen ei selkeästi liittynyt edellä mainittuihin. Tutkimuksessa korostui säännöllisen hoitokontaktin merkitys sekä pelaamisongelman avoimen käsittelyn tärkeys pelaamisen hallinnassa. Tutkimuksen mukaan hoitojärjestelmää tulisi kehittää moniammatillista yhteistyötä painottaen sekä lisätä yhteiskunnallista keskustelua rahapeliongelma. (Mt., 121-122, 123, 124-125.)

Uhkapelaamiseen liittyviä motiiveja on myös kartoitettu muissa tutkimuksissa. Allamin ja kollegoiden (2024, 44) tutkimuksessa nousee esiin selviytymismotiivi, jossa pelaamista käytetään negatiivisten tunteiden hallintaan. Tästä motiivia kutsutaan myös pakomotiviksi (Hagfors ym. 2022, 64). Lisäksi pelaamisen motiivina voi olla yksinäisyyden ja tylsistymisen lieventäminen. Myös nautinnon tai jännityksen hakeminen pelaamisen kautta on yhteydessä keskisuureen riskiin rahapeliongelman kehittymisessä. Muita pienempiä motiiveja rahapelaamiseen ovat rahapelaaminen harrastuksena sekä viihteen tai huvin vuoksi pelaaminen yhdessä ystävien tai perheen kanssa. (Allami ym. 2024, 44-45.) Lisäksi rahapelaamisen taustalla voi olla rahan voittamisen tavoittelu tai pyrkimys positiivisiin tunnekokemuksiin (Hagfors ym. 2022, 66). Tutkimuksessa, jossa tutkittiin australialaisten naisten kokemuksia rahapelaamisesta, nousi esiin rahapelaamisen aloittaminen sosiaalisten suhteiden vaikutuksessa varhaisessa elämänvaiheessa tai merkittävän elämäntapahtuman, kuten parisuhdeongelmien, avioeron tai läheisen kuoleman jälkeen. Osallistujat kokivat yksinäisyyttä ja stressiä elämänmuutoksien myötä, jolloin pelaaminen tarjosi keinon hallita näitä tunteita. Pelaaminen toimi myös sosiaalisena toimintana sekä toi jännitystä. (Nuske ym. 2016.)

Tutkimusta on myös tehty siitä, mitkä tekijät ovat yhteydessä rahapelihaittojen riskiin. Esimerkiksi sosiodemografiset tekijät kuten ikä, sukupuoli ja koulutustaso vaikuttavat siihen, millaisia rahapelejä pelataan ja missä ympäristöissä. Internetissä pelaaminen oli yleisempää nuorilla, kun taas perinteisissä pelipaikoissa pelaaminen korostui vanhemmilla pelaajilla. Myös tietyt pelimuodot, kuten nopeatempoiset pelit ja internetissä pelaaminen, olivat yhteydessä suurempaan haittariskiin. (Lind ym. 2021.) Aikuisväestöä koskevassa meta-analyysissä huomattiin rahapeliongelman riskitekijöiksi matala koulutus ja alhainen tulotaso, työttömyys, persoonalliset tekijät kuten impulsiivisuus ja korkea riskinottohalukkuus sekä mielenterveysongelmat kuten ahdistuneisuus ja masennus. Alkoholin ja muiden päihteiden käyttö korreloi vahvasti rahapeliongelman kanssa. (Allami ym. 2021.) Myös muissa tutkimuksissa on huomattu rahapeliongelman ja päihteiden käytön yhteys. Heiskasen ja Kuussaaren (2023) tekemässä tutkimuksessa ilmeni, että rahapeliongelma oli yhteydessä kovempien huumeiden käyttöön sekä sekakäyttöön.

Nuorten rahapelaamista, siihen liittyviä riskitekijöitä ja niiden vaikutusta rahapeliongelman kehittymiseen ovat tutkineet muun muassa Latvala ja kollegat (2022). He ovat tarkastelleet peruskoulun oppimistulosten yhteyttä myöhempään rahankäyttöön ja rahapelaamiseen Suomessa sekä sitä, kuinka koulusaavutukset voivat ennustaa tulevaa rahapelikäyttäytymistä. Keskeisinä tuloksina olivat, että matalammat peruskoulun arvosanat olivat yhteydessä suurempiin rahapelikuluihin aikuisuudessa. Lisäksi miehillä koulumenestyksen ja rahapelaamisen välinen yhteys oli voimakkaampi kuin naisilla sekä koulumenestys voi olla yksi varhaisista riskitekijöistä, jotka vaikuttavat rahapelikulutukseen myöhemmin elämässä. (Latvala ym. 2022.) Lisäksi suomalaisen kouluterveyskyselyyn perustuva tutkimus nosti esiin erityisen haavoittuvina ryhminä ulkomailla syntyneet, maahanmuuttajataustaiset sekä sekaperheiden nuoret. Näillä ryhmillä oli kohonnut riski heikompaan koulumenestykseen ja perhetilanteiden ongelmiin, joiden on havaittu olevan yhteydessä rahapeliongelman kehittymiseen. Toisaalta vahva koulukiinnittyminen ja vanhempien tuki toimivat suojaavina tekijöinä. (Raitasalo ym. 2024.)

Rahapeliongelmaasta toipumista on tutkinut esimerkiksi Itäpuisto (2012), jonka tutkimuksessa havaittiin, että rahapeliongelmaasta toipumisen vaiheisiin kuuluvat avun hakeminen, pelaamattomuustaitojen oppiminen, ajatusten ja arvojen muutos sekä oman roolin vahvistuminen. Heiskasen (2017) tutkimuksessa selvitettiin ongelmapelaajien kokemuksia taloudellisista vaikeuksista toipumisesta ja sitä, miten erityisesti julkiset sosiaalipalvelut voivat auttaa rahapeliongelman aiheuttamien taloudellisten vaikeuksien hallinnassa. Tulokset osoittivat, että tukitoimia suunniteltaessa tulee ottaa huomioon yksilön sosioekonomiset taustatekijät. Kansainvälisesti on myös tutkittu eri hoitomuotojen, kuten kognitiiviskäyttäytymisterapian, verkkopohjaisten hoitojen, lyhytinterventioiden sekä neuvonnan, tehokkuutta rahapeliiriippuvuuden hoidossa (ks. esim. Yakovenko & Hodgins 2016, Tse ym. 2012).

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos on myös tehnyt vuonna 2020 tutkimuksen rahapeliongelman hoidon saatavuudesta Suomessa. Saman laajuista kattavaa tietoa kuntien järjestämistä hoito- ja tukipalveluista ei ole ennen ollut saatavilla. Tutkimuksessa tuli ilmi, että nykyisin on kuntien mukaan riittävästi tarjolla hoitoa rahapeliongelmaan, ja hoitomuotoja ovat muun muassa yksilökäynnit, läheisen yksilökäynnit tai perhekäynnit avohoidossa sekä laitoskuntoutus ja vertaistukiryhmät. (Heiskanen ym. 2021.) Rahapeliongelman hoidon järjestämistä on myös tutkittu kansainvälisesti. Esimerkiksi Columb ja muut (2018) ovat tutkineet Irlannin terveyden- ja sosiaalihuollon järjestelmää rahapeliongelman hoidossa. Erityisesti sosiaalityön käytäntöjä rahapeliongelman hoidossa on kartoittanut

Manthorpe ja muut (2018) analysoimalla aiempia tutkimuksia, jotka käsittelevät rahapelaamista sosiaalityössä ja sosiaalityön koulutuksessa. Katsaus nosti esiin kolme teemaa, jotka olivat sosiaalityöntekijöiden puutteelliset valmiudet puuttua rahapeliongelmaan, sosiaalityön näkymättömyys rahapelitutkimuksessa sekä rahapelaamisen olevan suurelta osin näkymätön osa sosiaalityön koulutusta. (Manthorpe ym. 2018.)

Järvinen-Tassopoulos ja Marionneau (2021a) ovat tutkineet ongelmallista rahapelaamista sukupolvien näkökulmasta. Tutkimuksessa selvisi, että läheiset ovat usein huolissaan rahapelaajan hallitsemattomasta rahankäytöstä sekä velkaantumisesta. Läheiset pohtivat myös sitä, kuinka velvollisia he ovat auttamaan peliongelmaista taloudellisesti tai avunsaamiseksi sekä kuinka ottaa ongelma puheeksi peliongelmaisen kanssa. Ongelmallinen rahapelaaminen voi muuttaa sukupolvisuhteita ja aiheuttaa kriisitilanteen sukupolvien väliseen suhteeseen ja perheenjäsenten elämäntilanteeseen. (Mt., 32, 50-51.) He ovat tehneet tutkimuksen myös lasten asemasta rahapeliongelman varjossa. Tutkimuksessa selvisi, että lapset kokevat vierautta pelaavaa vanhempaa kohtaan, joka aiheuttaa negatiivisia muutoksia perhesuhteissa. Tutkimuksessa selvisi myös, ettei yksikään läheisistä ollut ajatellut hakevansa erikseen apua tai tukea lapsilleen sosiaali- ja terveystaloudellisuudesta. Lapset, joiden vanhemmilla on rahapeli-riippuvuus, ovat usein näkymättömiä, koska viranomaisilla on vaikeuksia tunnistaa heidät. Lasten näkökulmaan ei välttämättä kiinnitetä huomiota tai vanhemmat ovat voineet opettaa heidät vaikenemaan ongelmasta. (Järvinen-Tassopoulos & Marionneau 2021b, 85, 98-99.)

Rahapeliongelman vaikutuksia läheisiin ovat tutkineet myös Castrén ja kollegat (2022). Tutkimuksessa havaittiin että, joka viidennellä Manner-Suomessa asuvalla vastaajalla oli lähipiirissään vähintään yksi ongelmallisesti pelaava henkilö, ja läheiset kokivat eniten tunneperäisiä haittoja (mt., 1). Terveystalouden ja hyvinvoinnin laitoksen teettämässä tutkimuksessa tarkasteltiin myös läheisnäkökulmaa. Vuonna 2023 vastaajilta kysyttiin ensimmäistä kertaa tarkemmin, oliko heidän läheisillään ollut rahapeliongelma viimeisen 12 kuukauden aikana. Kuusi prosenttia vastaajista kertoi, että heidän läheisillään oli ollut rahapeliongelma kuluneen vuoden aikana. (Grönroos 2024, 20.) Läheiset kokevat rahapelihaittoja, joita ovat muun muassa taloudelliset vaikeudet, ihmissuhdeongelmat sekä stressi. Tutkimuksessa havaittiin, että naiset kokivat useammin emotionaalisia ja perhesuhteisiin liittyviä haittoja, kun taas miehet raportoivat useammin taloudellisia haittoja. Rahapelaamisen vaikutukset näkyvät voimakkaimmin kumppaneilla, perheenjäsenillä ja ystävillä. (Lind ym. 2022.)

Rahapelaamiseen liittyvät aiheet näkyvät vuosittain jonkin verran myös opinnäytetöissä. Opinnäytetöissä on tarkasteltu muun muassa toipumista rahapeliongelmasta sekä saadun tuen merkityksestä. Opinnäytetöissä aineistona käytetään usein erilaisia verkkokeskusteluja, jotka ovat suunnattuja haitallisesti rahapelejä pelaaville. Erilaisten verkkokeskustelujen käytön ongelmakohtaksi syntyy usein se, että verkkokeskustelujen alustat voivat olla kaikille avoimia eikä täten tiedetä tarkkaan, kuinka ongelmallisesti kirjoittaja pelaa rahapelejä. Opinnäytetöissä on myös käytetty kokemusasiantuntijoiden kirjoituksia, jotka löytyvät verkosta. Opinnäytetöiden aineistoksi on kerätty verrattain vähän kvalitatiivista aineistoa, josta voinee pohtia, onko haitallisesti rahapelejä pelaavat vaikeasti tavoiteltavissa? Kirjallisuuskatsausta tehdessäni huomasin, että myös useampi rahapelaamiseen liittyvä tutkimus on tehty meta-analyysinä, väestöpohjaisen tutkimustiedon tai kouluterveyskyselyn perusteella. Vaikka nämä tutkimusmuodot antavat tutkimustietoa rahapelaamisesta ja siihen liittyvistä aiheista, olisi tärkeää saada pelaajien, joilla on tai on ollut rahapeliongelma, ääntä kuuluviin haastatteluiden tai muiden laadullisten menetelmien kautta.

2.4 Riippuvuuden taustatekijät

Riippuvuudessa on kyse siitä, että toiminnasta tulee ihmisen elämän keskeisin osa, halliten hänen ajatteluaan, tunteita ja käyttäytymistä (Griffiths 2005, 193). Yksi keskeisimmistä rahapelaamiseen liittyvistä teorioista on Durand Jacobsin (1986¹; 1988²) yleinen addiktioteoria. Teoria korostaa riippuvuuksien liittyvän dissosiaatiokokemuksiin, kuten todellisuuden hämärtymiseen tai arjen huolien unohtamiseen. Teorian mukaan addiktoille altistavat kaksi tekijää, joita ovat fysiologinen ali- tai ylikiihtyneisyys. Alikiihtyneet, eli helposti tylsistyvät ihmiset, hakevat jännitystä ja riskejä, kun taas ylikiihtyneet etsivät rauhoittavia keinoja. Nämä piirteet eivät johda välttämättä addiktioon, mutta ne voivat altistaa sen kehittymiselle. (Arstila ym. 2023, 135.) Riippuvuuden kehittymiselle

¹ Jacobs, Durand F. 1986: A General Theory of Addictions: A New Theoretical Model. *Journal of Gambling Behavior* 2, 15-31.

² Jacobs, Durand F. 1988: Evidence for a Common Dissociative-Like Reaction Among Addicts. *Journal of Gambling Behavior* 4(1), 27-37.

altistavana tekijänä pidetään myös impulsiivista ja jännityshakuista persoonallisuutta (Lahti ym. 2012, 414).

Jabobsin mukaan toinen addiktiolle altistava tekijä on psykologinen. Lapsuudessa ja nuoruudessa voi syntyä riittämättömyyden ja alemmuuden tunteita, jotka usein juontuvat vanhempien tai läheisten hylkäävästä käytöksestä. Tällaiset kokemukset voivat johtaa siihen, että henkilö kokee itsensä ei-toivotuksi ja arvottomaksi. Addiktiivinen käyttäytyminen tarjoaa keinon paeta näitä tunteita keskittymällä toimintaan, joka lievittää psykologista ahdistusta ja tarjoaa samalla stimuloivia kokemuksia. (Arstila ym. 2023, 136.) Riippuvuuden psykologisessa vaikutuksessa ihmiset hakevat toiminnasta tai aineesta mielialaa muokkaavia kokemuksia (Griffiths 2005, 193). Rahapelaamista voidaan pitää selviytymisstrategiana vaikeisiin elämäntilanteisiin, ja ihminen voi hakeutua rahapelien maailmaan saadakseen sieltä turvaa (Rogers 2013, 46). Tässä tutkielmassa keskityn erityisesti riippuvuuden altistaviin piirteisiin ja riskitekijöihin, kun taas riippuvuuden suojaavat tekijät jäävät vähemmälle huomiolle.

Jacobsin teorian mukaan epämiellyttävä fysiologinen tila sekä alemmuuden ja itseinhon tunteet saavat addiktioille alttiit henkilöt pakenemaan todellisuutta fantasioihin, joissa he kokevat itsensä arvostetuiksi ja voimakkaiksi. Näiden dissosiativisten tilojen avulla henkilö välttelee kivuliaita kokemuksia ja löytää helpotusta esimerkiksi rahapelaamisesta. Pelaaminen voi kohentaa mielialaa, lievittää tylsistymistä ja auttaa unohtamaan epämiellyttäviä muistoja. Samalla pelaaja omaksuu muuntuneen identiteetin, jossa hän tuntee itsensä vahvaksi ja voittamattomaksi, jättäen taakseen todellisuuden aiheuttaman kärsimyksen. Onnistuneen todellisuuspään edellytyksenä on salliva ympäristö, mahdollisuus syventyä fantasioihin sekä kyky keskittyä täysin riippuvuutta aiheuttavaan toimintaan. Tämä pakeneminen voi kuitenkin johtaa taloudellisiin ja psyykkisiin haittoihin, sillä pelaamiseen käytetty raha ja keinotekoisien identiteetin ylläpito voivat jatkaa hallitsemattomina pelaajan hyvinvoinnin kustannuksella. (Arstila ym. 2023, 136, 137.)

Toinen keskeisimmistä rahapeliiriippuvuuden tutkimuksessa on käytetyistä malleista Alex Blaszczynski ja Lia Nower (2002) kehittämä rahapelaamisen polkumalli, joka kuvaa ongelmapelaamiseen johtavia biologia, psykologisia ja sosiaalisia tekijöitä. Malli esittää, että rahapeliongelmat eivät ole homogeeninen ilmiö, vaan niiden taustalla on erilaisia kehityspolkuja. Nämä polut jaetaan kolmeen ryhmään, jotka ovat käytöksellisesti ehdollistuneet pelaajat, emotionaalisesti alttiit/haavoittuvat pelaajat sekä impulsiiviset pelaajat. Jokaisella ryhmällä on omat erityispiirteensä, joiden perusteella ne voidaan erottaa

toisistaan. Kaikille ryhmille on kuitenkin yhteistä rahapelien saatavuus, ehdollistuminen peleihin ja kognitiivisten vääristymien syntyminen. Lisäksi maan lainsäädäntö luo ja edistää ympäristöä, jossa rahapelit hyväksytään. (Blaszczynski & Nower 2002, 487, 491.)

Käytöksellisesti ehdollistuneet pelaajat sijoittuvat rahapeliongelman asteikolla lievimmälle tasolle. He ovat pääasiassa viihdepelaajia, jotka pelaavat jännityksen ja sosiaalisen kanssakäymisen vuoksi. Peliongelma syntyy hallinnan menettämisestä. Emotionaalisesti alttiiden ongelmapelaajien piirteitä ovat mielenterveysongelmat, heikot selviytymisstrategiat sekä negatiiviset perhetaustakokemukset ja elämäntapahtumat. He käyttävät rahapelejä lievittääkseen negatiivisia tunteita ja ovat alttiita rahapeliongelmiille psykososiaalisten syiden vuoksi. Impulsiivisilla ongelmapelaajilla on samoja piirteitä kuin emotionaalisesti alttiilla pelaajilla, mutta heidän pelaamisensa lisääntyy nopeasti ja etenee nopeasti vakavaan rahapeliongelmaan. Impulsiivisille ongelmapelaajille on tyypillistä myös epäsosiaalinen ja impulsiivinen persoonallisuus, varhaisessa iässä aloitettu rahapelaaminen sekä käytöshäiriöt. (Blaszczynski & Nower 2002, 492, 494.)

Tutkielmani viitekehys rakentuu erityisesti Blaszczynskin ja Nowerin polkumallista sekä Jacobsin teoriasta. Polkumalli jäsentää erilaisten rahapelaajien taustatekijöitä ja ongelmalliselle pelaamiselle altistavia tekijöitä, kun taas Jacobsin teoria tarkastelee riippuvuuden syntyä erityisesti yksilöllisten alttiustekijöiden näkökulmasta. Yhdessä nämä mallit muodostavat monipuolisen viitekehysten, sillä ne huomioivat sekä rahapeli­riippuvuuden psykologiset että rakenteelliset ulottuvuudet. Koska tutkimukseni tavoitteena on ymmärtää rahapeliongelmi­en syntyä ja kehittymistä pelaajien kokemusten kautta, nämä mallit tarjoavat tutkielmalleni kattavan ja jäsennellyn viitekehysten sekä toimivat analyysini tukena.

Riippuvuudelle altistavia tekijöitä ovat geneettisen perimän ja neurobiologisten ominaisuuksien lisäksi eri elämänvaiheissa koetut henkilökohtaiset kokemukset (Lahti ym. 2012, 414). Kasvu­ympäristöllä on merkittävä rooli siinä, millaisia asenteita ja toimintatapoja ihminen omaksuu. Lapsi voi oppia aikuisilta esimerkiksi alkoholinkäytöstä tai rahapelaamisesta, mikä saattaa myöhemmin vaikuttaa hänen valintoihinsa ja käyttäytymiseensä. Lisäksi riippuvuuden taustalla voi olla varhaisen vuorovaikutuksen häiriöitä, haitallisia selviytymiskeinoja sekä yhteiskunnallisia rakenteellisia ongelmia. (Pirkanen & Järvinen-Tassopoulos 2021, 16.) Riippuvuuden kehittymiseen vaikuttavat tekijät voidaan jaotella ympäristötekijöihin ja yksilöllisiin ominaisuuksiin, ja niiden merkitys vaihtelee

yksilöittäin (Rogers 2013, 46). Koska jotkut ihmiset ovat alttiimpia riippuvuuden synnylle kuin toiset, riippuvuuteen vaikuttavia tekijöitä tulee tarkastella yksilöllisesti.

Rahapeliongelman taustalla vaikuttavat kuitenkin myös monet muut yksilölliset ja sosiaaliset tekijät, jotka voivat lisätä alttiutta ongelmalliselle rahapelaamiselle. Tutkimuksissa on tunnistettu useita riskitekijöitä, jotka voivat vaikuttaa rahapeliongelman kehittymiseen. Rahapeliongelma on yleisempää miehillä kuin naisilla, ja miesten ongelmat ovat usein vakavampia (Alho & Lahti 2015, 10). Lisäksi tietyt väestöryhmät, kuten nuoret, opiskelijat, ikääntyneet ja maahanmuuttajat, kuuluvat riskiryhmään. Näillä ryhmillä on todettu olevan altistavia tekijöitä, jotka voivat lisätä rahapelaamisen kehittymistä haitalliseksi. (Järvinen-Tassopoulos 2022a, 77.) Nuorilla on usein ”nopean voiton asenne”, ja he pyrkivät saamaan nopeaa ratkaisua taloudellisiin ongelmiin rahapelien kautta. Nuorilla on myös piirteitä, kuten kokeilunhaluisuutta ja riskinottoa, jotka voivat motivoida kokeilemaan rahapelejä. (Heiskanen & Egerer 2019, 34.) Korkeakouluopiskelijat kuuluvat riskiryhmään ikänsä, ajallisten mahdollisuuksien, taitojen sekä eri pelaamismuotojen saavutettavuuden vuoksi (Tossavainen 2022, 79). Iäkkäiden rahapeliongelmaan liitetään usein erilaisia terveysongelmia, yksinäisyyttä sekä masentuneisuutta. Eläköityminen tuo myös lisää vapaa-aikaa, joka osaltaan voi lisätä rahapelaamista. (Järvinen-Tassopoulos 2022a, 77.) Maahanmuuttajien rahapeliongelmat liittyvät sopeutumishaasteisiin. (Raitasalo ym. 2024, 1914; ks. myös Järvinen-Tassopoulos 2022a, 77.)

Rahapelaamisen motiiveilla on keskeinen rooli rahapeliriippuvuuden kehittämisessä. Usein syyt, joiden vuoksi pelaaminen alun perin aloitetaan, eroavat niistä syistä, jotka ylläpitävät pelaamista riippuvuuden kehittyessä. Tutkimuksessa on tunnistettu viisi keskeistä motiivia rahapelaamiselle, joita ovat rahan voittaminen, jännitys, sosiaaliset syyt, älylliset haasteet sekä mielialan säätely. (Hagfors 2022, 92.) Vuoden 2023 tutkimuksen mukaan suomalaisia motivoi rahapelaamiseen eniten halu voittaa rahaa, ja noin neljännes vastaajista ilmoitti pelaavansa jännityksen, mielihyvän tai hauskuuden vuoksi. Pieni osa kertoi pelaavansa kehittääkseen taitojaan, kilpaillakseen tai koska koki itsensä hyväksi ja taitavaksi rahapeleissä. (Grönroos ym. 2024, 10.) Lyhyen aikavälin nautinnon jatkuva tavoittelu johtaa haitallisten ja pitkäaikaisten seurausten huomiotta jättämiseen, mikä puolestaan lisää riippuvuutta aiheuttavan toiminnan tarvetta (Griffiths 2005, 195). Rahapeliriippuvuus synnyttää kierteen, jossa pelaamista ylläpitää tappioiden takaisin tavoittelu tai halu paeta arjen kielteisiä kokemuksia. Kierteessä ihmisen todellisuudentaju hämärtyy, ja pelaaminen alkaa näyttäytyä ainoana keinona ratkaista pelaamisesta aiheutuneet ongelmat. (Castrén & Ränninranta 2022, 96.)

Rahapelaamiseen liitetään ilmaisuvoimaltaan moniselitteinen käsite ”vastuullinen pelaaminen”, joka korostaa vahvasti yksilön vastuuta pelaamisesta rahapeliyhtiöiden sijaan. Rahapeliongelman syitä tulisi tarkastella yksilön ajattelun ja käyttäytymisen piirteiden lisäksi rahapelien ominaisuuksia, rahapelien saatavuutta sekä markkinoita. (Selin 2023, 93-95.) Rahapeliautomaatteja on sijoitettu erityisesti alueille, joilla työttömyys, pienituloisuus ja matala koulutustaso ovat yleisiä. Huonon sosioekonomisen aseman ja rahapeliongelmiin välillä onkin todettu merkittävä yhteys. (Selin ym. 2018, 296, 299.) Tutkimukset osoittavat, että rahapeliautomaattien helppo saatavuus lisää rahapeliongelmiin riskiä (Blaszczynski & Nower 2002, 491). Myös pelitilat on suunniteltu houkutteleviksi, ja rahapelitarjontaa voidaan mainostaa eri tavoin. Näiden lisäksi nykyisin pelaamiseen ei tarvita käteistä, vaan maksamisen voi suorittaa pankkikortilla tai jopa puhelimella. Nämä lisäävät ongelmapelaamisen riskiä. (Järvinen-Tassopoulos 2022b, 68.)

Rahapeliyhtiöillä on myös vastuu osaltaan rahapeliongelman kehittymisessä. Rahapelien ominaisuudet, kuten nopeus, erilaiset valo- ja ääniefektit sekä pelien jatkuvuus, kouruttavat pelaajia ja voivat aiheuttaa ongelmapelaamista (Rogers 2013, 44). Myös voittojen suuruudella, voitoiksi naamioiduilla tappioilla sekä peliympäristöillä on vaikutusta ongelmapelaamisen kehittymiseen. Rahapeliyhtiöt voivat hallita näitä ominaisuuksia ja hyödyntää keinoja, joilla pelaajat joko menettävät rahansa nopeasti tai jatkavat pelaamista mahdollisimman pitkään. Toisaalta rahapeliyhtiöillä on myös mahdollisuus keinoilla vaikuttaa pelihaittojen ehkäisemiseen ja vähentämiseen. (Sulkunen 2019, 110.) Myös mainonnalla, jossa pelaaminen saadaan näyttämään hauskanpidolta, houkuttelee asiakkaita. Mainonnan avulla pelaaminen voidaan myös kuvata epärealistisena, ja mainontaan voidaan upottaa erilaisia virheellisiä käsityksiä pelaamisesta ja voittamisesta. (Bramley ym. 2019, 263.)

Rahapeliongelman kehittymiseen vaikuttavat monet eri tekijät, minkä vuoksi ei voida yksiselitteisesti määritellä, kenelle rahapelaaminen muodostuu ongelmaksi tai millainen on tyypillinen rahapeliongelmastä kärsivä henkilö. Eri mallit ja teoriat tarjoavat kuitenkin esimerkkejä siitä, millaisia kehityspolkuja rahapeliongelma voi olla ja millaiset tekijät voivat altistaa riippuvuuden synnylle. Rahapeliriippuvuutta on usein pidetty itse aiheuttettuna ongelmana (Nikkinen 2008, 67), vaikka sen kehittymiseen vaikuttavat myös yhteiskunnalliset tekijät. Ongelman taustalla voi olla sekä ulkoisia että yksilöllisiä tekijöitä, kuten pelien kouruttavat ominaisuudet voivat osaltaan lisätä riskiä, mutta myös persoonalliset piirteet ja alttius riippuvuuskäyttäytymiselle vaikuttavat. Ihminen saattaa aluksi kokeilla rahapelejä viihteen tai uteliaisuuden vuoksi ja huomaamattaan ajautua niiden

pariin yhä tiiviimmin. Rahapeliongelman kehittyminen tapahtuu usein vähitellen, kun pelaaja kasvattaa panoksiaan eikä alkuun kiinnitä huomiota pelaamisen aiheuttamiin haittoihin (Reith & Dobbie 2012, 516). Lisäksi nettipelaamisen jatkuva saatavuus voi vaikeuttaa rahapelaamisen hallintaa, sillä pelaaminen ei enää rajoitu tiettyihin paikkoihin tai ajankohtiin.

2.5 Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä

Rahapeliongelmiä kohdataan sosiaalityössä laajasti eri toimintaympäristöissä. Sosiaalityöntekijät työskentelevät heikoimmassa asemassa olevien kanssa, joilla on kohonnut riski rahapeliongelmiin (Rogers 2013, 51). Ongelmapelaamisen riskiryhmiksi on tunnistettu lapset, nuoret, opiskelijat sekä vanhukset, ja vanhempien ongelmallinen rahapelaaminen voi vaikuttaa haitallisesti myös lapsiin (Heiskanen & Egerer 2019, 34). Sosiaalityössä kohdataan usein asiakkaita, joilla on rahapeliongelman aiheuttamia taloudellisia, sosiaalisia ja psyykkisiä vaikeuksia. Oman työkokemukseni kautta lapsiperheiden palveluissa havaitsin rahapelaamisen aiheuttaneen taloudellisia vaikeuksia, kuten vuokravelan kertymistä sekä laskujen maksamattomuutta, mutta myös sosiaalisia ongelmia, jotka näkyivät esimerkiksi haasteena perheen vuorovaikutuksessa.

Rahapeliongelmat liittyvät usein tilanteisiin, joissa henkilö on jäänyt koulutuksen ja työelämän ulkopuolelle, kärsii taloudellisista vaikeuksista tai kamppailee mielenterveys- ja päihdeongelmien kanssa. Sosiaalityöntekijöillä on keskeinen rooli näiden haasteiden tunnistamisessa ja rahapelaajien tukemisessa, sillä heidän työnsä keskittyy usein moniongelmaisten asiakkaiden auttamiseen. Sosiaalityössä kohdataan usein haavoittuvassa asemassa olevia rahapelaajia, ja rahapeliongelmat ovat osa laajempaa sosiaalisten ja terveydellisten haasteiden kokonaisuutta, joka asettaa vaatimuksia sekä asiakkaille, sosiaalityölle että palvelujärjestelmälle. (Järvinen-Tassopoulos & Kesänen 2021, 7.) Rahapeliongelmat eivät siis ole vain yksilön vastuulla, vaan ne kytkeytyvät laajempiin yhteiskunnallisiin rakenteisiin ja palveluiden saatavuuteen. Tämä korostaa tarvetta kehittää sosiaali- ja terveystaloudellisia palveluita siten, että ne voivat tarjota oikea-aikaista tukea ja ennaltaehkäiseviä ratkaisuja rahapeliongelman hallintaan.

Hyvinvointialueiden vastuulla on tarjota hoitoa rahapeliongelmaan samalla tavalla kuin muihin sosiaali- ja terveysongelmiin (Heiskanen & Kuussaari 2023, 25). Suomessa riip-puvuushoidon asiantuntijoina toimivat pääasiassa sosiaalityöntekijät, mutta rahapelion-gelmasta kärsivät voivat hakeutua myös muiden hoitotahojen, kuten terveyskeskusten, piiriin (Egerer & Alanko 2015, 364). Tämä korostaa tarvetta kehittää moniammatillista yhteistyötä, jossa sosiaalityö ja terveydenhuolto voivat yhdessä tarjota kokonaisvaltaista tukea rahapeliongelma kärsiville. Castrén ja muut (2016) ovat tutkineet ammattilaisten näkemyksiä ongelmapelaamisesta. Heidän tutkimuksensa osoitti, ettei sosiaali- ja tervey-denhuollon ammattipätevyys takaa riittäviä valmiuksia tunnistaa ja hoitaa peliongelma-sta kärsiviä asiakkaita. Lisäksi ammattilaisten oma-aloitteinen rahapeliongelman puheek-siOTTO oli varsin vähäistä. Samankaltaisia havaintoja nousi esiin myös Heiskanen ja mui-den (2021) tutkimuksessa, jossa korostui työntekijöiden tarve lisäkoulutukselle rahapeli-ongelman hoidosta. Oman kokemukseni mukaan rahapeliongelma jää sosiaalityön kou-lutuksessa päihderiippuvuuksien varjoon, eikä siihen kiinnitetä yhtä paljon huomiota. Työelämässä olen huomannut, että asiakastietojärjestelmät eivät ohjaa kysymään rahape-laamisesta samalla tavalla kuin päihteidenkäytöstä. Tämän vuoksi rahapeliongelma voi jäädä helposti huomaamatta ja käsittelemättä muiden ongelmien rinnalla.

Myös kansainvälistä tutkimusta tehneet Bramley ja kumppanit (2019) ovat tarkastelleet englantilaisten ammattilaisten näkemyksiä ongelmapelaajien tukemisesta ja auttamisesta. Tutkimuksessa nousi esiin ammattilaisten puutteellinen tieto rahapeliongelma-sta, ja siten haasteet rahapeliongelman tunnistamisessa. Vaikka sosiaalityöntekijöiden yhteiskunnal-linen koulutus tarjoaa hyödyllisiä teorioita ja viitekehyksiä riippuvuusongelmien ymmär-tämiseen, rahapeliriippuvuuden tutkimus on silti jäänyt vähäiseksi sosiaalityön koulutuk- sessa ja alaan liittyvässä kirjallisuudessa (Rogers 2013, 51). On kuitenkin tärkeää, että sosiaalityöntekijät osaavat tunnistaa rahapeliongelman merkit ja riskitekijät. Huomatta- vaa on myös nostaa esiin tutkimus, jossa on haastateltu suomalaisia sosiaalialan johtajia rahapeliongelman tematiikkaan liittyen. Tutkimus nostaa esiin, ettei sosiaalialan johtajilla ole tietoa rahapeliongelma-sta eikä sen ilmenemisestä organisaationsa palvelussa. Raha-peliongelma näin ollen jää piiloon kaikilla sosiaalipalveluiden tasolla, ellei kehitetä tapaa raportoida rahapeliongelmaa systemaattisesti. (Heiskanen & Egerer 2019, 37.)

Järvinen-Tassopoulos ja Kesänen (2020) ovat tutkineet sosiaalialan ammattilaisten asian-tuntijuuden muodostumista ongelmapelaajia kohdatessa. Tutkimuksessa ilmeni asiantun-tijuuden muodostuvan ilmiön hahmottamisesta, asiakkaan kohtaamisesta ja rahapelaami-sen puheeksi otosta. Tutkimuksessa huomattiin myös, että työskentely ongelmapelaajien

kanssa saattoi olla haastavaa, koska monilla oli samanaikaisia ongelmia tai ongelmat seurasivat toisiaan. Myöskään paikallisia palveluja ongelmapelaajille ei välttämättä ollut tarjota. (Mt., 164.) Rahapeliongelma ei usein ole ulospäin näkyvä, ja se voi jäädä muiden ongelmien, kuten päihde- ja mielenterveysongelmien, varjoon (Castrén & Alho 2020, 10). Koska rahapeliongelma voidaan nähdä toissijaisena ongelmana, huomio voi kiinnittyä muihin kiireellistä puuttumista vaativiin ongelmiin, kuten väkivallan kokemuksiin, asunnottomuuteen, päihdeongelmaan tai taloudellisiin vaikeuksiin (Heiskanen & Egerer 2019, 33). Heiskanen ja Kuussaari (2023, 26) korostavatkin tutkimuksessaan, että rahapelaamisesta tulisi kysyä erityisesti silloin, kun asiakkaalla on kasautuneita ongelmia.

Kun rahapeliongelma aiheuttaa merkittäviä haittoja tai liittyy muihin hyvinvointia heikentäviin ongelmiin, on tärkeää tarkastella tilannetta kokonaisvaltaisesti, hyödyntäen erilaisia tukipalveluja ja tehdä yhteistyötä eri alojen ammattilaisten kanssa (Järvinen-Tassopoulos & Kesänen 2021, 12). Rahapeliongelman hoidossa ei kutienkaan ole kyse vain yhden työntekijän asiantuntemuksesta, vaan keskeisessä roolissa on moniammatillinen yhteistyö, jossa eri alojen asiantuntijat yhdistävät osaamistaan asiakkaan kokonaisvaltaisen tukemisen varmistamiseksi (Bramley ym. 2019, 266; Järvinen-Tassopoulos & Kesänen 2020, 164). Hoidon suunnittelussa on tärkeää ottaa huomioon asiakkaan kokonaistilanne ja kohdentaa apu ensisijaisesti siihen ongelmaan, joka vaikuttaa hänen hyvinvointiinsa eniten. Näin voidaan varmistaa, että hoito on mahdollisimman vaikuttavaa ja tukee asiakkaan toipumista tehokkaasti. (Castrén & Alho 2020, 10.)

Sosiaalityössä tunnustetaan sekä rahapeli-riippuvuuden yksilölliset että yhteiskunnalliset vaikutukset (Egerer & Alanko 2015, 372) sekä ongelmapelaamiseen liittyvät rakenteelliset ongelmat. Tutkimukset ovat osoittaneet, että rahapeliongelmat kytkeytyvät nykypäivän yhteiskunnalliseen taloudelliseen eriarvoisuuteen ja kulutuspaineseen, jossa heikommassa asemassa olevat pyrkivät pysymään mukana kulutusyhteiskunnassa (Heiskanen & Egerer 2019). Heikko sosioekonominen asema on osoitettu olevan merkittävässä yhteydessä ongelmapelaamiseen. Yhtenä selityksenä tälle on pidetty sitä, että taloudellisesti heikommassa asemassa olevat saattavat nähdä rahapelit keinona parantaa elintasoaan. Lisäksi rahapelaaminen koetaan usein helposti saavutettavaksi viihteeksi ja selviytymiskeinoksi haastavissa elämäntilanteissa. (Selin ym. 2018, 297.) On myös havaittu, että osa sosiaalityön asiakkaista käyttää osan saamastaan sosiaaliturvasta rahapelien rahoittamiseen (Bramley ym. 2019, 266).

Rahapelaamisen ja taloudellisen eriarvoisuuden välillä on vahva yhteys. Pienituloisuus, työttömyys ja matala koulutusaste on yhdistetty rahapelaamisen useuteen sekä rahapeliongelmiin esiintymiseen. (Heiskanen & Egerer 2019, 34.) Rahapelautomaattien saatavuus on merkittävä tekijä, sillä niiden määrä on suurempi alueilla, joilla on korkea työttömyysaste, paljon pienituloisia ja vähän korkeakoulutettuja asukkaita. Tutkimusten mukaan rahapelautomaattien määrällä on yhteys rahapelaamisen yleisyyteen ja sitä kautta ongelmapelaamisen kasvuun. (Selin ym. 2018, 296–297, 299.) Yksi keino ehkäistä ongelmapelaamista on rahapelien saatavuuden rajoittaminen. Lisäksi rahapeliongelmiin ehkäisy ja hoito edellyttävät laajempaa yhteiskunnallista keskustelua rahapelaamisen sääntelystä ja vastuullisuudesta. Koska rahapeliongelmat liittyvät usein taloudellisiin vaikeuksiin ja sosiaalisiin ongelmiin, myös palvelujärjestelmää tulisi kehittää niin, että tuki on helposti saavutettavissa eikä ongelman syventyminen jää kiinni esimerkiksi avun hakemisen kynnyksestä. Tämä tarkoittaa myös sitä, että rahapelihaittojen vähentämisessä tarvitaan sekä yksilöllistä että rakenteellista lähestymistapaa, jossa huomioidaan sekä ennaltaehkäisy että varhainen puuttuminen.

Rahapeliongelmaan voidaan sosiaalityössä puuttua monin tavoin. Taloudellisen tuen ja velkaneuvonnan tarjoaminen on ensisijaisen tärkeää, mutta myös psykososiaalinen tuki on keskeistä. Rahapeliongelmaan liittyvä neuvonta ja ohjaus on käytetyin tapa tukea rahapeliongelmaisia. Neuvontaa ja ohjausta voidaan tehdä sekä kasvokkain että puhelimitse. Puhelinneuvonta puolestaan tarjoaa välittömän ja nimettömän avun, mikä on erityisen hyödyllistä syrjäseuduilla asuville ja sosiaalisten tilanteiden pelosta kärsiville. Puhelinneuvonnan etuna nähdään myös avun saaminen ilman kasvokkain tapahtuvaa häpeää. (Tse ym. 2012, 58.) Psykososiaalista tukea voidaan antaa esimerkiksi motivoivan haastattelun ja kognitiivisen käyttäytymisterapian avulla. Kognitiivisella käyttäytymisterapialla pyritään korjaamaan pelaamiseen liittyviä virheellisiä käsityksiä ja uskomuksia (Huotari 2009, 37). Motivoivan haastattelun tavoitteena on auttaa asiakasta tunnistamaan ja vahvistamaan omaa muutosmotivaatiota sekä kykyään toteuttaa elämänmuutoksia (Castrén & Alho 2022, 130).

Sosiaalityöntekijän tehtävänä on tunnistaa rahapeliongelmaan liittyvät tuen tarpeet ja ohjata asiakas tarvittaessa oikeisiin palveluihin (Manthorpe ym. 2018, 199). Rahapeliongelmaista kärsivä voi hyötyä valtakunnallisen Peluurin palveluista, joka tarjoaa tietoa, tukea ja ohjausta rahapeliongelmaan (Kesänen & Silvennoinen 2022, 149). Erilaiset vertaistukiryhmät voivat auttaa pelaajia käsittelemään ongelmaa keskustelemalla ilman häpeän tunnetta. Ryhmissä käsitellään rahapeliongelmaan liittyviä tunteita ja asioita, jotka voivat

olla muille vieraita. (Heiskanen 2017, 32.) Tärkeää on myös tunnistaa rahapelaajan läheisten tuen tarve, joka voi olla erilainen kuin pelaajan. Läheiset hakevat apua usein saadakseen tietoa rahapeliongelmaista sekä saadakseen keskusteluapua ja vertaistukea (Heiskanen & Karmakka-Asare 2021, 518).

Vain noin 10-20 prosenttia ongelmapelaajista hakee apua rahapeliongelmaan (Castrén & Alho 2020, 10). Tutkimuksissa on noussut esiin, ettei rahapeliongelmaan usein haeta apua henkilökohtaisten esteiden vuoksi. Henkilökohtaiset esteet liittyvät ongelman kieltämiseen, usko kykyyn lopettaa pelaaminen itse sekä negatiivisiin tunteisiin. Useat myös haluavat hoitaa ongelman itse ja uskovat pystyvänsä tekemään niin. (Itäpuisto 2011, 313; Tse ym. 2012, 58.) Rahapeliongelma aiheuttaa myös häpeää, joka voi olla osaltaan este hoitoon hakeutumiselle (Itäpuisto 2011, 314). Rahapeliongelmaan onkin myös itsehoitomateriaaleja, joiden avulla yksilöllä on mahdollista tutustua aiheeseen itsenäisesti (Boudreault ym. 2018). Pelaaja voi myös hallita omaa pelaamistaan asettamalla pelirajoja tai käyttämällä pelikieltoja (Ränninranta & Typpi 2022, 128). Nykyisin Veikkauksen peleissä rahansiirtorajat ovat pakollisia, mutta pelaajalla on edelleen mahdollisuus säätää niitä itselleen sopiviksi.

Rakenteellisen sosiaalityön avulla voidaan vaikuttaa yhteiskunnallisiin rakenteisiin, jotka aiheuttavat eriarvoisuutta ja syrjintää. Sen tavoitteena on tunnistaa ja purkaa rahapeliongelmaa ylläpitäviä rakenteita sekä muokata niitä vähemmän haitallisiksi. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi rahapelihaittoja koskevan tiedon jakamista, vaikuttamista rahapelipolitiikkaan sekä rahapelihaittojen ehkäisyyn liittyvien palveluiden kehittämistä. Esimerkiksi julkinen keskustelu voi vaikuttaa asenteisiin rahapeliongelmaa kohtaan ja lisätä ymmärrystä rahapelaamisen yhteiskunnallisista kytköksistä. Avoin keskustelu voi vähentää rahapelaamiseen liittyvää stigmaa, joka saattaa estää pelaajia hakeutumasta ajoissa hoitoon. Stigman vaikutukset ulottuvat myös palvelujärjestelmään, sillä se voi heikentää halukkuutta tarjota tukea rahapeliongelmaista kärsiville ja heidän läheisilleen. Lisäksi leimaantumisen pelko voi estää niin pelaajia kuin heidän läheisiään hakemasta apua. (Järvinen-Tassopoulos & Kesänen 2021, 35, 38.)

3 Tutkimuksen metodologiset lähtökohdat

3.1 Tutkimustehtävä

Pro gradu -tutkielmani tehtävänä on tutkia ongelmallisesti rahapelejä pelaavien kokemuksia rahapeliongelmaan johtaneista tekijöistä. Tavoitteena on saavuttaa syvällisempi ymmärrys näistä tekijöistä pelaajien omien kokemusten kautta. Pelaajat ovat itse parhaita asiantuntijoita tuomaan esille rahapeliongelmaan johtaneita syitä. Haluan tuoda pelaajien ääntä kuuluviin, ja täten vähentää myös rahapeliongelmaan liittyvää stigmaa ja syyllistäviä asenteita. Rahapelaajien kokemukset rahapeliongelmaan johtaneista tekijöistä voi auttaa sosiaalityöntekijöitä tunnistamaan varhaisemmassa vaiheessa ongelmapelaamisen tai rahapeliriippuvuuden. Tieto rahapeliongelman taustalla olevista tekijöistä voi auttaa myös sosiaalityöntekijöitä ymmärtämään rahapelaajien tilannetta paremmin.

Tutkimuskysymyksinä on 1. Mitkä tekijät ovat vaikuttaneet rahapeliongelman syntyyn rahapelaajien tarinoissa? 2. Millaisia merkityksiä pelaajat antavat rahapeliongelman syntymiselle?

Tässä tutkielmassa keskityn rahapeliongelma-kaarsiviin henkilöihin, joten tarkastelun ulkopuolelle jäävät rahapelaamista satunnaisesti viihdemielessä harrastavat, riskipelaajat ja heidän läheisensä. Tutkielmassa pelaajalla tarkoitan henkilöä, jolla on tai on ollut rahapeliongelma. Lisäksi tutkielmassa ei käsitellä digipelaamista. Tutkimuksen tavoitteena on muodostaa mahdollisimman kattava kuvaus niistä tekijöistä, jotka ovat vaikuttaneet rahapeliongelman kehittymiseen ja millaisia merkityksiä niillä on ollut. Tämän vuoksi tutkimusta ei rajata esimerkiksi sukupuolen, iän tai sosioekonomisen taustan perusteella.

3.2 Aineisto

Aineistona käytän Pelirajaton.fi -sivuston pelaajien kokemustarinoita. Pelirajaton.fi tarjoaa rahapeliongelma-kaarsiville pelaajille, että läheisille tietoa ja tukea rahapeliongelmaan. Sivuston kautta on mahdollista hakea vertaistukea rahapeliongelmaan.

(Pelirajaton.fi/meista n.d.) Valitsin tarinat aineistoksi, sillä ne tuovat esiin henkilökohtaisia näkökulmia rahapeliongelman kokemuksista ja tarjoavat näin syvällistä ymmärrystä tutkimuskysymysteni tarkasteluun. Käyttämäni tarinat ovat kokemusasiantuntijoiden kirjoittamia, ja tarinoiden avulla he ovat voineet jakaa omia kokemuksiaan sekä tarjota vertaistukea muille. Sivustolla on yhteensä 26 sekä pelaajien että läheisten tarinoita ongelmapelaamisesta, joista 18 on pelaajien kirjoituksia. Sivustolla on myös tarinoita, jotka on kirjoitettu pelaajan läheisen näkökulmasta, mutta en käytä näitä tarinoita tutkielmassani aineistona. Pelaajien tarinoissa on sekä miesten että naisten kirjoituksia, ja kaikki kirjoittajat ovat oletettavasti täysi-ikäisiä. Sivustolla on myös kaksi englanninkielistä ja yksi ruotsinkielinen tarina pelaajien kirjoittamana, mutta olen jättänyt ne pois aineistostani, sillä kääntäminen olisi saattanut muuttaa sanojen merkityksiä tai tarinan kerrontaa. Valitsin aineistoksi 15 suomenkielistä tarinaa. Tarinoissa käsitellään ensikosketuksesta rahapelaamiseen, rahapelaamiseen liitetyjä tunteita, ”pohjakosketusta” rahapeliriippuvuudessa, avun hakemista sekä mitä rahapeliongelmaasta toipuminen on vaatinut.

Tarinat ovat vapaasti saatavilla verkossa, eikä sivustolle kirjautuminen tai rekisteröityminen ole tarpeen. Sivustoa voidaan pitää organisoituna, sillä se on suunnitelmallisesti ylläpidetty ja johdettu (Kuula 2011, 171). Täten tarinat ovat vapaasti käytettävissä tutkimuksen aineistoksi. Olen kuitenkin hyvän toiminnan mukaisesti kysynyt tarinoiden käyttämiseen lupaa sivuston ylläpitävältä taholta Sosped-säätiöltä. Olen saanut vastaukseksi heiltä, että tarinoita voidaan käyttää tutkielmassa. Tarinoista muodostuu yhteensä 73 sivua tekstiä, fontilla Times New Roman, fonttikooilla 12 sekä rivivälillä 1,5. Tarinat ovat sekä miesten että naisten kirjoittamia. Tutkimuskysymysten ja tutkimustavoitteen kannalta ei kuitenkaan ole merkitystä kirjoittajien sukupuolella. Myöskään muilla taustatiedoilla, kuten iällä, ei ole merkitystä tutkimuksen kannalta. Useinkaan internetissä olevasta aineistosta tutkija ei voi tunnistaa yksilöiden henkilötietoja tai persoonaa (Kuula 2011, 170). Sivustolla ei ole tarjolla tarinoiden tai niiden kirjoituspyyntöjen taustatietoja. On kuitenkin havaittavissa, että osa tarinoista sijoittuu aikaan, jolloin rahapelaamista ei valvottu samalla tavalla kuin nykyisin, ja tämä saattaa vaikuttaa rahapeliongelman syntymiseen. Tarinoita tarkastellessa onkin tärkeää ottaa huomioon ajallinen ja lainsäädännöllinen konteksti.

Tutkimusaineisto soveltuu hyvin tutkimuskysymysteni vastaamiseen. Aineiston tarinoissa rahapeliongelmaasta kärsineet pelaajat kertovat omia kokemuksiaan, tuoden esille heille merkityksellisiä asioita. Tämä tekee tarinoista monipuolisia ja yksilöllisiä. Tarinoissa käsitellään rahapelaamisen alkuvaiheita, rahapeliongelman syntymistä ja sen

merkitystä pelaajille. Pelaajat kuvaavat rahapeliongelman vaikutuksia elämäänsä ja pohivat, mikä on saanut heidät pelaamaan rahapelejä ja miten he ovat selviytyneet ongelmastaan. Tarinoiden kirjoittamisen tarkoituksena on tarjota vertaistukea muille samassa tilanteessa oleville, mikä on voinut rohkaista pelaajia jakamaan avoimesti kokemuksiaan ja tunteitaan, joita rahapeliongelma on herättänyt. Vaikeat elämäntapahtumat aiheuttavat usein katkoksen arjessa, ja johtavat syvällisiin pohdintoihin omasta elämästä ja identiteetistä (Laitinen & Uusitalo 2008, 115). Kirjoittaminen voi toimia eräänlaisena terapeuttisena prosessina, joka on auttanut pelaajia käsittelemään ja pohtimaan tapahtunutta syvällisemmin. Kirjoittaminen voi toimia osana toipumisprosessia ja auttaa pelaajia löytämään merkityksiä kokemuksistaan (Nuske & Hing 2013, 51). Pelaajien kirjoittamat tarinat tarjoavat myös arvokasta tietoa rahapeliongelman taustatekijöistä ja sen vaikutuksista elämään.

Tarinat perustuvat henkilöiden omiin kokemuksiin, ja ovat täten keskenään erilaisia. Vaikka tarinoissa on tunnistettavissa samankaltaisia teemoja, jokainen niistä on ainutlaatuinen ja yksilöllinen. Useissa tarinoissa kerrotaan, että rahapelaaminen on ollut läsnä jo lapsuudesta saakka, mutta rahapeliongelma on saattanut kehittyä vasta myöhemmällä iällä. Osa tarinoista sisältää tarkempia kuvauksia eri elämänvaiheista ja siitä, millä tavoin rahapelaaminen on liittynyt kuhunkin elämänvaiheeseen, kun taas osa tarinoista ei keskity yhtä yksityiskohtaisesti. Tarinat on kirjoitettu vapaamuotoisesti sekä ne vaihtelevat pituudeltaan. Vapaamuotoisissa tarinoissa ilmenee tunteita, rahapelaamiseen liittyviä merkityksiä sekä teemoja, joita ei esimerkiksi haastattelulla välttämättä tavoita. Kirjoittaminen voi joillekin ihmisille olla helpompi tapa käsitellä vaikeita elämäntapahtumia, sillä kaikki eivät pysty käsittelemään tunteitaan tai kokemuksiaan kielellisen ilmaisun avulla (Laitinen & Uusitalo 2008, 123). Rahapeliongelmaan liittyy stigmaa, mikä voi estää monia jakamasta kokemuksiaan tai puhumasta niistä avoimesti.

Narratiivinen aineisto voidaan hankkia monin eri tavoin, kuten erilaisilla haastattelumenetelmillä, päiväkirjoilla, kirjeillä tai tutkimusta varten kirjoitetuilla omaelämäkerrallisilla aineistoilla (Laitinen & Uusitalo 2008, 122). Koska valitsin tutkimusaineistoksi julkisen aineiston, väliin jäi joitakin tutkimuksen tekemisen vaiheita, kuten aineistonkeruu sekä litterointi. Mikäli olisin valinnut jonkin muun aineistonkeruumenetelmän, prosessi olisi ollut monivaiheisempi. Vaihtoehtoina olisi esimerkiksi ollut haastattelututkimus tai kirjoituspyynnön tekeminen, jotka olisivat vaatineet aikaa ja edellyttäneet sopivien osallistujien etsimistä. Koin kuitenkin, että valitsemani julkinen aineisto soveltuu hyvin tutkimuskysymysteni tarkasteluun ja tutkimuksen toteutukseen. Olen tietoinen siitä, että

julkiseen aineistoon ei voi itse vaikuttaa, vaan sitä on käsiteltävä ja hyödynnettävä alkuperäisessä muodossaan. Julkisen aineiston käyttö tässä tutkimuksessa on tietoinen päätös, jonka olen tehnyt tutkimussuunnitelmaani tehdessä. Julkinen aineisto mahdollistaa monien eri pelaajien kokemusten tarkastelun, mikä rikastuttaa tutkimustani ja tukee sen tavoitteita.

3.3 Narratiivinen analyysi

Tutkimusmetodinani on laadullinen tutkimus. Laadullista tutkimusta voidaan luonnehtia ymmärtäväksi tutkimukseksi, jossa ymmärtämisellä tarkoitetaan eläytymistä tutkimuskohteisiin oleviin ajatuksiin, tunteisiin ja motiiveihin (Tuomi & Sarajärvi 2013, 28). Tällöin tutkija pyrkii asettumaan tutkimuskohteidensa asemaan ja tulkitsemaan heidän kokemuksiaan ja merkityksenantojaan heidän omasta näkökulmastansa käsin. Laadullisessa tutkimuksessa korostuu ilmiöiden syvälinen ymmärtäminen eikä niinkään tilastollinen yleistettävyyys. Tutkimusprosessia ohjaavat tutkijan teoreettiset näkökulmat ja käsitykset tutkittavasta ilmiöstä. Tutkimus ei perustu valmiisiin malleihin, vaan ilmiötä hahmotetaan ja ymmärretään syvällisemmin vähitellen tutkimuksen edetessä. Laadullisessa tutkimuksessa kyse onkin enemmän vähitellen tapahtuvasta ilmiön käsitteellistämisestä, johon vaikuttaa sekä tutkimusta käsitteellistävät teoriat että käytännön kentästä ilmenevät näkökulmat. (Kiviniemi 2018, 77.)

Tutkimukseni analyysimenetelmänä on narratiivinen analyysi, joka tekee tutkimuksestani narratiivisen tutkimuksen. Narratiivinen tutkimus lisää ymmärrystä ilmiöstä tarjoamalla syvällisiä näkökulmia ihmisten elämään ja kokemuksiin (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Narratiivinen analyysi soveltuu erityisesti sosiaalityön tutkimukseen, sillä sosiaalityöntekijät kohtaavat jatkuvasti asiakkaidensa kertomuksia ja arvioivat heidän elämäntilannettaan, mikä tekee narratiivisesta lähestymistavasta relevantin näkökulman tutkimukseen (Riessman & Quinney 2005, 395). Narratiivinen analyysi on myös erityisen sopiva rahapeliongelman tutkimiseen, sillä se tuo esiin pelaajien omia kokemuksia ja auttaa ymmärtämään, miten rahapelaamisen liittyy identiteetin muutokseen ja subjektiivisiin kokemuksiin (ks. esim. Reith & Dobbie 2012; Nuske & Hing 2013). Tämän

tutkimusmenetelmän avulla voidaan syventää rahapeliongelman ymmärtämistä ja sen yhteyksiä elämän eri osa-alueiden kanssa.

Narratiivisen tutkimuksen aineisto usein on elämäkerrallinen tai kerätty haastatteluin, jossa haastateltava saa kertoa aiheesta vapaasti, mutta olennaista on, että aineistosta pystyy jollakin tapaa nostaa esiin tarinallisia merkitysrakenteita (Hänninen 2018, 192-193). Tutkimukseni aineisto koostuu ongelmallisesti rahapelejä pelaavien kokemustarinoista, jotka todennäköisesti ei ole alun perin tuotettu tutkimustarkoituksiin, mutta jota voidaan pitää kerrontaan perustuvana narratiivisena aineistona (Heikkinen 2018, 180). Aineistosta olen pyrkinyt tuomaan esiin erilaisia merkityksiä rahapeliongelman syntymiselle käyttäen narratiivista analyysia. Narratiiviset lähestymistavat soveltuvat tutkimuksiin, joissa keskitytään yksilöiden vapaasti kertomiin kertomuksiin ja elämäntarinoihin. Näiden avulla voidaan tutkia, millaisia kulttuurisia elementtejä sisältyy henkilökohtaisiin tarinoihin. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.) Narratiivinen lähestymistapa sopii tutkielmani metodiksi, sillä aineistosta on havaittavissa, että ihmiset ovat saaneet kertoa vapaasti tapahtumista, mahdollisesti joitakin apukysymyksiä käyttäen.

Narratiivisessa tutkimuksessa keskeisintä ovat tarinat, jotka muodostuvat kuuntelemalla ihmisten arkipäiväisiä puheita. Tarinoissa ilmenevä narratiivisuus luo selkoa todellisudesta ja jäsentää kokemuksia. (Eskola & Suoranta 2000, 22.) Arkikielessä voidaan puhua kertomuksista ja tarinoista toistensa synonyymeinä, mutta tutkimuksessa näiden käsitteiden välille on tehty selkeä ero. Kertomuksella viitataan tarinan esittämistä, kun tarinoilla viitataan tapahtumien tai tapahtumakulun kuvaukseen, joka vastaa kysymykseen, mitä on tapahtunut. (Heikkinen 2018, 172.) Käytän aineistosta käsitettä tarinat, koska sivustolla puhutaan tarinoista. Aineistoni tarinoissa pelaajat kuvailevat tapahtumia, jotka he liittävät rahapelaamiseen ja rahapeliongelmaan. Sosiaalitieteissä narratiivinen tutkimus keskittyy laadullisesti ihmisten kertomuksiin heidän elämänsä tapahtumista joko koko elämänsäkaaren tai sen tietyn vaiheen osalta (Hänninen 2008, 122). Tutkimukseni kohdentuu ihmisen rahapeliongelman elämänvaiheeseen, eikä tarinoissa ole kerrottu muita elämänsäkaaren vaiheita elleivät ne liittyneet rahapelaamiseen. Joten tutkin vain tietyn elämänvaiheen elämäntapahtumaa.

Tarinat muodostuvat, kun tulkitaan peräkkäisiä tapahtumia, jotka liittyvät ihmisen elämään (Hänninen 2018, 190). Tyypillisesti tarinat etenevät ajallisesti, ja niissä on alku, keskikohta ja loppu, jotka muodostavat loogisen jatkumon (Riessman & Quinney 2005, 394; Heikkinen 2018, 173). Tarinat liittyvät usein menneisiin tapahtumiin ja kokemuksiin

(Hyvärinen 2021). Pelaajien kertomuksissa tarina alkaa ensikosketuksesta rahapeleihin ja siitä, millainen elämänvaihe pelaajalla tuolloin oli. Keskikohdassa kuvataan, millaista oli elää rahapeliongelman kanssa ja mikä oli se käännekohta, joka sai pelaajan hakemaan apua. Tarinan loppuosassa pelaajat kertovat saaneensa apua tilanteeseensa. Kuitenkin kaikki tarinat eivät etene täysin loogisesti, vaan niissä saattaa olla ajallisia hyppäyksiä, jolloin tapahtumat palasivat menneisyyteen, eikä tarina etene täysin järjestäytyneesti ajallisesti.

Narratiivista lähestymistapaa voidaan soveltaa, kun ihminen nähdään aktiivisena toimijana, joka luo merkityksiä, ja kun elämänsä nähdään prosessinomaisena, kielellisesti tulkittuna sekä aikaan että paikkaan sidottuna (Laitinen & Uusitalo 2008, 110-111). Tarinoissa on toimijoina olevia henkilöitä, ja tapahtumat henkilöiden tekemiä tarkoituksellisia tai tahattomia tekoja (Heikkinen 2018, 175). Tarinoissa ihmiset selittävät ja tulkitsevat kokemuksiaan sekä asemoivat itseään ja muita. Tarinat toimivat myös välineenä elämänmuutoksista selviytymiseen ja yhdistävät henkilökohtaisia kokemuksia yhteiskunnallisiin tarpeisiin, odotuksiin ja arvoihin. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.) Aineistosani toimijoina ovat rahapeliongelma käärsineet pelaajat, jotka ovat myös tarinoissa kertojan roolissa. Pelaajat kuvaavat omaa toimijuuttaan suhteessa ympäristöönsä, millaisia valintoja he ovat tehneet tietoisesti tai tiedostamatta sekä antavat merkityksiä rahapeliamiselle. Tarinat rakentavat ja välittävät kokemuksia rahapeliongelma yksilöidysti, ja tarinoiden kirjoittaminen on voinut jäsentää ajatuksia rahapeliongelmaan liittyen.

Narratiivinen analyysi on hyvä aloittaa avoimella lukemisella, ilman muistiinpanojen tekemistä muutamankin kerran. Muutaman lukukerran jälkeen voi siirtyä varsinaiseen aineiston analyttiseen läpikäyntiin. (Hänninen 2018, 196.) Analyysin toteuttamisen lähdin siten, että luin tarinat muutaman kerran läpi kokonaisuudessaan. Tämän jälkeen kopioin tarinat omaan Word-tiedostoon parempaa tarkastelua varten, ja luin tarinat vielä kerran läpi ilman muistiinpanojen tekemistä. Tekstiä tuli yhteensä 73 sivua (fontti Times New Roman, fonttikoko 12 ja riviväli 1,5). Tarinoiden pituudet olivat keskimäärin noin kuuden sivun mittaisia. Tarinoista poistin kirjoittajan nimet, ja nimesin tarinat ”Tarina 1”, ”Tarina 2”, ja niin edelleen. Tarinoiden kopioiminen omaan Word-tiedostoon mahdollisti minulle muistiinpanojen tekemisen suoraan aineistoon, joka osaltaan nopeutti aineiston läpikäymistä. Kyseisen Word-tiedoston aion poistaa sekä tietokoneeltani että pilvipalvelusta tutkielmani valmistumisen jälkeen.

Vapaiden lukukertojen jälkeen aineisto pilkotaan pienempiin osiin, jonka jälkeen voi alkaa uudelleen kokoamaan ja rakentamaan merkityssuhteita sekä tulkintoja ja raportoi-
maan tuloksia. Narratiivinen analyysi keskittyy ensisijaisesti tarinoiden sisältöön, ja mi-
ten kertomukset tuovat esiin yksilöiden kokemuksia. (Laitinen & Uusitalo 2008, 130-
131.) Laadullisessa tutkimuksessa tutkijan tehtävänä on tunnistaa aineistosta keskeiset
ydinkategoriat, jotka kuvaavat tutkittavaa ilmiötä kokonaisvaltaisesti (Kiviniemi 2018,
83). Narratiivisen analyysin tavoitteena ei ole löytää yksittäisiä toistuvia tapahtumia tai
tapahtumasarjoja, vaan ymmärtää, miten pelaajat itse antavat merkityksiä omille koke-
muksilleen ja kuinka he tulkitsevat niitä (Nuske & Hing 2013, 44). Seuraavaksi tein ai-
neistooni lähiluvun, jonka avulla etsin aineistosta ilmeneviä teemoja ja kategorioita. Lähiluku mahdollisti myös käännekohtien ja ydinhetkien tunnistamisen, jotka ovat keskeisiä tutkimuskysymysten kannalta.

Narratiivinen analyysi voidaan jakaa narratiivien analyysiin ja narratiiviseen analyysiin. Narratiivien analyysissä aineistoa luokitellaan ja jäsennetään kategorioihin ja tapaustyyppiin sekä osista rakennetaan kokonaisuus, kun narratiivisessa analyysissä pyritään luomaan uusi kertomus aineiston pohjalta. (Heikkinen 2018, 181-182.) Narratiivit ovat keskeisiä elämäkokemusten ymmärtämisessä, erityisesti silloin, kun riippuvuus vaikuttaa yksilön kehoon, itsetuntoon, ihmissuhteisiin ja ajankäsitykseen (Reith & Dobbie 2012, 512). Tarkoitukseni on käyttää sekä narratiivien että narratiivista analyysiä. Kirjoitan pelaajien tarinoiden perusteella viisi erilaista kertomusta rahapeliongelman syntymisen merkityksestä tutkimuskysymykseni mukaisesti. Kertomukset olen jakanut pelaajien antamien merkitysten mukaisesti, jolloin käsittelen yhden merkitysalueen aina omassa osiossaan.

Tein tarinoista muistiinpanoja, ja ryhmittelyä rahapeliongelmaan johtaneista syistä. Ryhmittelyä ja teemoittelua voidaan pitää narratiivien analyysin menetelmänä, jonka pohjalta voidaan muodostaa varsinainen analyysi (Heikkinen 2018, 181). Käytin korostukseen eri värejä, joiden avulla pystyin helposti hahmottamaan, millaisia syitä ja merkityksiä kussakin tarinassa esiintyy. Esimerkiksi varhaiset pelikokemukset sai värin punainen ja etsin tarinoista sanoja, ja ilmaisuja, jotka viittasivat ensimmäisiin pelikokemuksiin. Muita teemoja oli esimerkiksi perhesuhteet ja roolimallit, sosiaalinen ympäristö, elämänvaikeudet sekä tunteisiin liittyvät sanat ja ilmaisut. Toisin sanoen etsin tarinoista narratiiveja, joiden pohjalta oli tarkoitus tehdä varsinainen narratiivinen analyysi. Näiden teemojen valinta perustuu siihen, miten pelaajat kuvailivat rahapeliongelman kehittymistä ja sen yhteyksiä muihin elämänsä osa-alueisiin. Nämä teemat ovat keskeisiä, koska ne valottavat pelaajien

elämänpolkua ja niitä tekijöitä, jotka ovat vaikuttaneet ongelman syntymiseen ja kehittymiseen.

Teemat valikoituivat myös lähiluvun avulla. Tavoitteenani oli tunnistaa kertomuksista ydinhetkiä ja käännekohtia, jotka ilmensivät siirtymistä ongelmapelaamiseen. Narratiivisen analyysin avulla voidaan tunnistaa käännekohdat (Reith & Dobbie 2012, 512). Käännekohtilla tarkoitan niitä hetkiä, jolloin pelaajan kokemus ja suhde rahapelaamiseen muuttuvat, ja pelaaminen siirtyy hallitusta pelaamisesta ongelmaksi. Näiden käännekohtien tunnistaminen on ollut analyysini keskeinen osa. Näitä käännekohtia etsin erityisesti ajanjaksoilta, jotka kuvastavat pelaamisen muuttumista riippuvuudeksi, eli tarkastelin ennen riippuvuutta olevaa aikaa. Keskityin tarinoiden alkuun, jotta saisin selville rahapeliongelmaan johtaneita syitä. Jotkin pelaajat olivat tunnistaneet kirjoituksissa rahapeliongelman tai rahapeliriippuvuuden alkamisen, jolloin keskityin ennen tätä oivallusta olleisiin teemoihin.

Näin ollen analyysissäni pyrin syventämään ymmärrystä sitä, miten pelaajien kokemus ja suhde rahapelaamiseen muotoutuvat ja kehittyvät elämän eri vaiheissa. Olen etsinyt kohtia, joissa pelaajat kuvaavat elämässään tapahtuneita muutoksia, ja kuinka nämä muutokset liittyvät rahapelaamiseen. Muutokset liittyivät usein varhaisiin pelikokemuksiin, perhesuhteisiin, elämänvaikeuksiin, tunteisiin tai sosiaaliseen ympäristöön. Joillakin pelaajilla samanaikaiset muutokset, kuten perhesuhteiden haasteet ja elämänvaikeudet, kietoutuivat yhteen. Koska teemat olivat osittain päällekkäisiä, jouduin pohtimaan, mikä kussakin tarinassa korostui eniten. Teemojen valinta on perustunut siihen, mitkä tekijät pelaajat ovat nostaneet esiin rahapelaamiseen liittyvissä kokemuksissa ja kuinka nämä tekijät ovat vaikuttaneet heidän suhteeseensa pelaamiseen. Tämä lähestymistapa on ollut erityisen tärkeä, koska se tuo esiin, kuinka ympäröivä maailma ja yksilön elämäntilanne voivat vaikuttaa rahapeliongelman syntymiseen ja syventymiseen. Teemojen analysointi on auttanut ymmärtämään, miten yksilön käsitys itsestään ja suhteestaan rahapelaamiseen voi muuttua sekä miten ulkoiset tekijät, kuten perhesuhteet tai ympäristö, voivat vaikuttaa rahapeliongelman kehittymiseen.

Aineiston analyysin tulokset esitetään viidessä eri syntytarinassa, jotka olen koonnut narratiivien perusteella. Esimerkiksi narratiivit, jotka koskivat varhaisia pelikokemuksia, yhdistin omaksi yhtenäiseksi kertomukseksi rahapeliongelman syntymisen merkityksenä. Tulkintojen tekemisessä olennaista on tuoda esiin ihmisten ajatukset ja kokemukset niin, että lukija pystyy mahdollisesti eläytymään niihin ja saamaan uusia näkökulmia (Laitinen

& Uusitalo 2008, 137). Olen pyrkinyt tuomaan esiin, miten elämäkokemukset, tunteiden ja ympäristön vaikutukset kietoutuvat osaksi rahapeliongelman kehittymistä. Tarkoituksena on tuoda lukijalle tietoa rahapeliongelmaan johtaneista syistä myös sellaisille, joilla ei välttämättä ole aiempaa tietoa rahapeliongelmaista.

Vaikka olen etsinyt tarinoista yhteneväisiä teemoja, on kuitenkin tärkeää huomioida tarinoiden erilaisuus ja yksilöllisyys. Tarinoiden yksilölliset piirteet usein jäävät vähemmälle huomiolle, kun tarinoiden yhteisiä piirteitä painotetaan (Hänninen 2018, 204). Kaikissa tarinoissa ei ilmennyt samanlaisia merkityksiä rahapeliongelman syntymiseen, jolloin analyysissä muodostuneet tulokset eivät ole yleistettävissä. Tulokset ovat kuin eräänlaisia esimerkkejä siitä, mitkä tekijät voivat vaikuttaa rahapeliongelman syntymiselle. Analyysin tulokset ovat myös syntyneet omieni näkökulmieni sekä tietojeni perusteella. Tutkijan subjektiivisuus on läsnä koko tutkimusprosessin ajan, jolloin tutkija tarkastelee aineistoa omien kokemusten kautta (Laitinen & Uusitalo 2008, 137).

Laadullisen tutkimuksen raportointi vaiheessa yhtenä oleellisena piirteenä voidaan pitää lainausten käyttämistä alkuperäisistä haastatteluista, joita on analyysin tukena. Lainauksien avulla voidaan esittää esimerkkejä sekä elävöittää tekstiä. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 22.) Olen käyttänyt lainauksia tarinoista tukeakseni ja syventämään analyysiani. Lainaukset auttavat konkretisoimaan pelaajien kokemuksia ja tuovat esiin heidän omaa ääntänsä, mikä osaltaan vahvistaa tutkimuksen narratiivista lähestymistapaa. Ne tarjoavat myös mahdollisuuden lukijalle eläytyä pelaajien kertomuksiin ja ymmärtää heidän kokemuksiinsa syvällisemmin. Lisäksi lainaukset tukevat tutkimuksen läpinäkyvyyttä, sillä ne mahdollistavat aineiston ja analyysin välisen yhteyden havainnollistamisen.

3.4 Tutkimuseettiset kysymykset ja luotettavuus

Tutkimuseettisiä kysymyksiä liittyy aina tutkimuksen tekemiseen. Tutkijan on sitouduttavan noudattamaan hyvää tieteellistä käytäntöä, johon liittyy tutkimuseettisiä lähtökoh-
tia. Tutkimuseettisiä lähtökoh-
tia ovat tiedeyhteisön tunnustamien toimintatapojen noudattaminen eli rehellisyyden, huolellisuuden, luotettavuuden, arvostuksen ja vastuunkannon noudattaminen kaikissa tutkimuksen vaiheissa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023, 11). Tätä tutkielmaa tehdessäni olen sitoutunut noudattamaan hyvää tieteellistä

käytäntöä. Tutkimukseni kohdentuu ihmisiin, jolloin olen sitoutunut noudattamaan myös ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisiä periaatteita. Näitä periaatteita ovat tutkijan kunnioitus tutkittavien henkilöiden ihmisarvoa ja itsemääräämisoikeutta kohtaan, kunnioitus aineellista ja aineetonta kulttuuriperintöä ja luonnon monimuotoisuutta kohtaan sekä tutkimuksen toteutus niin, että tutkimuksesta ei koidu haittaa tutkittavana olleille ihmisille, yhteisölle tai muille tutkimuskohteille (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 7).

Laadullisen tutkimuksen hyviin periaatteisiin kuuluu tutkittavien informoiminen tutkimuksesta ja tutkittavien mahdollisuus vaikuttaa tutkimukseen osallistumiseen (Eskola & Suoranta 2000, 53-54). Tutkittavan oikeutena on myös kieltäytyä osallistumasta sekä keskeyttää osallistumisensa milloin tahansa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 8). Julkinen aineisto tuo eettisen haasteen, sillä tutkittavia ei ole voitu informoida tutkimuksesta eikä heille ole annettu vaikuttaa osallistumiseensa. Vaikka Pelirajaton.fi -sivuston aineistot ovat julkisesti luettavissa, tarinoiden käyttöä tulee arvioida eettisesti. Sivuston tarinat ovat tarkoitettu ensisijaisesti tarjoamaan vertaistukea rahapeliongelmaan. Kun käyttäjäryhmä ja käyttötarkoitus on tarkasti rajattu etukäteen, ajatus tutkittavana olemisesta ei välttämättä tunnu mieluisalta tai hyväksyttävältä. Tarinoiden kirjoittaminen on voinut tuoda ensisijaisesti henkistä tukea. (Kuula 2011, 197.)

Toisaalta tarinat ovat kaikkien saatavilla internetissä, on heitä ennen kirjoituspyyntöä todennäköisesti informoitu siitä mihin tarinat julkaistaan. Tällöin kirjoittajat ovat voineet tiedostaa sen, että tarinoita voidaan käyttää myös muuhun tarkoitukseen. Tarinoiden kirjoittaminen on myös todennäköisesti perustunut vapaaehtoisuuteen ja kirjoittajat ovat voineet kirjoittaa vain sen asian, minkä ovat halunneet tuoda esiin. Vaikka tarinoiden jakaminen on voinut olla vapaaehtoista ja tarkoitettu vertaistuen tarjoamiseen, kirjoittajat eivät välttämättä ole osanneet ennakoida, että heidän tarinaansa voidaan käyttää akateemisessa tutkimuksessa. Tämä asettaa velvollisuuden arvioida tarkasti, kuinka aineistoa hyödynnetään ja missä määrin tutkimukseen voidaan sisällyttää esimerkiksi suoria lainauksia ilman, että kirjoittajien identiteetti tai yksityiset kokemukset tulevat tunnistettaviksi (Kuula 2011, 198).

Internetistä otettu aineisto tuo myös muita eettisiä haasteita, joita tulee ottaa huomioon. Tähän tutkimukseen olen ottanut aineistoni internetistä, jolloin voidaan ymmärtää internetin olevan aineiston lähde. Yhtenä keskeisenä kysymyksenä internetin käyttämisessä aineiston lähteenä on, miten tarjolla olevan informaation pystyy rajaamaan mielekkäästi

tutkimuksen kannalta. (Kuula 2011, 169, 170.) Olen valinnut Pelirajaton.fi -sivuston kaikki pelaajien kirjoittamat tarinat pois lukien vieraskieliset kirjoitukset sillä koin aineiston täten kattavaksi eikä mielestäni ollut syytä rajata joitakin tarinoita pois tutkimuksestani. Keskeisenä asiana on myös arvioida sivuston ylläpitävää tahoja ja arvioida sen luotettavuutta (Kuula 2011, 196). Pelirajaton.fi -sivustoa ylläpitää Sosped-säätiö, joka on suomalainen säätiö ja sen toiminta perustuu tukemaan haastavissa elämäntilanteissa olevia ihmisiä vertaisryhmin, yhteisöllisellä toiminnalla sekä tarjoamalla tietoa (Sosped.fi).

Tutkimuseettisenä periaatteena on myös tarvittavien tutkimuslupien hankinta (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023, 10). Organisoitujen ja vapaasti luettavien sivustojen ollessa tutkittavissa samoin kuin julkiset asiakirjat. Kuitenkin sensitiivisissä aiheissa on hyvä varmistaa sivuston ylläpitäjältä tutkimusaikeista ja pyytää arviota siitä, onko syytä kysyä myös lupaa tietojen tutkimuskäyttöön myös itse käyttäjiltä tai osallistujilta. Sensitiivisissä aiheissa tulee myös tapauskohtaisesti harkita milloin jättää pois tutkimusjulkaisusta tarkat internetosoitteet. (Kuula 2011, 171, 197.) Olen ollut yhteydessä Pelirajaton.fi -sivuston ylläpitävään tahoon Sosiaalipedagogiikan säätiöön sähköpostitse tutkimussuunnitelma vaiheessa. Olen saanut tiedon, että sivustolla olevien tarinoiden käyttämiseen ei tarvitse erillistä tutkimuslupaa, mutta tieto aineiston alkuperästä tulee näkyä lähdeluettelossa. Julkisesti aineistosta on myös lupa ottaa lainauksia tarkoituksen edellyttämässä laajuudessa muistaen merkitä lähde lähdeluetteloon täsmällisesti. Tutkiessa sensitiivisistä aiheista lainauksien käyttämisessä tulee käyttää erityistä harkintaa. (Kuula 2011, 172, 198.)

Myös narratiivisessa tutkimuksessa on omat eettiset haasteensa. Yksi keskeinen haaste on se, että kertominen voi viedä osallistujan mukanaan, jolloin hän saattaa paljastaa arkaluontoisia asioita huomaamattaan (Hänninen 2018, 204). Tämä on erityisen tärkeä huomioda tutkielmassani, kun tarkastelen rahapelaajien tarinoita rahapeliongelmasta. Ihmisen elämäntarina on merkittävä osa hänen identiteettiään, joten se on samalla hyvin arvokasta ja voi olla ihmistä haavoittavaa (mt., 204). Kerronta sisältää usein kertojan henkilökohtaisia ajatuksia, tunteita, kokemuksia ja näkemyksiä, joita tutkijan voi olla haastavaa tunnistaa ja arvostaa, jos tutkittava ilmiö on hänelle vieras. Siksi tutkijan on pyrittävä ymmärtämään ja kunnioittamaan kertojien subjektiivisia kokemuksia sekä asettumaan lähelle tutkittavaa ilmiötä. (Laitinen & Uusitalo 2008, 136.) Lisäksi narratiivit muuttuvat ajan myötä ja saavat uusia merkityksiä eri konteksteissa (Riessman & Quinney 2005, 405). Pelaajien kokemukset voivat vaihdella sen mukaan, missä vaiheessa he ovat suhteessa ongelmaansa ja millaisessa ympäristössä he kertovat tarinaansa.

Laadullisessa tutkimuksessa tutkijan asema on keskeinen. Tutkijalla on kirjoituksellista vapautta, vapautta valita tutkimusmenetelmät sekä tutkijalla on usein ennakko-oletuksia ja arkijärkistä päättelyä, jotka voivat vaikuttaa tutkijan tekemiin ratkaisuihin tutkimuksen teon aikana. (Eskola & Suoranta 2000, 20.) Ennakkoasenteeni ja -oletukset aiheeseen ovat muodostuneet jo kandidaatin tutkielmani kirjoituksen aikana sekä kokemuksieni myötä. Omat ennakkoasenteet aiheetta kohtaan on tärkeää tiedostaa, jotta ne vaikuttaisivat mahdollisimman vähän tutkimuksen analyysivaiheessa ja tulosten kirjoittamisessa. Tutkijalla on myös vastuu aineiston analyysistä, aineiston tulkinnasta sekä kirjoittamisesta. Vaaraksi voi muodostua vaikeiden elämäntilanteiden narratiivien tulkinnassa se, että ihmiset eivät tunnista kertomuksiaan tai kokevat tulkinnat loukkaavina. (Laitinen & Uusitalo 2008, 141.)

Rahapeliongelmaan liitetään stigmaa ja usein yksilöt kokevat häpeää. Aihe on täten sensitiivinen, joka täytyy ottaa huomioon tutkimusta tehdessä. Narratiivinen tutkimus kohdistuu ihmisten henkilökohtaisesti vaikeisiin kokemuksiin ja kielteisiin elämänmuutoksiin tai marginaalissa elävien ihmisten kokemuksiin, jolloin on tärkeää, ettei tutkimus lisää heidän vaikeuksiaan tai vahvista heihin kohdistuvaa stigmaa (Hänninen 2008, 123). Tutkijan tulee ymmärtää tutkittavaa ilmiötä, ja pystyä asettumaan vaikeisiin tunteisiin, joita tutkimusaihe voi herättää. Vinoutuneet käsitykset sekä näkökulmat voivat tuottaa virheellistäkin tietoa, eikä tutkimuksella tuotettu tieto välttämättä tavoita ihmisten subjektiivista todellisuutta. Virheellinen tutkimustieto voi vaikeuttaa entisestään haasteellisissa tilanteissa olevien ihmisten elämää. (Laitinen & Uusitalo 2008, 139.)

Narratiivisessa tutkimuksessa tutkimuksen luotettavuus voi muodostua ongelmalliseksi tulkinnallisen lähestymistavan vuoksi (Heikkinen 2018, 184). Kertomukset ja tarinat ovat subjektiivisia kuvauksia tapahtumista, ja kerronnallisuus liikkuu monilla eri tasoilla ja koskettaa eri konteksteja (Laitinen & Uusitalo 2008, 136). Tarinat eivät ole siis objektiivisia kuvauksia, ja ihmiset voivat unohtaa tai tietoisesti jättää pois tärkeitä yksityiskohtia. Varsinkin traumaattisten tapahtumien läpikäyminen voi asettaa tutkittaville eräänlaisia lukkoja eikä kokemuksista kertominen ole kaikille luontaista (Laitinen & Uusitalo 2008, 123). Tutkija toimii aktiivisesti aineiston tulkitsijana, mikä voi vaikuttaa siihen, millaisia johtopäätöksiä tehdään. On tärkeää, että tutkija on tietoinen omista taustaoletuksista ja reflektoi jatkuvasti omaa tulkintaprosessiaan. (Heikkinen 2018, 185.) Luotettavuutta voi vahvistaa tutkimuksen läpinäkyvyydellä sekä triangulaatiolla, eli yhdistämällä eri lähteitä (Tuomi & Sarajärvi 2013, 140, 143).

Tutkimuksen julkaisemisessa erityistä huomiota vaatii yksityisyyden suojan suojeleminen eikä ole tarkoituksenmukaista julkaista tutkimusta, jossa mukana olleet henkilöt voisi tunnistaa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 12-13). Tarinat voivat olla hyvinkin henkilökohtaisia, ja vaikka niistä poistettaisiinkin raportointi vaiheessa tunnistamisen mahdollistavat nimet ja yksityiskohdat, voi tarinat olla muutoin tunnistettavia (Hänninen 2018, 205). Tarinat ovat jokaisen saatavilla verkossa, jolloin tulee myös varmistaa se, ettei kirjoittajan henkilöllisyys paljastu. Todennäköistä on, että tarinoiden julkaisuvaiheessa on jo muutettu esimerkiksi pelaajien nimet keksittyihin nimiin. En kuitenkaan aio käyttää näitä nimiä, vaan tarinat aion koodata tarina 1 (T1), tarina 2 (T2) ja niin edelleen, kun käsittelen tarinoita tutkimuksessani.

4 Rahapeliongelman synty tarinat

4.1 Varhaisten pelikokemusten tarina

Useampi tarina alkoi lapsuudessa koetusta rahapelaamisesta, joka asettaa pohjan rahapeliongelmalle. Lapsuuden tapahtumat ovat muokanneet pelaajan suhdetta rahaan ja peleihin. Muistot lapsuuden rahapelaamisesta eivät ole yksinään aiheuttaneet peliongelmaa, mutta ne ovat rakentaneet pohjaa pelaamisen ja rahan välisten merkitysten kehittymiselle. Tarinoissa pelaajat kuvasivat, kuinka he olivat pelanneet aina ja rahapelaaminen normalisoitui varhaisessa vaiheessa lapsuutta. Pelaamisesta tuli osa arkea ja hyväksyttyä toimintaa. Useat pelaajat kertoivat pelien olleen kiinnostavia jo pienestä lähtien, ja he kuvasivat myös monien eri pelien kiinnostavan, niin rahapelien kuin muidenkin pelien. Pelaaminen saatettiin nähdä myös osana identiteettiä ja elämäntapaa jo lapsuudesta asti.

”Pelaamisen aloitin noin 10-vuotiaana: pajatsolla, flipperillä ja kortin pelaamisella rahasta.” T1.

”... koen että olen pelannut aina. Jo pienenä poikana kaikki mahdolliset pelit videopeleistä lähtien kiinnostivat kovasti.” T11.

”Olen lapsesta asti nauttinut kaikesta pelaamisesta: pihapeleistä lautapeleihin ja bingon pelaamisesta muihin rahapeleihin ja erityisesti voittaminen on ollut aina kivaa.” T7.

”Olen ollut kiinnostunut rahapeleistä pikkupojasta lähtien.” T15.

Yhtenä tyypillisenä ominaisuutena rahapeliongelman kehittymisen kannalta on varhaisessa lapsuudessa aloitettu rahapelaaminen (Lund 2010, 47). Rahapelaaminen saattaa olla lapsille aluksi leikkiä, johon liittyy kokemukset sosiaalisuudesta ja yhteisöllisyydestä (Järvinen-Tassopoulos & Metso 2009, 533). Aineistossa moni pelaaja oli aloittanut rahapelaamisen reilusti ennen täysi-ikäisyyttä. Jotkut pelaajat myös kuvasivat, kuinka vanhempi saattoi pelaajan puolesta ”tiputtaa rahat pelikoneeseen”, kun pelaaja ei pituutensa puolesta vielä siihen yltänyt. Tämä voi kertoa siitä, että pelikoneiden pariin hakeutuminen sekä pelaaminen nähtiin niin jännittävänä ja houkuttavana asiana, että pelaaja oli lapsena jo valmis näkemään sen eteen vaivaa.

”Pituutta oli silloin vielä sen verran vähän, että se vaati jopa pienen kiipeilysuorituksen, jotta pääsi pelin äärelle.” T8.

”Mummu syötti kolikoita puolestani kylpylän aulassa olevaan peliautomaattiin, koska itse en ylettynyt.” T10.

Seuraavissa narratiiveissa tuodaan esiin, kuinka lapsena kaikki saadut rahat menivät poikkeuksetta pelikoneisiin. Pelaamisen ja rahan välinen yhteys näin ollen muodostui jo varhain. Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 492) polkumalli emotionaalisesti haavoittuvista pelaajista korostaa lapsuudenkokemusten merkitystä. Varhain aloitettu rahapelaaminen sekä rahan ja pelaamisen varhainen yhdistyminen voivat viitata tähän polkuun. Myös esimerkiksi pelaamisen normalisoituminen perheessä ja se, että vanhemmat tai muut läheiset edesauttoivat pelaamista, voi viitata oppimismekanismiin, jossa pelaamisesta tulee hyväksytty ja jopa palkitseva tapa käyttää rahaa. (Mt., 492.) Käytettävissä oleva raha oli suoraan sidoksissa pelaamiseen. Rahaa ei säästetty eikä sitä käytetty muunlaiseen kuluutukseen, vaan se ohjautui aina peleihin. Usein myös vanhemmat tietämättään rahoittivat lapsensa pelaamista. Rahaa saatiin vanhemmilta, isän taskuista, isäpuolelta taikka sisaruksien jemmasta. Vanhemmat eivät välttämättä aluksi tiedostaneet lapsensa pelaamisen laajuutta, mutta käytännössä he rahoittivat sitä. Tämä voi kertoa pelaamisen normalisoinnista perheessä tai vähäisestä valvonnasta.

”Pelasin aina kun minulla oli rahaa. Nuorena sain käyttörahat äidiltä tai isäpuolelta.” T3.

”Rahallisesti pelaaminen oli pientä, mutta kaikki raha mitä minulla oli, meni peleihin.” T13.

”Äidillekin valkeni vihdoon, mihin mun kaikki rahat menivät. Hän oli siihen asti pääosin rahoittanut pelaamistani.” T10.

Myös lapsuudessa koettu pelaamishalu voi olla niin voimakas, että sitä varten haettiin rahaa keinoja kaihtamatta esimerkiksi penkomalla isän taskuja:

”Pelasin kaikki viikkorahani, ja kun ne loppuivat, isän taskut olivat aina täynnä kolikoita.” T9.

Yhtenä merkittävä tekijänä rahapelaamisen aloittamisessa on ensimmäinen merkittävä voittokokemus, joka voi kannatella jopa pelaajan koko peliuraa (Lund 2010, 55). Voittaminen lapsuudessa lisää rahapelaamisen kiinnostavuutta. Seuraavassa katkelmassa pelaajalle on jäänyt vahvasti muistiin ensimmäinen iso voitto, mikä viittaa siihen, että sillä oli merkittävä vaikutus pelaajaan. Se saattoi vahvistaa uskoa siihen, että pelaaminen voi olla tuottoisaa tai tarjota suuria tunnekokemuksia. Ensimmäisen isomman voiton jääminen mieleen voi kertoa siitä, että se oli ensimmäinen kerta, kun pelaaja koki voimakkaan onnistumisen ja ehkä myös palkituksi tulemisen tunteen. Ensimmäinen isompi voitto saattoi olla merkittävä hetki, joka vahvisti pelaamisen jatkumista.

”Olin varmaan 13–14-vuotias kun sain ensimmäisen isomman voiton. Muuten en summista tykkää puhua, ne ovat mielestäni epäolennaisia, mutta sen summan muistan tarkkaan – 948 markkaa.” T8.

Näistä muistoista pääsee kehittymään myönteisten kokemusten ansa, jossa huomio kiinnittyy voittoihin, eikä tappioihin. Suurista voitoista kertominen perustuu muistiin ja voi heijastaa ongelmapelaajille tyypillistä taipumusta nähdä alkuaikojen pelaaminen onnekaampana kuin myöhemmät kokemukset (Ahonen 2010, 60). Käsitys peleistä vääristyy, ja peleihin aletaan jo lapsuudessa liittää epätodellisia mielikuvia voittamisen mahdollisuuksista. Myös suhde peleihin vääristyy, josta on myöhemmin vaikea irtautua. (Lund 2010, 49.) Jacobsin teoria korostaa, kuinka lapsuudessa koettu voittamisen jännitys ja palkitsevuus voivat toimia vahvistavina kokemuksina, jotka muovaavat lapsen suhdetta riskeihin ja palkintoihin (Arstila ym. 2023, 136). Voittaminen, jopa pienten palkintojen muodossa, loi kokemuksen, että pelaaminen oli helppo tapa hankkia rahaa. Pelin panokset ja voitot muokkaavat käsitystä rahasta ja sen arvosta, mikä näkyy myös seuraavan pelaajan oivalluksessa: ”Tämähän on helppo ja kiva tapa hankkia rahaa”. Lause kiteyttää pelaamisen houkutuksen ja sen, miten se näkyy vaihtoehtoisena keinona ansaita rahaa ilman perinteistä työpanosta. Lapsuuden positiiviset pelaamisen kokemukset voivat luoda vääristyneitä mielikuvia ja uskomuksia myöhemmässä iässä.

”Pelit, joissa oli panosta, iskivät kuin lekalla päähän: ”Tämähän on helppo ja kiva tapa hankkia rahaa.” T1.

Sen lisäksi, että rahapelit tarjoavat keinon saavuttaa unelmia ilman työpanosta, rahapelit ovat myös keino saada nopeasti ja helposti rahaa ilman pitkää säästämistä (Lund 2010, 16). Yksi pelaajista kuvasi, kuinka säästäminen ei tullut kyseeseen. Pelaajalla on ollut vahva tarve käyttää raha välittömästi, eikä säästäminen ollut hänelle luontevaa. Rahan arvoa ei välttämättä ymmärretty ja raha saatettiin nähdä keinona hankkia mielihyvää nopeasti. Varhain hetkessä elämisen ja impulsiivisen rahankäytön piirteet voivat altistaa myöhemmin rahapeliongelmalle. Säästämisen puute ja rahan käyttäminen heti mielihyvän saamiseksi voivat tehdä rahapelaamisesta erityisen houkuttelevaa sillä siinä yhdistyvät sekä jännitys että mahdollisuus saada rahaa nopeasti käytettäväksi.

”Raha on polttanut taskussa jo tuolloin, jos jostain sai rahaa, se piti heti törsätä herkkuihin; säästäminen ei tullut kyseeseen.” T8.

Varhaisessa pelikokemuksessa raha ja tuuri voivat yhdistyä palkitsemisen kautta. Seuraavassa narratiivissa ilmenee pelaajan oppineen jo lapsena, että oikeasta arvauksesta voi saada rahallisen palkinnon, joka on voinut luoda pohjaa myöhemmälle pelaamiselle. Raha ja sattuma kietoutuivat yhteen jo varhaisessa vaiheessa pelaajan elämää, joka on voinut

synnyttää pelaajalle ajatuksen siitä, että tuurilla voi ansaita rahaa. Tuurilla ansaitsemisesta tuli miellyttävä ja jännittävä kokemus, se saattoi vahvistaa kiinnostusta riskinottoon ja rahapeleihin myöhemmässä elämässä. Lapsuudessa opitut kokemukset voivat vaikuttaa siihen, millaisia merkityksiä rahalle ja sattumalle annetaan myöhemmin. Lapsen on vaikea hahmottaa rahapeleihin liittyvää sattuman luonnetta sekä rahapelaamisen ansaintalogiikkaa (Lund 2010, 49), joka voi johtaa siihen, että myöhemmin uskotaan omiin taitoihin, strategiaan tai ”hyvään onneen”.

”Palkinnoksi oikeasta arvauksesta sai markan. Ne ovat ensimmäisiä muistoja, joissa on mukana raha ja tuuri. Näistä kahdesta tulikin sitten pitkäaikaisia kumppaneita.” T2.

Useissa tarinoissa viitataan myös pelaamiseen lapsena ilman ikärajojen valvontaa. Rahapelaaminen oli pelaajan arkielämässä läsnä ilman merkittäviä rajoituksia. Koska ikärajoja ei valvottu, pelaaminen normalisoitui ja siitä tuli osa lapsuuden ja nuoruuden arkea. Tämä viittaa siihen, että yhteiskunnalliset rakenteet, kuten valvonnan puute ja rahapelaamisen helppo saatavuus, olivat keskeisiä tekijöitä pelaamisen mahdollistajina. Yhteiskunnallinen suhtautuminen rahapeleihin oli myös sallivampi ja pelien haittoja ei ehkä ymmärretty samalla tavalla kuin nykyään. Myös aiemmissa tutkimuksissa on nostettu esiin rahapelien helpon saatavuuden sekä huonon valvonnan olevan yhteydessä rahapeliongelman synty- miseen (Blaszczynski & Nower 2002, 491; Ahonen 2010, 121).

”Ikärajoja oli varmaan silloinkin, mutta valvontaa ei ollut oikeastaan ollenkaan.” T1.

”Pelaamiseni alkoi kaupan pelikoneista. Silloin ei kukaan valvonut ikärajoja, jos niitä edes oli.” T13.

Toisaalta myös pelaaminen saattoi mennä koulunkäynnin edelle, jolloin pelaaminen alkoi vaikuttaa arjen toimintoihin kuten seuraavissa narratiiveissa ilmenee. Pelaamisen vuoksi kouluun meno lykkääntyi tai koulusta jäätiin kokonaan pois, mikä viittaa siihen, että pelaaminen alkoi hallita ajankäyttöä ja arkirutiineja.

”Aloin jäämään pois koulusta, ja jäin useasti kaupungille päiväksi, kun muut oli koulussa.” T3.

”Koulunkäynti saa odottaa. Jos sinne menisi vaikka seuraavana päivänä.” T2.

Raitasalon ja kollegoiden (2024, 1911) tutkimuksessa havaittiin, että koulusta pitäminen ja sosiaaliset verkostot toimivat suojaavina tekijöinä rahapeliongelman kehittymiselle. Kun taas aiemman tutkimuksen mukaan heikompi koulumenestys on yhteydessä suurempiin rahapelikuluihin myöhemmässä elämässä (Latvala ym. 2022). Myös seuraava pelaaja

nostaa esiin aamuisin myöhästelyn koulusta sekä koulun jälkeen pitkät pelihetket, jotka alkoivat muovata arkirutiineja:

”Myöhästelimme pelaamisen takia aamuisin kavereiden kanssa koulusta ja koulun jälkeen jäimme moneksi tunniksi kaupungille pelikoneelle. Pelaamisemme ei oikein koskaan puututtu koulussa. Pikemminkin opettajat vitsailivat, että jaahas taas ollaan oltu pelaamassa yksikätistä ja siksi ollaan myöhässä.” T10.

Pelaaja nostaa myös esiin, kuinka opettajien suhtautuminen oli leikkisää ja vitsailevaa eikä pelaamiseen puututtu. Rahapelaamista ei joko mielletty ongelmaksi, vaikka se vaikutti pelaajan koulunkäyntiin tai pelaaminen oli siihen aikaan niin yleistä, että sitä pidettiin normaalina osana nuorten elämää. Valvonnan ja rajoitusten puute mahdollisti pelaamisen jatkumisen ja voimistumisen. Jacobsin teoria korostaa sitä, että riippuvuuden kehittymistä voi edesauttaa ympäristö, joka suhtautuu sallivasti tai välinpitämättömästi riippuvuuskäyttäytymiseen (Arstila ym. 2023, 137). Myös aiemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että myönteinen suhtautuminen rahapeleihin voi edesauttaa ongelman syntymistä, ja kouluympäristöllä sekä opettajien suhtautumisella voi olla merkittävä rooli nuorten rahapelaamisen tunnistamisessa ja ehkäisyssä (Ahonen 2010, 53; Latvala ym. 2024).

4.2 Perhesuhteiden tarina

Tarinoissa perhesuhteilla oli merkittävä rooli pelaamisen muodostumisessa osaksi elämäntapaa. Yksilön elämäntapaa vaikuttaa sukupolvien sosiaaliset suhteet, ja nämä muovaavat ajan, paikan ja yhteiskunnallisessa kontekstissa yksilön elämää (Järvinen-Tassopoulos & Marionneau 2021a, 33). Kasvu-ympäristöllä on keskeinen vaikutus ihmisen asenteiden ja toimintamallien omaksumiseen. Lapsi voi omaksua aikuisilta malleja esimerkiksi rahapelaamiseen liittyen, mikä saattaa myöhemmin heijastua hänen omiin valintoihinsa ja käyttäytymiseensä. (Pirskanen & Järvinen-Tassopoulos 2021, 16.) Perhesuhteisiin liittyvissä kertomuksissa nouseekin esiin vanhemmilta omaksutut asenteet rahapelaamista ja rahaa kohtaan, mutta myös perhedynamiikan ja ihmissuhteiden haasteet sekä samassa perheessä ilmenevät muut riippuvuudet.

Yksi pelaajista kuvaa, kuinka ihannoi isäänsä, jonka elämäntyyliin kuului alkoholin käyttö sekä pelaaminen. Pelaaja piti isäänsä esikuvana. Aiemmissa tutkimuksissa on

huomattu, että rahapeliongelman kehittymiseen vaikuttaa erityisesti isän ja lapsen välinen suhde (Järvinen-Tassopoulos 2022b, 68). Pelaamiseen kuului myös yhteisöllisyys, jossa ilmeni iloa, rentoutta ja yhteenkuuluvuutta. Pelaaminen näyttäytyi pelaajalle lapsena positiivisena ja jopa tavoiteltavana asiana, johon on liitetty myönteisiä tunteita ja sosiaalisuutta.

”Isäni pyöri paljon ukkoporukoissa, joissa juotiin ja pelattiin korttia rahastakin. Ihailin tuota iloista ja rentoa porukkaa, ja muistaakseni joskus unelmoin tulevani yhdeksi heistä. Viihdyin monesti isäni takin helmassa roikkuen huoltoasemien pelikoneella takapiruna ja hänen voittaessaan sain markan kympin voitosta.” T14.

Vanhempien pelikäyttäytyminen voi johdattaa lapset rahapelaamisen pariin ja välittää heille siihen liittyviä arvoja. Tämä kierre voi alkaa näennäisen harmittomista hetkistä, kuten perheen yhteisestä lottoharrastuksesta, jossa jännitys ja odotus tulevat osaksi arkea jo varhaisessa vaiheessa. (Järvinen-Tassopoulos & Metso 2009, 252.) Lapsuuden pelikokemukset voivat herättää monenlaisia tunteita, kuten jännitystä, iloa ja pettymystä. Aikuisena pelaaminen saattaa osittain kumpuilla halusta kokea uudelleen näitä tuttuja tunnetiloja.

”Muistan hyvin lapsuudesta, kun sunnuntai-iltaisina lottonumeroita luettiin telkkarista. Miten jännittävä tunne lähetyksestä ja lottokoneen äänestä tuli.” T9.

Esimerkiksi edellinen narratiivi viittaa siihen, että rahapelit muodostuivat jo varhain osaksi pelaajan tunne-elämää ja rutiineja. Lapsuudessa koettu jännitys ja pelin tuottama odotuksen tunne voivat juurtua mieleen positiivisina kokemuksina, mikä voi myöhemmin vaikuttaa suhtautumiseen rahapeleihin. Lapsuudessa koetut yhteiset pelihetket perheen kesken voivat myös normalisoida rahapelaamista ja luoda pohjan myönteisille mielikuville siitä. Seuraavassa katkelmassa pelaaja nostaa esiin, vaikka vanhemmat eivät pelanneet ongelmallisesti, rahapelaaminen oli kuitenkin osa perheen arkea:

”Oman pelaamisen syitä pohtiessani hain syitä lapsuudestani, mutta vanhempani pelasivat lähinnä perinteistä lauontailottoa, isäni pelasi kyllä pelikoneitakin.” T8.

Näistä voidaan päätellä, että jo pienetkin kontaktit rahapelaamiseen lapsuudessa voivat jättää muistijälkiä ja normalisoida rahapelaamista. Nämä kokemukset eivät välttämättä yksinään selitä rahapeliongelman syntyä, mutta ne voivat olla osa laajempaa kokonaisuutta, jossa lapsuudessa omaksutut mallit vanhemmilta ja ympäristön tarjoamat merkitykset rahapelaamiselle vaikuttavat myöhempään käyttäytymiseen. Vaikka aineistoni tarinoissa yksikään pelaaja ei maininnut perheessään esiintyneen rahapeliongelmaa,

aiemmissä tutkimuksissa on todettu, että perheen rahapeliongelma voi olla lapselle altistava riskitekijä (Blaszczynski & Nower 2002, 492).

Tarinoissa tulee myös ilmi kokemuksia, joissa ei ole suoranaisesti ollut yhteyttä pelikokemuksiin. Näihin liittyvät kertomukset perhetaustasta. Katkelmissa tulee esille perhetaustan ja tunneilmaisujen merkitykset rahapeliongelman kehittymisessä. Yhdessä tarinassa pelaaja nostaa esiin eroperheen haasteet, ja kuinka ulkopuolisuuden tunne perheessä on saanut hakemaan turvaa pelikoneista. Pelaaja ei tuntenut oloaan hyväksytyksi tai rakastetuksi isänsä kodissa, mikä voi aiheuttaa turvattomuutta, ahdistusta ja itsetunto-ongelmia. Lapsuudessa koettu ulkopuolisuuden tunne voi lisätä tarvetta löytää hyväksyntää ja lohtua muualta, kuten pelaamisesta.

”Eroperheisiin saattaa tulla haasteita, kun kuvioihin tulee mukaan uudet puolisot. Koin, että äitipuoleni ja hänen koko suku olivat jotenkin mua vastaan heti alusta asti. Musta ei koskaan tuntunut, että olisin kotona isäni luona. Mua arvosteltiin sellaisista asioista, joille en voinut mitään: katsoin kieroon, olin värisokea, en osannut leikata kynsiä oikein, en osannut edes syödä oikein. Muistan, kun soitin itkien mummun hakemaan isältä, olin tuolloin kahdeksanvuotias. Ajattelen, että näissä on osaltaan syytä siihen, miksi jo nuorena pakenin pahaan oloani pelikoneille.” T10.

Edellä esitetty narratiivi kuvastaa, kuinka haastavat perhesuhteet, kuten eroperhetilanteet ja uusperheen jännitteet, voivat vaikuttaa lapsen kokemukseen omasta arvostaan ja kuulumisesta perheyhteisöön. Jacobsin teorian mukaan lapsuudessa ja nuoruudessa omaksutut syvät tunteet riittämättömyydestä ja alemmuudesta sekä merkittävien läheisten, kuten vanhempien, hylkäävä käytös voivat lisätä alttiutta riippuvuuksille (Arstila ym. 2023, 136). Negatiivinen identiteettikehitys ja ulkopuolisuuden kokemus voivat johtaa itsesääntelyn haasteisiin ja lisääntyneeseen alttiuteen riippuvuuskäyttäytymiselle.

Jacobsin teorian mukaan emotionaalinen haavoittuvuus rakentuu varhaisten ihmissuhteiden kautta, ja erityisesti merkittävien läheisten, kuten vanhempien, hylkäävä tai arvosteleva käytös voi vaikuttaa kielteisesti itsetuntoon ja tunnetasapainoon (Arstila ym. 2023, 136). Tässä yhteydessä Blaszczynski ja Nowerin (2002, 493) emotionaalisesti haavoittuneiden polkumalli on keskeinen, sillä heidän mukaansa tunne-elämältään haavoittuneet pelaajat käyttävät rahapelaamista emotionaalisenä pakokeinona. Tämä selittää, miksi pelaaminen voi muodostua tavaksi hallita kielteisiä tunteita ja siirtää huomion pois muista elämän ongelmista. Myös Jacobsin teoria tukee tätä näkökulmaa korostaen, että pelaaminen voi toimia psykologisenä pakokeinona ja kehittyä lapsuudesta asti emotionaalisen sääntelyn välineeksi (Arstila ym. 2023, 136).

Lisäksi perhesuhteiden tarinassa voidaan tunnistaa myös impulsiivisten pelaajien piirteitä. Tälle ryhmälle on tyypillistä suvussa esiintyvät riippuvuudet, kuten alkoholiongelmat, sekä varhainen rahapelikontakti ja sen nopea kehittyminen intensiiviseksi ja ongelmalliseksi (Blaszczynski & Nower 2002, 495). Näin ollen lapsuuden kokemukset ja perheen dynamiikka voivat vaikuttaa siihen, millä tavoin ja missä tarkoituksessa rahapelaaminen alkaa ja vakiintuu osaksi henkilön selviytymiskeinoja. Aineiston tarinoissa nousee esiin myös perheessä ilmenevät muut riippuvuudet, jotka voivat osaltaan selittää peliongelman kehittymistä. Seuraavassa narratiivissa pelaaja tuo esiin, että riippuvuudet ovat yleisiä peliongelmaisten taustoissa ja lähipiirissä on usein joku riippuvuuden kanssa kamppaileva, joka voi viitata siihen, että riippuvuusikäyttäytyminen voi kulkeutua sukupolvelta toiselle. Pelaajan isän alkoholismi on vaikuttanut pelaajan identiteetin muodostumiseen sekä selviytymiskeinojen oppimiseen. Isän alkoholismi on voinut vaikuttaa pelaajan tapaan käsitellä vaikeita tunteita tai stressiä.

”Jos ei perinteistä, niin ainakin tavanomaista peliriippuvaiselle on myös se, että lähipiiristä löytyy joku, jolla on jonkinlainen riippuvuus. Mulla se oli oma isä, hän oli alkoholisti. Oli siihen asti, kunnes 24-vuotiaana olin kantamassa häntä hautaan. Se, kuinka paljon isäni alkoholismi vaikutti omaan elämäni ja mitä se piti sisällään, on turha lähteä tässä perkaamaan, siitä pystyisi tarvittaessa kirjoittamaan oman tarinansa, riittää kun totean, että se on omaa minäkuvaa muokannut, paljon.” T8.

Vanhemman riippuvuus voi aiheuttaa lapselle vaikeita kokemuksia ja eriarvoisuutta perheen sisällä (Pirskanen & Järvinen-Tassopoulos 2021, 22). Vanhemman päihteidenkäyttö aiheuttaa usein riitoja, häpeän ja turvattomuuden tunnetta. Lapsen turvallinen kasvuympäristö vaarantuu ja vanhempi ei välttämättä pysty vastaamaan lapsen tarpeisiin. Päihdeongelman seurauksena lapsi voi tuntea turvattomuutta ja perheenjäsenten emotionaalinen läheisyys ja tuki vähenee. (Ólafsdóttir & Orjasniemi 2021, 62, 63, 76.) Emotionaalisen tuen puute voi johtaa siihen, että lapsi oppii tukahduttamaan tunteitaan ja etsimään turvaa muualta, kuten riippuvuutta aiheuttavista toiminnoista, esimerkiksi rahapelaamisesta. Tämä tukee myös Jacobsin teoriaa siitä, kuinka varhaiset ihmissuhteet ja tunnesäätelyn haasteet voivat vaikuttaa riskialttiiseen käyttäytymiseen myöhemmin elämässä (Arstila ym. 2023, 136). Näin ollen vanhemman riippuvuudella voi olla laaja-alaisia ja pitkäkestoisia vaikutuksia lapsen kehitykseen ja hyvinvointiin.

Myös toinen pelaaja nosti myös esiin oman isän alkoholismin, joka oli vaikuttanut negatiivisesti pelaajan lapsuudessa. Pelaajan kotielämä oli raskasta ja konfliktien täyttämää, jolloin pelaaminen toimi keinona paeta kodin ongelmia. Alkoholisoituneen isän naljailu ja kotiin menemisen vastenmielisyys voivat viitata siihen, että kotona ei ollut

emotionaalista turvaa tai rauhaa. Pelaaminen tarjosi tällöin vaihtoehtoisen tilan, jossa ei tarvinnut kohdata perhetilanteen vaikeuksia. Pelit tarjosivat korvaavia ihmissuhteita, ja pelaaja koki peleihin kohdistuvaa emotionaalista kiintymystä, ja ne täyttivät puuttuvan sosiaalisen tuen paikan. Pelit ja pelaaminen tarjosivat pelaajalle ”turvallisen” vuorovai-
kutussuhteen, kun perhesuhteet olivat ongelmallisia.

”Elämä alkoholisoituneen isän kanssa oli jatkuvaa taistelua, eikä kotiin huvittanut mennä kuuntelemaan isän naljailua. Työvuoron jälkeen oli helpompi jäädä vähäksi aikaa pelaamaan ja rentoutumaan. Peli oli ystävällinen, joka ei moittinut.” T15.

Lapsuudessa tunteiden käsittelymallit opitaan usein vanhemmilta. Lapset oppivat vanhemmiltaan, miten erilaisiin tilanteisiin tulisi reagoida ja millaisia selviytymiskeinoja arjen haasteisiin voi käyttää. Jos rahapelaaminen on ollut lapsuudessa osa ongelmien käsittelyä, on todennäköistä, että sama toimintamalli jatkuu myös aikuisuudessa. (Järvinen-Tassopoulos 2022b, 68.) Jos perheessä ei sallita tunteiden ilmaisua tai vaikeita asioita käsitellään vaikenemalla, lapsi voi oppia tukahduttamaan tunteensa ja selviytymään yksin vastoinkäymisistä. Jacobsin teorian mukaan vanhempien hylkäävä tai tunnekylmä käytös voi heikentää lapsen kykyä säädellä tunteitaan (Arstila ym. 2023, 136). Tämä emotionaalinen yksinäisyys voi Blaszczyńskin ja Nowerin (2002, 497) polkumallin mukaan lisätä riskiä rahapeliongelmiin, erityisesti, jos pelaaminen tarjoaa hetkellisen pakopaikan käsittelemättömistä tunteista. Seuraavassa narratiivissa pelaaja kertoo kasvaneensa ympäristössä, jossa tunteiden ilmaisua ei sallittu, ja hän joutui selviytymään kiusaamisesta ja vastoinkäymisistä yksin. Tämä johti ulospäin kovan, mutta sisäisesti herkän roolin omaksumiseen sekä emotionaaliseen yksinäisyyteen:

”Hän koulutti minua, että iso mies ei itke eikä näytä tunteitaan. Minusta tulikin tunteeton, kylmä, ulospäin kova, mutta sisältä hyvin herkkä. Muistan, että kiusaamisten ja vastoinkäymisten tullen vaivuin monesti kyynelsilmiin uneen.” T14.

Toinen pelaaja tuo esiin, kuinka kodissa ei puhuttu tunteista, ja hän oppi jo lapsena välttelevän suhtautumisen ongelmiin. Perheessä vaikeista asioista vaiettiin, ja pelaaja koki tulevaisuutensa arvostelluksi jo nuorena. Tämä on voinut johtaa tunteiden käsittelyn vaikeuteen ja pakoon rahapelaamiseen. Perheympäristön välttelevä tunneilmapiiri saattoi myös normalisoida valehtelun, mikä voi heijastua myöhemmin rahapelaamiseen liittyvään salailuun.

”Meillä ei kummassakaan kodissa puhuttu mistään tunteista. Isäni on maatilalla kasvatti, jolla oli todella rankka lapsuus. Luulen hänen oppineen jo omassa lapsuudessaan, ettei vaikeista asioista puhuta, eikä hän oikein

koskaan suostunutkaan puhumaan lapsuudestaan. Äidiltä opin valehtelemisen jo pienenä: jos oli vaikeita asioita, niin mielummin valehdeltiin kuin kerrottiin totuus.” T10.

Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 497) polkumallissa nämä kuvastavat erityisesti emotionaalisesti haavoittuvaisten pelaajien ryhmää, jossa rahapelaaminen ei ole ensisijaisesti impulsiivista tai toiminnallisesti riippuvaista, vaan se toimii tunteiden säätelyn välineenä. Jacobsin teoria tukee tätä näkökulmaa korostaen, että pelaaminen voi tarjota psykologisen pakokeinon ja kehittyä jo lapsuudessa opituksi selviytymisstrategiaksi tunteiden hallintaan (Arstila ym. 2023, 136). Kun lapsuudessa ei ollut mahdollisuutta käsitellä tunteita avoimesti, ne voivat purkautua myöhemmässä isässä esimerkiksi rahapelaamisen kautta. Pelaaminen tarjosi keinon tunteiden säätelyyn ja saattoi toimia selviytymisstrategiana vaikeiden tunteiden hallintaan. Myös seuraavassa narratiivissa on nähtävissä emotionaalista yksinäisyyttä. Pelaaja kuvaa, kuinka pelaamisesta muodostui tapa purkaa tunnekokemuksia ja säädellä ahdistusta:

”Pelaaminen lähti aina käsistä suurten kriisien tullessa kohdalle, mutta ajan kuluessa suureksi kriisiksi riitti vaikka naapurin marsun katoaminen.” T14.

Seuraava narratiivi kuvaa, kuinka pelikone on myös voinut luoda turvallisuuden tunteen, sillä pelaaja ei ole elämässä saanut turvallisuuden tunnetta vanhemmiltaan. Pelikoneen äärellä pelaaja on voinut unohtaa ympäröivän maailman ongelmat ja levottomuuden:

”Pelit rauhoittivat muuten levotonta mieltäni. Jollain ihmeellisellä tavalla pelikoneen vieressä tunsin olevan turvassa.” T8.

Jacobsin teoria ylikihtyneisyydestä tarjoaa näkökulman tähän ilmiöön. Sen mukaan korkea fysiologinen kiihtymistila voi saada ihmiset hakeutumaan rauhoittavien toimintojen, kuten pelaamisen, pariin. Lisäksi lapsuuden kokemukset alemmuudesta ja riittämättömyydestä voivat johtaa siihen, että addiktioalttiit yksilöt pakenevat todellisuuden tuskaisia kokemuksia fantasioihin. (Arstila ym. 2023, 135-136.) Tässä valossa rahapelaaminen voi näyttäytyä paitsi selviytymiskeinona myös yrityksen luoda kontrollin ja turvallisuuden tunnetta kaoottisessa elämäntilanteessa.

Perhesuhteiden syntytarinaan voidaan myös liittää, miten lapselle on opetettu rahankäyttöä ja taloudellista vastuuta. Seuraavassa narratiivissa kuvataan, kuinka pelaajalle ei ollut opetettu rahankäytön hallintaa lapsuudessa, vaan hän sai lähes kaiken haluamansa ilman, että hänen täytyi nähdä vaivaa sen eteen. Rahaa oli saatavilla ilman ponnisteluja, mikä esti säästämisen ja taloudellisen suunnittelun muodostumisen osaksi arkea. Koska rahalla ei ollut konkreettista arvoa eikä kulutusta tarvinnut harkita, se ohjautui helposti

pelaamiseen. Pelaaminen näyttäytyi viattomana hupina ja ylimääräisen rahan käyttöpana ilman, että sen riskejä ymmärrettiin.

”Minulle ei koskaan oltu opetettu rahan käyttöä kunnolla. Minulle hankittiin asioita eikä minun tarvinnut tehdä sen eteen mitään. Pelasin jo tuolloin suuren osan rahoistani. Silloin se oli mielestäni kivaa ja viatonta ajanvietettä.” T11.

Lapsuudessa opitut rahankäytön tavat voivat heijastua myös aikuisuuteen. Kotona asuvan lapsen tai nuoren rahan käyttö on erilaista kuin vanhemman. Lapsen tai nuoren ei tarvitse huolehtia taloudellisista menoista, jolloin rahat voi laittaa peleihin ilman, että perustarpeet kärsivät. Lapselle hävitty raha on vähemmän merkityksellistä kuin aikuiselle, kun toisaalta taas voitettut rahat tuntuvat lapsesta hyvälle. (Lund 2010, 49.) Tämä voi osaltaan vaikuttaa rahapelaamisen houkuttelevuuteen ja siihen, miten pelaaja hahmottaa riskit ja voiton mahdollisuuden myöhemmin elämässään. Jos rahankäytön kontrollia ei ole opetettu, aikuisuudessa voi olla vaikea hallita omaa taloutta ja asettaa rajoja kulutukselle.

Blaszczynski ja Nowerin (2002, 494) polkumallin mukaan tällainen rahankäytön malli voi liittyä impulsiivisten pelaajien ryhmään, joille on tyypillistä vähäinen itsehillintä, riskihakuisuus ja mahdollisesti perhetaustassa esiintyvä muu ongelmakäyttäytyminen, kuten päihdeongelmat tai rahankäytön hallinnan puute. Impulsiivisten pelaajien pelitottumukset alkavat usein varhain, kehittyvät nopeasti ja voivat liittyä myös muihin riskikäyttäytymisen muotoihin, kuten taloudelliseen holtittomuuteen tai päihteiden käyttöön.

4.3 Elämänvaikeuksien tarina

Kiusaaminen, kavereiden vähyys sekä yksinäisyys vaikuttivat pelaamisen aloittamiseen (ks. myös Mielonen & Tiittanen 1999). Rahapelaamisella voidaan lievittää negatiivisia tunteita, kuten yksinäisyyttä, menetyksen ja ikävystymisen tunteita (Ahonen 2010, 56; Manthorpe ym. 2018, 193). Pelaaminen tarjoaa myös sosiaalisia kontakteja (Mielonen & Tiittanen 1999, 28). Tarinoissa pelaaminen tarjosi paon todellisuudesta, ja oli keino hallita tunteita, toisin sanoen pelaaminen muodostaa pakomotiiivin. Pakopelaaminen on yksi rahapeliongelmiensa taustalla vaikuttavista tekijöistä (Hagfors 2022, 94; Allami ym. 2024, 44). Tarinat osoittavat, kuinka henkilökohtaiset kokemukset, kuten kiusaaminen voi altistaa rahapeliongelmalle:

”Minua kiusattiin kouluikäisenä paljon. Pelien maailmassa olimme vain minä ja peli. Ehkä pakenin kiusaamista pelien pariin.” T3.

Toinen pelaaja puolestaan liittyy pelaamisen alkamisen myös perheen hajoamiseen ja yksinäisyyteen:

”Olen aina ollut koulukiusattu ja vanhempani erosivat, kun olin kymmenen vanha. Pelit tulivat kuvioihin ollessani 15-vuotias, jolloin satuin joskus huoltoasemalla muutaman markan pelaamaan.” T14.

Näiden narratiivien perusteella voidaan nähdä, kuinka merkittävät elämänmuutokset ja haastavat sosiaaliset kokemukset voivat lisätä rahapelaamisen riskiä (ks. myös Ahonen 2010, 55; Nuske ym. 2016, 20). Näillä tapahtumilla on usein vaikutuksia ihmisen hyvinvointiin, sosiaalisiin verkostoihin ja yhteisöön kuulumisen kokemukseen, mikä voi osaltaan altistaa pelaamisen lisääntymiselle (Nuske ym. 2016, 20). Edellisissä narratiiveissa korostuu pelaamisen merkitys selviytymiskeinona vaikeissa elämäntilanteissa. Molemmat kertomukset asettavat rahapelaamisen osaksi elämänhistoriaa, jossa kiusaaminen ja perheen ongelmat muodostavat taustan pelaamisen aloittamiselle. Nämä kokemukset ovat voineet toimia pelaajan elämässä käännekohtina, jotka ohjasivat pelaamisen pariin.

Elämänvaikeuksien taustalla voidaan tunnistaa Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 492) polkumallin mukainen tunne-elämältään haavoittuvien pelaajien ryhmä. Näillä pelaajilla on usein taustallaan psykologisia haasteita, kuten masennusta, ahdistusta tai traumaattisia kokemuksia, ja he käyttävät rahapelaamista keinona säädellä tunteitaan. Pelaaminen voi tarjota hetkellisen helpotuksen ahdistukseen tai toimia mielialan kohottajana, jolloin siitä muodostuu selviytymiskeino elämän vaikeissa tilanteissa. Jacobsin teorian mukaan erityisesti sellaiset lapset, jotka kokevat turvattomuutta tai hyväksynnän puutetta, saattavat kehittää riippuvuuskäyttäytymistä vastauksena näihin tunnekokemuksiin. Pelaaminen voi tarjota heille pakoa arjen ongelmista ja mahdollisuuden ympäristöön, jossa voi kokea hyväksyntää. (Arstila ym. 2023, 136.)

Seuraavan pelaajan tarinassa toistuu ajatus pelaamisesta pakokeinona vaikeista tilanteista. Vanhempien ero oli pelaajalle merkittävä tapahtuma, joka on vaikuttanut hänen tunne-elämäänsä ja identiteettinsä. Ero myös yhdistyy kiusaamisen lisääntymiseen, mikä viittaa siihen, että pelaajaa kiusattiin hänen perhetaustansa takia. Pelaaja joutui pohtimaan kysymystä ”Oletko yhtä hullu kuin isäsi?”, josta voidaan päätellä, että pelaaja joutui pohtimaan omaa identiteettiään ja perimäänsä negatiivisessa valossa, mikä saattoi heikentää itsetuntoa ja lisätä ahdistusta.

”Vanhempani erosivat, kun olin kuudennella luokalla. Eron vaikutus minuun oli suuri. Kiusaaminen muuttui enemmän henkiseksi. Muistan kun minua tönittiin ja ärsytettiin. Oletko yhtä hullu kun isäsi? Olinko? En tiennyt itsekkään. – – Olin kuin huomaamatta lopettanut myös kaiken urheilun. Pikkuhiljaa tilalle tulivat pelit ja huonot tavat: alkoholi ja tupakka, rahat ja pelit.” T3

Urheilun ja koulun jäädessä tilanne tulivat rahapelit, alkoholi ja tupakka. Tämä viittaa siihen, että pelaaja etsi vaihtoehtoisia tapoja hallita pahaa oloa ja käsitellä vaikeita tunteita. Alkoholi ja tupakka puolestaan voivat myös olla keino kuulua johonkin uuteen yhteisöön. Pelaajan urheiluharrastusten loppuminen viittaa siihen, että hän alkoi etääntyä tavanomaisista, rakentavista sosiaalisista ympäristöistä. Sosiaalisen ympäristön vaikutusta rahapeliongelman syntymiseen käsittelen myöhemmin. Sosiaalisten tukiverkoston vähyyden on todettu olevan yhteydessä rahapeliongelmaan (Nuske ym. 2016, 16).

Eräissä tarinassa pelaaja löysi pelaamisesta iloa elämäänsä vaikeiden elämäntapahtumien myötä. Pelaaja kohtasi elämänsä aikana erilaisia vaikeita elämäntapahtumia, joiden seurauksena pelaaminen sai yhä isompaa roolia pelaajan elämässä. Peleistä tuli merkityksellisiä, ja ne tarjosivat keinon uppoutua toiseen maailmaan ja paeta todellisuuden vaikeuksia. Aiempien tutkimusten mukaan pelaamisella voidaan hakea elämänlaadun parantamista, sillä pelatessa huolet ja murheet saattavat hetkellisesti unohtua (Mielonen & Tiitonen 1999, 28; Lund 2010, 17). Erityisesti pakomotiivi voi liittyä henkisesti kuormittaviin elämäntilanteisiin, kuten kotiäitinä olemiseen tai omaishoitajana toimimiseen, joissa arjen haasteet, turhautuminen ja yksinäisyys voivat lisätä pelaamisen houkuttelevuutta (Hagfors ym. 2022, 71).

”Pojan elämä oli muutaman kuukauden ikäisestä lähtien pelkkää sairastelua. Minä valvoin yöt ja päivät, siippani opiskeli. Kun sain omaa aikaa, pyyhkälsin pelikoneen ääreen tyydytystä hakemaan.” T12.

Runsas rahapelaaminen alkaa usein pakenemisesta. Pakeneminen voi liittyä elämässä sattuneeseen kriisitilanteeseen, kuten eroon, työttömyyteen tai eläkkeelle jäämiseen. Rahapelit voivat tarjota muuta ajateltavaa vaikeiden tunteiden tai ajatusten tilalle. (Lund 2010, 53.) Pelaaja koki suurta kuormitusta lapsensa sairastelusta ja puolisonsa opinnoista. Oman ajan puute ja väsymys johtivat siihen, että peliautomaatti tarjosi hetken hengähdystauon ja mielihyvää. Myöhemmin, kun puoliso sairastui mielenterveydellisesti, vastuu perheestä kasvoi entisestään. Pelaaminen näyttäytyy tapana paeta arjen raskautta ja saada hetkellinen helpotus tilanteeseen. Rahapelit tarjoavat pakopaikan arjen jatkuvista velvollisuuksista, kuten työstä, omaishoitajan vastuista tai lapsiperheen kiireisestä elämästä (Lund 2010, 17). Pelikoneiden ”kutsuminen” voi kertoa siitä, että pelaaminen alkoi

muodostua pakonomaiseksi tavaksi reagoida stressiin. Pelaaja joutui kantamaan suurta vastuuta perheen hyvinvoinnista ja joutui kantamaan sen yksin. Tämä voi lisätä emotionaalista yksinäisyyttä, mikä altistaa riippuvuuskäyttäytymiselle.

”Poikamme ollessa kuusivuotias mieheni sairastui mielenterveydellisesti. Jouduin pitämään yksin huolta koko perheen hyvinvoinnista. Ja aina kun aikaa töiden jälkeen jäi, pelikoneet suorastaan kutsuivat.” T12.

Pelaaminen ei ollut ensisijaisesti huvin tai jännityksen vuoksi aloitettua, vaan sillä pyrittiin hallitsemaan elämäntilanteen aiheuttamaa stressiä ja emotionaalista kuormitusta. Myös Nusken ja muiden (2016) tutkimuksessa nousi esiin erityisesti naisten käyttävän pelaamista stressin, erityisesti merkittävien elämäntapahtumien aiheuttaman stressin, hallintakeinona. Pelaajan muuttunut elämäntilanne on voinut myös altistaa stressin lisäksi yksinäisyydelle, kun pelaaja on joutunut pitämään huolta koko perheen hyvinvoinnista. Tutkimuksissa on huomattu, että yksinäisyys on merkittävä motivoiva tekijä rahapelaamisen aloittamisessa varsinkin muuttuneen tilanteen seurauksena (Nuske ym. 2016, 16; ks. myös Hing ym. 2015, 513). Jacobsin teorian mukaan onnistunut ”pako todellisuudesta” edellyttää hämärtyntä todellisuutta, jossa ihminen pystyy keskittymään täysin hetkiseen toimintaan ja syrjäyttämään negatiiviset ajatukset ja tunteet (Arstila ym. 2023, 137). Pelaajan kuvaama ”pelikoneiden kutsu” on voinut saada pelaajalle tunteen onnistuneesta paosta.

Vastoinikäymisillä lapsuudessa oli myös keskeinen merkitys pelaajan elämässä. Esimerkiksi yhdessä tarinassa pelaajan isän kuolema ja äidin alkoholikäytön lisääntyminen loivat pohjan tilanteelle, jossa pelaaja sai lapsena hetkellisesti hyväksyntää ja huomiota, mutta samalla rakentui harhaanjohtava käsitys voittamisen helppoudesta ja sen tuomasta mielihyvästä. Pelaajan äidin alkoholikäytön alkaminen 10-vuotiaan lapsen elämässä oli käännekohta, joka yhdistyi rahapelaamisen vahvistumiseen. Pelaaminen liittyy äidin ja tämän miesystävän kanssa vietettyyn aikaan, mutta samalla se on keino, jonka avulla lapselle annetaan hyväksyntää ja hyvinolon kokemuksia ennen vanhempien lähtemistä baariin. Tilanne rakentaa pelaamiselle syvällisemmän merkityksen, jossa pelaaminen ei ole vain viihdettä, vaan myös tapa käsitellä tunteita ja sosiaalista dynamiikkaa perheessä.

”-- Isäni kuoli ollessani 7-vuotias. Kuoleman jälkeen pari vuotta meni ongelmitta, mutta siinä 10-vuotiaana äidin kuvioihin astui alkoholi. Kun hän teki lähtöä baariin tai tansseihin miesystävänsä kanssa, pelasimme korttia rahasta. He antoivat minun voittaa, jotta pystyivät hyvillä mielin lähtemään baanalle.” T1.

Pelaaja nostaa esiin myös toisen vanhemman menettämisen nuoruudessa, jota ei päässyt käsittelemään. Käsittelemättömät tunteet kanavoituivat haitallisiin selviytymiskeinoihin, kuten rahapelaamiseen. Rahapelaaminen toimi tunteiden säätelyn välineenä, ja pelaaminen saattoi tarjota hetkellistä helpotusta, mutta ei ratkaissut taustalla olevia ongelmia. Rahapelaamisesta tuli keino paeta käsittelemättömiä tunteita, kuten surua, turvattomuutta tai yksinäisyyttä. Kun vaikeisiin tilanteisiin totutaan reagoimaan pelaamalla, tilanne pahenee entisestään. Pelaamisesta tulee keino hallita ahdistusta, ja vähitellen siitä irti päästäminen tuntuu madottomalta. Kun ahdistus iskee, pelaaminen nähdään ainoana keinona sen lievittämiseksi. (Lund 2010, 53.)

”Vanhemman menettäminen on paljon 15-vuotiaalle. Mutta se, että asiaa ei pääse purkamaan kenenkään kanssa, ei ole ketään kuka kuuntelisi tai tarjoaisi olkapäätä, oli liikaa. Sairastuin joksikin aikaa, sain paniikkikohtauksia. Kävimme isän kanssa monilla eri lääkäreillä hakemassa lähinnä fyysistä syytä. Kukaan ei kysynyt kuinka voin. Onko sinulla paha olla – olihan mulla. Se asia käsiteltiin lopulta tyypillisellä tavalla; kavereiden kanssa kaljoittellessa tuli itkettyä paha oloa, asia unohtui ja hautautui jonnekin syvälle. Koska asiaa ei koskaan käsitelty oikeanlaisilla välineillä, käsittelemättömät tunteet purkaantuivat koneisiin..” T8.

Seuraavassa tarinassa pelaaminen tarjosi pakopaikan arjesta, jossa oli paljon käsittelemättömiä ongelmia, kuten velkaantumista ja ihmissuhdevaikeuksia. Pelaaja oli henkisesti loppu, ja koki, ettei pysty hallitsemaan päätöksiään. Tilanteessa nousi esiin riskialttiit ratkaisut, kuten lainan ottaminen ja rahapelaaminen, jotka saattoivat tuntua helpolta ulospääsykeinolta tilanteesta. Pelaajan raha-asiat olivat jo valmiiksi huonossa kunnossa, jolloin pelaaminen saattoi alkaa osittain toivosta parantaa taloudellista tilannettaan. Rahapeliongelman kontekstissa taloudellinen ahdinko voi usein johtua rahapelaamisesta, mutta se voi olla myös motivoiva tekijä lisääntyneelle rahapelaamiselle taloudellisten ongelmien ratkaisemiseksi (Allami ym. 2021, 2974).

”Olin henkisesti rikki ja lopussa. Raha-asiat olivat hyvää vauhtia menossa perssiilleen. En jaksanut hallita päätöksiäni ja tuli otettua velkoja, joita en saanutkaan hoidettua. Suuressa viisaudessani löysin ensiksi totopelit ja sen jälkeen melko pian nettikasinot. Taivas aukesi. Pelatessa ei surettanut hyvää vauhtia kasvava velkahelvetti, eikä liioin pieleen menneet ihmissuhteet. Olin löytänyt itselleni jotakin sellaista, mitä minulla ei ollut koskaan ollut. Olin oman elämäni kunkku ja sankari. Fiilis oli mahtava.” T4.

Pelaaminen ei ollut vain ajanvietettä, vaan se täytti merkittävän emotionaalisen tarpeen. Pelaaja sai peleistä ihmisarvon ja hallinnan tunnetta. Pelaaja kuvasi olevansa ”oman elämänsä kunkku ja sankari”, mikä viittaa siihen, että pelaaminen toi hetken ajan illuusion hallinnasta ja voimasta, jota hän ei muualta elämästä löytänyt. Pelaaminen toimi keinona

paeta vaikeita tunteita, kuten surua, stressiä ja pettymystä. Se peitti alleen velkaongelmat ja ihmissuhdehaasteet. Pelaaja kuvaa myös, kuinka ei jaksanut tehdä rationaalisia päätöksiä, mikä korostaa pelaamisen pakonomaisuutta. Pelaaminen ei ollut tietoinen valinta huihin vuoksi, vaan keino turruttaa pahaa oloa ja paeta todellisuutta.

4.4 Jännityksen ja mielihyvän tarina

Tässä syntytarinassa pelaaminen saa vahvan emotionaalisen merkityksen, jossa pelaaminen ei ole vain toimintaa, vaan tapa tuntea ja kokea voimakkaita elämyksiä. Pelaaminen voi tuottaa sekä jännitystä että mielihyvää, ja se voi toimia keinona vahvistaa itsetuntoa. Allami ja kollegat (2024, 44-45) ovat määritelleet nämä tunnekokemukset niin sanotuiksi vahvistusmotiiveiksi rahapelaamisessa. Näihin motiiveihin kuuluu kokemus siitä, että pelaaja on taitava peleissä, pelaaminen tuo haasteita ja jännitystä sekä vahvistaa itseluottamusta. Lisäksi vahvistusmotiiveihin liittyy usein virheellisiä uskomuksia rahapelien toiminnasta, mikä voi osaltaan ylläpitää pelaamista. Rahapeliongelman kehittyminen alkaa usein siitä, että pelaaminen tuottaa mielihyvää ja stimuloi aivojen palkitsemisjärjestelmää (Hagfors 2022, 94).

Palkkion ja mielihyvän tunne saa yksilön hakeutumaan uudelleen hyväksi havaittuun kokemukseen tai toistamaan hyödylliseksi koettua käyttäytymistä. Palkkiojärjestelmän aktivoituminen aivoissa ja dopamiinin vapautuminen ohjaavat oppimista ja ehdollistumista, mikä voi selittää, miksi pelaaminen alkaa toistua ja muuttua rutiininomaiseksi. (Majuri 2022, 62.) Seuraavissa narratiiveissa toistuu ajatus tunnepelaamisen piirteistä, joissa pelaaminen toimii keinona saada hetkellinen mielihyvän ja onnistumisen kokemus, joka voi ajan myötä muodostua riippuvuuden kaltaiseksi. Seuraavissa katkelmissa rahapelaaminen näyttyy voittamisen ja onnistumisen tunteen kautta houkuttelevana kokemuksena:

”Olen kai aina ollut jollain tavalla koukussa voittamiseen. Siitä tulee hyvä tunne, kun saa epäsuoraa kiitosta itselleen. — ja jäin kiinni voittamisen tunteeseen pelatessani kolikkoautomaateilla.” T6.

”En pysty enää muistamaan miksi silloin menin pelaamaan, mutta tuntuu kuin olisin jäänyt heti ensimmäisellä kerralla koukuun. Pelaaminen tuntui heti hyvältä, jo pienestäkin voitosta tuli hyvä fiilis ja onnistumisen tunne.” T13.

Pelaaminen ei ole vain ajanvietettä, vaan se voi tarjota voimakkaita elämyksiä ja palkitsevia tunnekokemuksia, jotka vahvistavat pelaamisen jatkuvuutta ja voivat osaltaan johtaa riippuvuuden kehittymiseen. Tämä mekanismi voi alkaa jo varhain, sillä lapsuudessa saadut pelikokemukset voivat vaikuttaa pelaamisen jatkumiseen aikuisuudessa. Edellisissä narratiiveissa on tulkittavissa myös ”ensikokemuksen narratiivi”, jossa ensimmäinen pelikerta näyttäyty ratkaisevana käännekohtana pelaajan elämässä. Ensimmäisen voiton tuottama hyvä olo rakentuu tarinan keskeiseksi elementiksi, ja pelaaminen näyttäyty keinona saavuttaa palkitsevina tunnekokemuksia.

Jännitys ja mielihyvä ovat keskeisiä tekijöitä, jotka voivat ohjata ihmistä kohti pelaamista jo varhaisessa isällä. Varhaiset kokemukset voivat liittyä esimerkiksi rahapeleihin rinnastettaviin toimintoihin, kuten keilapeliin tai onnenpyörien pelaamiseen. Palkintona saadut voitot voivat tuntua erityisen arvokkailta, koska ne koetaan ansaittuna eikä ostettuina. Tällaiset kokemukset luovat pohjan pelaamiselle ja voivat jättää mieleen voimakkaita mielihyvän tunteita, jotka herättävät halun toistaa koettua voittamisen tunnetta. Voitto voi olla itsetuntoa kohottava kokemus, erityisesti silloin, kun sen avulla saa jotain tavoiteltua, olipa se sitten rahaa, esineitä tai muita palkintoja (Lund 2010, 56).

”Baarista löytyi mm. 20 pennin keilapeli. Jos kaikki keilat sai kaadettua, niin viidellä markalla pystyi ostamaan tiskiltä vaikka karkkeja. Usko tai älä, ne voitettut karkit maistuivat paljon paremmilta kuin ostetut – neidän olivat tavallaan ilmaisia.” T1.

Voittojen vaikutus saattaa olla erityisen merkittävä, koska ne jäävät mieleen voimakkaammin kuin häviöt. Yksittäinen voittokerta voi jäädä mieleen voimakkaampana kuin useat häviöt, mikä voi ohjata käyttäytymistä ja lisätä pelaamisen jatkumisen todennäköisyyttä. (Palomäki ym. 2022, 65.)

”Muistan että voitin melkein 400 markkaa. -- Voiton tunne oli niin huumaavaa ja uutta – halusin tuntea sen uudelleen ja uudelleen.” T3.

”Se kolikko oli kohtalokas, jokin kerrassaan ihmeellinen vetovoima imaisi minut mukaan, kun erilaiset kuviot vaihtoivat paikkaansa. Hitto vieköön, vielä jos sattui voittamaan!” T8.

Edelliset narratiivit kuvastavat pelikokemuksia, joihin on liitetty positiivisia ja palkitsevia kokemuksia, mitkä voivat toimia koukuttavana elementtinä. Jännityksen ja adrenaliinin tuoma mielihyvä voi saada pelaajan palaamaan pelin ääreen yhä uudelleen. Nopeatahtinen pelaaminen ja toistuvat voiton mahdollisuudet voivat luoda kiihtyvän mielentilan, jossa pelaaja keskittyy voimakkaasti hetkeen ja menettää samalla ajantajuntansa. Tämä

ilmiö on keskeinen toimintariippuvuuksien kehitymisessä, jossa nopean pelirytmien ja jatkuvan jännityksen vaikutukset ohjaavat käyttäytymistä (Rogers 2013, 44).

Pelaajat nostavat esiin nopean koukuttumisen peleihin. Pelaaminen on voinut tuntua heti kiehtovalta ja palkitsevalta, ja se on herättänyt voimakkaita tunnekokemuksia jo ensimmäisillä pelikierroksilla. Nopeatempoiset pelit tarjoavat välittömiä voittoja tai tappioita, mikä ruokkii jännitystä ja adrenaliinia (Lahti ym. 2012, 413). Tämä on tyypillistä rahapeliongelmassa, jossa odottamisen sijaan halutaan välitön tulos, sillä se pitää pelin koukuttavana ja palkitsevana, vaikka lopputulos olisikin tappio.

”Mieluiten pelasin juuri kaupan pelikoneilla eli nopeita pelejä, joissa selvisi heti voitanko vai en. Joskus pelasin myös pitkävetoa tai muuta vastaavaa Veikkauksen peliä, mutta niistä en saanut samanlaista mielihyvää, koska voittoa joutui jännittämään yleensä useamman päivän ajan.” T13.

Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 494) polkumallissa peliongelmien nähdään erilaisten taustatekijöiden kautta rakentuvina. Mallin mukaan yksi riskiryhmä on impulsiiviset pelaajat, joilla on taipumus impulsiiviseen käyttäytymiseen ja jotka etsivät voimakkaita elämyksiä. Tämä voi selittää, miksi nopeatempoiset ja korkean riskin rahapelit vetoavat erityisesti tietynlaisiin pelaajiin: he eivät etsi ainoastaan voittoa, vaan myös jännitystä ja adrenaliinipiikkiä, jonka pelaaminen tuo mukanaan. Pelin nopeatempoisuus ja jatkuvat voittomahdollisuudet voivat johtaa tilanteeseen, jossa pelaaja tuntee olevansa täysin uppoutunut peliin. Tämä kokemus, jota usein kutsutaan ”flow-tilaksi”, voi hämärtää todellisuuden ja estää rationaalisen ajattelun. (Arstila ym. 2023, 143.) Jännityksen ja voittamisen tunteesta muodostuu tavoiteltava tila, joka vie mennessään ja jossa keskeistä ei ole pelkkä voitto, vaan intensiivinen tunneprosessi, joka tapahtuu pelin aikana, kuten seuraava pelaaja kuvaa:

”Tärkeintä oli se tunne. Se jonka jokainen peluri tietää ja joka pyritään saavuttamaan. Se jännitys. Se kun et tiedä osuuko kortti seuraavassa jaossa. Se voiton tunne. Se kun voitat suuren summan vain siksi, että sinulla kestää paremmin kantti kuin toisella.” T2.

Jännitys ja hallinnan illuusio voivat synnyttää tilanteen, jossa pelaaja kokee olevansa pelissä aktiivinen toimija, vaikka rahapelit perustuvat satunnaisuuteen. Tämä näkyy erityisesti peleissä, joissa mahdollisuus tuplata voitot, jolloin jokainen pelikierros antaa uuden mahdollisuuden tavoitella suuria summia. Pelaajat kuvaavat narratiiveissaan tilanteita, joissa he ovat uskoneet voivansa hallita pelin kulkua, ja samalla he tuovat esiin, miten nämä uskomukset ovat vaikuttaneet heidän pelaamiseensa.

”Se oli rakkautta ensi silmäyksellä. Olin silloin huoltoasemalla töissä ja kokeilin työvuoron päätyttyä peliä ensin muutamalla markalla ja myöhemmin muutamalla kymptillä. Pelistä teki koukuttavan sen nopeatempoisuus, tuplausmahdollisuus ja kuvitelma siitä, että pelin lopputulokseen voisi vaikuttaa.” T15.

Jacobsin teoria korostaa muuntuneen identiteetin merkitystä, jossa henkilön käsitys itsestään muuttuu tavallisesta paremmaksi, mikä voi tukea riskikäyttäytymistä, kuten rahapelaamista (Arstila ym. 2023, 137). Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 494) mallissa kuvataan myös, kuinka kognitiiviset harhat, kuten illuusio taidosta ja hallinnasta, voivat vahvistaa pelikäyttäytymistä. Pelaajat saattavat uskoa, että heidän päätöksensä vaikuttaa pelin lopputulokseen, vaikka tosiasiassa useimmat rahapelit perustuvat satunnaisuuteen. Tämä uskomus voi kannustaa jatkamaan pelaamista, erityisesti silloin, kun pelaaja kokee olleensa ”lähellä voittoa” tai uskoo voivansa kehittää strategioita pelin hallitsemiseksi. (ks. myös Palomäki ym. 2022, 65.) Hallinnan illuusio onkin riskitekijä rahapeliongelmissa (Allami ym. 2024, 45).

Seuraavissa narratiivissa näkyy, kuinka uskomukset pelin hallittavuudesta voivat rakentua sosiaalisessa ympäristössä, että pelaajan omien rituaalien kautta. Sosiaalisen ympäristön vaikutusta rahapeliongelman syntymiseen tarkastelen seuraavassa luvussa. Pelaajat kuvaavat tilannetta, joissa ulkopuolinen henkilö tai omat toimintamallit vahvistivat hallinnan illuusiota ja uskoa siihen, että pelissä voisi vaikuttaa lopputulokseen. Eräs pelaaja kertoo, kuinka hänelle kerrottiin ”varma voittostrategia” kokeneemalta pelaajalta, mikä osoittaa, kuinka uskomukset voivat siirtyä ja vahvistua vuorovaikutuksessa:

”Uskomukset siitä kuinka koneita pitää käsitellä tulivat myös äkkiä mukaan kuvioihin. Vanhempi herra vieressä kertoi, että kun painaa tietyssä järjestyksessä numerot, voittaa varmemmin. Muistan sen järjestyksen vielä tänä päivänäkin, 2,4,3,5,1 = varma voitto! No eipä näkynyt.” T8.

Toisessa narratiivissa pelaaminen muuttuu yksinkertaisesta viihteestä tavoitteelliseksi toiminnaksi, johon liittyy fyysistä ponnistelua ja rituaaleja. Pelaaja kertoo toistuvista matkoista pelikoneiden ääreen sekä ”taikakengistä”, joita käytettiin pelissä, mikä viittaa siihen, että pelaamiseen alkoi liittyä uskomuksia onnekkauudesta ja hallinnasta:

”Linja-autoasemalle oli 10 kilometriä matkaa. Pyöräilimme sinne samaisen kaverini kanssa usein. Siellä oli monia pelikoneita – uusia, jänniä. Mukana pelikoneille toimme ”taikakengät”. Niillä oli kiva mäiskiä pientä ja suurta tuplauksessa. Joskus tuli sanomista siitä, kun kaksi poikaa hakkasi pelikoneita kengällä ja kiljui riemusta, jos voittoa tuli. Se oli hauskaa nuoruutta.” T5.

Molemmat narratiivit osoittavat, kuinka pelaajat saattoivat kehittää erilaisia strategioita, rituaaleja ja uskomuksia, jotka loivat vaikutelman hallinnasta. Vaikka pelaajat myöhemmin ymmärsivät, ettei sattumanvaraisiin peleihin voi aidosti vaikuttaa, hallinnan illuusio voi olla voimakas ja ylläpitää pelaamista. Tämä korostaa, kuinka kognitiiviset harhat eivät ole vain irrallisia uskomuksia, vaan ne kietoutuvat pelaajan tunnekokemuksiin ja pelin merkityksellisyyteen.

Lisäksi rahapelimotiivit voivat toimia välittävänä tekijänä impulsiivisuuden, kognitiivisten vääristymien ja ongelmapelaamisen välillä (Hagfors ym. 2022, 71). Näin ollen pelikäyttäytymistä eivät ohjaa pelkästään ajatusvääristymät, vaan myös pelaajan motiivit, kuten jännityksen hakeminen tai voiton tavoittelu, voivat vahvistaa hallinnan illuusiota ja johtaa pidempikestoiseen pelaamiseen. Rahan voittamisen motiivi on yhteydessä lisääntyneeseen rahapelaamiseen ja rahapeliongelmiin (Allami ym. 2024, 45). Vaikka kansainvälisissä tutkimuksissa (ks. esim. Hing ym. 2015, 526; Allami ym. 2024) rahan voittamisen merkitys pelaamisen motiivina on usein pienempi tekijä kuin muut, suomalaisessa tutkimuksessa se näyttäytyy pääasiallisena syynä pelata rahapelejä (Hagfors ym. 2022, 66; Grönroos ym. 2024, 11). Myös tämän tutkimuksen aineistossa pelaajat kuvaavat uskoa siihen, että seuraava tappio voisi korvata aiemmat tappiot, mikä voi ylläpitää pelaamista ja johtaa syvenevään rahapeliongelmaan. Kuitenkaan täysin rahan voittaminen ei näyttäydy suurena motiivina rahapeliongelman syntymiseen.

Seuraavassa narratiivissa näkyy myös ajatus pelaajan tarinassa valehtelusta ja häpeästä. Pelaaja on saattanut alkujaan yhdistää voiton tuottaman hetkelliseen nautintoon, mutta ajan myötä se on kehittynyt monimutkaisempaan tunnekokemukseen, johon liittyvät häpeä ja valehtelu. Häpeän tunne voi vahvistaa riippuvuuskäyttäytymistä, sillä pelaaja ei uskalla kertoa veloistaan tai ongelmistaan lähipiirille stigman vuoksi. Häpeä voi johtaa eristäytymiseen ja lisätä stressiä, jota pelaamisella yritetään lievittää. Pelaaminen saattoi aluksi olla viatonta ajanvietettä, mutta valehtelun ja häpeän kierre syvensi pelaamista ja vei sen kohti ongelmakäyttöä:

”Se oli todella häpeällistä. Valehtelu oli osa jokapäiväistä elämääni. Pahinta oli, että valehtelin itselleni. Jotenkin uskottelin, että seuraavan kerran, kun voitan, saan hävittyjä rahoja takaisin.” T6.

Näin ollen valehtelun ja häpeän tunteet kietoutuvat yhteen rahan voittamisen motiivin kanssa. Vaikka pelaamisen alkuvaiheessa tärkeimmät syyt eivät välttämättä liittyneet rahan, ajatus tappioiden kuromisesta umpeen sekä pelihäpeä voivat muodostaa noidankehän, jossa pelaaminen jatkuu haitallisena käyttäytymismallina. Pelaajat voivat uskoa, että

tappioiden jälkeen seuraava voitto on väistämätön, mikä oikeuttaa pelaamisen jatkamisen (Castrén & Ränninranta 2022, 96). Pelaaminen ei ole enää vain jännityksen ja mielihyvän hakemista, vaan myös keino paeta häpeän ja syyllisyyden tunteita.

Seuraavissa narratiiveissa käy ilmi, kuinka pelaamiseen liittyvät aistikokemukset, kuten pelien automaattien äänet ja elementit, ovat jo lapsuudessa tehneet voimakkaan vaikutuksen. Pelaamisen vetovoima ei ole välttämättä syntynyt ainoastaan rahallisesta voitosta, vaan myös jännityksen tunteesta, jonka pelikoneiden äänet herättivät. Aistikokemukset eivät olleet vain taustatekijöitä, vaan ne ovat rakentaneet pelaamisen merkityksellisyyttä ja lisänneet sen koukuttavuutta.

”Lähikioskilla olevaan pelikoneeseen kiinnostus heräsi varhain. Tahdikkaasti pyörivät rullat ja kolikoiden kilinä alalaariin. Mies hurraa ja taputtaa innoissaan itselleen. Ne kiinnostivat ensimmäisenä huomioni, ikää mulla oli ehkä silloin jotain 10-vuotta.” T8.

”Muistan hyvin lapsuudesta, kun sunnuntai-iltaisina lottonumeroita luettiin telkkarista. Miten jännittävä tunne lähetyksestä ja lottokoneen äänestä tuli. Samalla lailla huoltoaseman pajatsot, ja niistä lähtevät äänet, aiheuttivat minussa jo silloin jännityksen tunnetta. ... Ne samat jännitystä tuottaneet äänet vetivät minut pelikoneille yläasteikäisenä.” T9.

Lapsuuden pelimaailma voi rakentua voimakkaasti aistihavaintojen varaan ja jännityksen tunteen ympärille. Pelien äänet ja visuaalisuus eivät ole vain osa pelaamista, vaan ne muodostavat merkityksellisiä kokemuksia, jotka voivat myöhemmin houkutella pelaajaa pelaamaan pelien pariin. Aistimusten kautta syntynyt kiintymys pelaamiseen saattaa lisätä alttiutta peliongelman kehittymiselle, sillä pelien tarjoama jännitys ja tunnereaktiot voivat muodostua tärkeäksi osaksi pelikokemusta jo varhaisessa vaiheessa.

Rahapelaamiseen liitetään usein pyrkimys saavuttaa mielihyvän kokemuksia (Majuri 2022, 63). Monille pelaajille rahapelaaminen ei ole pelkästään viihdettä, vaan se voi toimia emotionaalisten tarpeiden täyttämisen keinona, kuten stressin lievittämisessä, ahdistuksen hallinnassa tai hyväksynnän hakemisessa (Hing ym. 2015, 531). Tämä näkyy myös aineistossa, jossa pelaaja kuvaa kokeneensa jo varhain addiktiivisiä taipumuksia ja käyttäneensä riippuvuuksia itselleen tärkeiden emotionaalisten tarpeiden, kuten huomion ja hyväksynnän, saavuttamiseksi. Pelaajan narratiivissa myös korostuu jatkuvuuden teema, jossa addiktiivinen käyttäytyminen esiintyy eri elämänvaiheissa muuttaen muotoaan. Lapsuuden viattomasta kiintymyksestä leluihin siirrytään nuoruuden päihteisiin ja lopulta aikuisuuden ostoriippuvuuteen ja peliongelmaan. Tämä viittaa siihen, että riippuvuudet eivät ole vain satunnaisia tapahtumia, vaan osa kertojan identiteettiä ja tapaa käsitellä tunteita. Riippuvuudet näyttävät keinoiksi hakea hyväksyntää, huomiota ja hyvää

oloa, mikä viittaa laajemmin rahapelaamisen emotionaalisiin ja sosiaalisiin ulottuvuuksiin.

”Olen elänyt normaalin onnellisen lapsuuden. Perheemme on ehjä, minulla on ihanat sisarukset, eikä perheessämme ollut koskaan minkäänlaisia isompia ongelmia, kuten alkoholi- tai perheväkivaltaa. Olen kuitenkin ollut lapsuudesta asti herkästi addiktoituva. Lapsena ne olivat tavarat ja lelut, nuoruusiällä päihteet, nuorena aikuisena ja aikuisena olen kärsinyt mm. osto-riippuvuudesta ja peliriippuvuudesta. Koen, että olen riippuvuuksilla yrittänyt saada huomiota, hyväksyntää ja hyvää oloa.” T9.

Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 494) polkumallissa korostetaan, että yksilölliset haavoittuvuudet, kuten impulsiivisuus, tunne-elämän säätelyn haasteet ja taipumus riippuvuuksiin, voivat lisätä rahapeliongelman riskiä. Samoin Allami ja kollegat (2024, 42) tuovat esiin, että tunteiden säätelyyn liittyvät vaikeudet voivat olla yksi keskeinen tekijä rahapelaamisen taustalla, erityisesti silloin, kun pelaaja hakee pelaamisesta keinoa säädellä mielialaansa tai käsitellä psykologista kuormitusta. Rahapelaaminen voi juurtua osaksi pelaajan elämää paitsi jännityksen ja adrenaliinin vuoksi myös syvempien emotionaalisten tarpeiden täyttämiseksi. Tämä voi selittää, miksi rahapelaaminen ei ole vain satunnaista ajanvietettä, vaan se voi kehittyä pitkäkestoiseksi ja pakonomaiseksi toiminnaksi, joka kytkeytyy pelaajan henkilökohtaiseen elämäntarinaankin ja identiteettiin.

4.5 Sosiaalinen ympäristön tarina

Sosiaalinen motivaatio voidaan nähdä yhtenä rahapelaamisen aloittamiseen vaikuttavana tekijänä (Allami ym. 2024, 45). Usein sosiaaliset syyt toimivat kuitenkin lisämotiivina varsinaisen ensisijaisen motiivin sijaan (Hagfors ym. 2022, 66). Aineiston tarinoista käy ilmi, että pelaaminen sijoittui aluksi sosiaalisiin ympäristöihin, joissa perhe ja ystävät tarjosivat ensimmäiset kosketukset rahapeleihin. Pelaaminen näyttäytyi viihdyttävänä ja yhteisöllisenä ajanvietteenä, johon ei alkuvaiheessa liitetty riskejä. Pelaamiseen liittyvät opitut tavat ja asenteet liittyivät sosiaalisiin hetkiin, ja näihin voidaan yhdistää positiivisia kokemuksia ja hyväksyntää. Kavereiden kanssa pelaamisesta on voinut tulla osa identiteettiä ja vapaa-ajan viettoa.

”Kotoa sain alkusysäyksen kortin pelaamiseen ja sitä harrastettiin myös kavereiden kanssa.” T1.

”Kaikki lähti aikoinaan harmittomasta, ilmaisesta ja seurallisesta baaripokerin pelaamisesta.” T2.

Myös aiemmissa tutkimuksissa on havaittu, että ulkoiset vaikutteet, kuten kaveripiriin läsnäolo, voivat lisätä pelaamisen todennäköisyyttä (Mielonen & Tiittanen 1999, 30). Pelaaminen yhdistyi ystävien kanssa vietettyyn aikaan, jännitykseen ja hauskuuteen, mikä vahvisti sen vetovoimaa. Erityisesti teini-iässä sosiaaliset vaikutteet, kuten kaverisuhteet, alkavat korostua nuoren itsenäistyessä vanhemmistaan. Ystäväpiirin vaikutus yhdistettynä nuoruusiän luontaiseen riskinottohalukkuuteen voi rohkaista riskikäyttäytymiseen, kuten rahapelaamiseen. (Raitasalo ym. 2024, 1914; Hagfors ym. 2022, 70.)

Seuraava narratiivi osoittaa, kuinka pelaaminen oli vahvasti sidoksissa sosiaaliseen ympäristöön ja hyväksyty osaksi arkea. Salliva ilmapiiri tarkoitti, ettei pelaamiseen liittynyt kieltoja tai varoituksia, vaan se nähtiin luonnollisena ajanvietteenä. Vanhempien rahapelaaminen ja salliva tai välinpitämätön asenne alaikäisten pelaamista kohtaan voivat rohkaista nuorta kokeilemaan pelaamista (Raisamo 2022, 79). Tämä saattoi vaikuttaa myös siihen, millaiseksi yksilön suhde rahapeleihin myöhemmin kehittyi.

”Pelien osalta kasvoin todella sallivassa ilmapiirissä kaikkien läheisten ja ystäväieni puolesta. Kaikkia mahdollisia pelejä pelattiin aina kun oli mahdollista.” T11.

Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 494) polkumallin mukaan sosiaalinen ja perinnöllinen tausta voivat vaikuttaa siihen, millaiseksi yksilön suhde rahapelaamiseen kehittyy. Tarinan perusteella pelaaminen ei ollut vain henkilökohtainen tapa, vaan osa yhteisöllistä toimintaa, jossa yhdessä pelaaminen loi yhteenkuuluvuuden tunnetta. Kun pelaaminen tapahtuu sallitussa ja jopa kannustavassa ilmapiirissä, se voi osaltaan hämärtää rajoja viihhteellisen ja ongelmallisen pelaamisen välillä. Myös Ahosen (2010, 53) tutkimuksessa nousee esiin myönteisen ilmapiiriin edesauttavan rahapeliongelman syntymistä.

Pelaaminen voi myös näyttäytyä varhaisessa vaiheessa erittäin merkittävänä asiana pelaajalle, jopa niin paljon, että se on vaikuttanut hänen tapaansa käyttää rahaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. Kavereiden lahjominen osoittaa, että pelaaja arvosti pelaamista enemmän kuin sen hetkistä sosiaalista vuorovaikutusta. Pelaaja kuitenkin halusi pitää kaverit silti mukana, mahdollisesti välttääkseen yksinäisyyden tunnetta. Pelaaminen ei ollut yksityinen kokemus, vaan jotain, jonka ympärille rakennettiin myös sosiaalista hyväksyntää, vaikkakin rahalla.

”Nuoresta lähtien käytin suurimman osan rahoistani pelikoneisiin, ja kavereiden niin sanottuun lahjontaan, että he jaksoivat odotella pelikoneen vieressä, minun pelatessani niitä.” T7.

Edellinen narratiivi kuvastaa pelaamisen roolista osana sosiaalista identiteettiä ja nuoruuden vuorovaikutussuhteita. Emotionaaliset syyt, kuten yksinäisyyden välttäminen tai yhteisöllisyyden kokeminen, voivat olla tärkeä osa rahapelaamista (Allami ym. 2024, 44). Pelaaminen voi muodostua keskeiseksi osaksi nuoren elämää ja rutiineja, mikä voi johtaa arjen prioriteettien muuttumiseen (Järvinen-Tassopoulos 2022a, 77). Lisäksi rahapelaaminen voi toimia keinona rakentaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita, erityisesti jos pelaaminen on yhteinen aktiviteetti ystäväpiirissä.

Pelaaminen voitiin myös liittää osana harrastustoimintaa kuten seuraavassa narratiivissa ilmenee. Rahapelaaminen harrastuksena voi vaikuttaa siihen, millainen merkitys rahapelaamisesta tulee ihmisen elämässä (Allami ym. 2024, 45). Pelaaminen tapahtui porukassa, jossa annettiin neuvoja ja jaettiin kokemuksia. Tämä korostaa, että pelaaminen ei ollut yksinäistä puuhaa, vaan sen ympärille muodostui ryhmädynamiikkaa ja yhteisiä keskustelunaiheita. Pelaaminen myös normalisoitui jo nuorena pelaajien elämässä, sillä peliautomaatit olivat helposti saatavilla kaupoissa ja huoltoasemilla. Pelikoneet herättivät innostusta ja keskustelua.

”Harrastusten parissa ja eritoten pelireissuilla oli kiva pysähtyä huoltoasemille. Siellä syntyivät ensimmäiset kosketukset peliautomaatteihin. Hauskaa oli, kun neljästä kahdeksaan poikaa seisoi pelikoneen ympärillä antamassa tuplausohjeita. Pelikoneista sai hyviä keskustelun aiheita bussiin – oli voittanut tai hävinnyt.” T5.

Pelaamisesta koituneet voitot ja tappiot eivät olleet pelkästään henkilökohtaisia kokemuksia. Ne olivat tärkeitä myös ryhmälle ja tarjosivat sisältöä keskusteluihin. Nuoruudessa ikätovereiden merkitys korostuu, ja nuoret pykivät samastumaan ympärillä oleviin ihmisiin. Sosiaalinen vuorovaikutus voi tehdä pelaamisesta houkuttelevampaa, sillä se vahvistaa yhteenkuuluvuuden tunnetta. Samalla nuoruudelle tyypillinen riskien arvioinnin puutteellisuus voi hämärtää rahapelaamisen mahdollisia haittavaikutuksia. (Raisamo 2022, 79.)

Toisaalta yksi pelaajista nostaa esiin, kuinka häpeälliseltä tuntui hävitä rahat pelikoneeseen, jolloin jätti mieluummin tappioista kertomatta. Häviämisen kokemuksen jakamatta jättäminen voi viitata tarpeeseen ylläpitää voittamisen illuusiota itselle ja muille. Tappioista puhumatta jättäminen voi johtaa siihen, että ne eivät myöskään tule kohdatuksi tai käsitellyiksi. Voitoista puhuminen taas voi kertoa siitä, että pelaamiseen liittyi ylpeyttä ja vahvistusta, mutta tappioista vaikenemiseen liittyi häpeää ja itsesyytöksiä.

”Joskus saatoin puhua jostain voitoistani, mutta tappioista en maininnut sanallakaan edes kavereilleni. Tuntui jo silloin jotenkin häpeälliseltä hävitä rahansa johonkin pelikoneeseen.” T13.

Tarinoissa esiintyvä sosiaalinen hyväksyntä ja ryhmään kuulumisen tunne voivat olla yksi motiivi, joka sitoo pelaajan entistä tiukemmin rahapelaamiseen. Tämä voi selittää myös sen, miksi häviämisestä vaiettiin. Se olisi voinut rikkoa voittamisen illuusion ja heikentää pelaajan statusta ryhmässä. Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 492) polkumallin mukaan emotionaalisesti haavoittuvat pelaajat voivat käyttää rahapelaamista tunnesäätelyn välineenä, esimerkiksi lievittääkseen ahdistusta tai täyttääkseen emotionaalisia tarpeitaan. Häpeän kokemus ja tappioista vaikeneminen voivat liittyä emotionaalisesti haavoittuvan pelaajan ominaispiirteisiin, kuten alempaan itsetuntoon, tunteiden käsittelyn haasteisiin ja ulkoiseen hyväksynnän tarpeeseen. Tämä voi olla yksi syy, miksi osa pelaajista ajautuu polkumallin mukaisesti kohti rahapeliongelmia, kun taas toisille pelaaminen jää satunnaiseksi viihteeksi.

Osassa tarinoita pelaaminen oli osana ajanviettamistä esimerkiksi yökerhoissa, joissa pelaaminen ja runsas alkoholinkäyttö kietoutuivat toisiinsa. Pelaaminen ei ollut irrallinen toiminta, vaan se liittyi osaksi nuoruuden viihdekäyttäytymistä ja elämäntapaa, jossa riskit ja nautinnonhakuisuus liittyivät toisiinsa. Pelaajat kuvasivat elämänvaihetta myös ”viihdevuosina”, jolloin kaikki paheiksi mielletyt asiat, kuten juominen, tupakointi ja pelaaminen, olivat sallittuja ja hyväksytyjä. Ympäristö vahvisti ja normalisoi näitä käyttäytymismalleja, ja rahapeliympäristöistä saattoi tulla tuttuja paikkoja, joista muodostui osa päivittäistä rutiinia sekä sosiaalista vuorovaikutusta (Bramley ym. 2019, 263).

”Siitä pisteestä alkoi meikäläisen nuoruuden viihdevuodet: kaljaa, tyttöjä ja pelaamista.” T1.

”Jotenkin se, että siellä sai polttaa tupakkaa, pelata ja juoda oli täydellinen ympäristö minulle. Viihdyin paljon baariympäristössä, missä nämä kaikki paheet olivat sallittuja.” T3.

Aiemmat tutkimukset ovat osoittaneet yhteyden päihteiden käytön ja rahapelaamisen välillä (Allami ym. 2021; Heiskanen & Kuussaari 2023). Järvinen-Tassopouloksen ja Metson (2009, 532) tutkimuksen mukaan päihteiden väärinkäyttö yhdessä rahapelaamisen kanssa voi viitata todellisiin ongelmiin, eikä pelkästään nuoruuteen liittyvään kokeilunhaluun ja riskikäyttäytymiseen. Lisäksi tutkimusten mukaan nuoret odottavat rahapelaamiselta samankaltaisia myönteisiä vaikutuksia kuin alkoholinkäytöltä, kuten sosiaalista vuorovaikutusta, ikätovereiden hyväksyntää, viihdettä, rentoutumista sekä lisääntyvää innostusta ja jännitystä (Järvinen-Tassopoulos & Metso 2009, 531). Myös kansainväliset

tutkimukset tukevat alkoholinkäytön ja riskipelaamisen yhteyttä (ks. esim. Hing ym. 2015, 526).

Tätä voidaan tarkastella myös Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 494) polkumallin kautta. Osa tarinoiden pelaajista näyttää kuuluvan impulsiivisten pelaajien ryhmään, jolle on ominaista päihteiden käyttö, korkea riskinsietokyky ja taipumus impulsiiviseen käyttäytymiseen jo lapsuudesta lähtien. Impulsiiviset pelaajat saattavat hakea jännitystä ja nopeita palkkioita, jolloin yöelämä ja rahapelaaminen muodostavat toisiaan vahvistavan kehän. Tällaisessa ympäristössä pelaaminen voi alkaa viihteenä, mutta impulsiivisten piirteiden ja päihteidenkäytön yhdistelmä saattaa altistaa nopeammin riskipelaamiselle ja ongelmien syntymiselle. Näin ollen pelaamisen ja päihteidenkäytön yhteys ei ole pelkästään sattumanvaraista, vaan se voi osaltaan selittää, miksi osa pelaajista ajautuu ongelmalliseen pelaamiseen nopeammin kuin toiset.

Itsenäistyminen on voinut myös mahdollistaa pelaamisen lisääntymisen, koska siihen ei enää liittynyt rajoituksia tai sosiaalista valvontaa. Pelaajan muutettua omilleen ulkopuolinen kontrolli väheni eikä enää ollut vanhempia tai perheenjäseniä rajoittamassa pelaamista. Kotona pelaaminen suojaa ympäristön asenteilta, julkisuudelta ja sosiaaliselta kontrollilta (Raento 2012, 14). Rahapeliongelman nähdään olevan yhteydessä sosiaaliseen eristäytymiseen ja heikkoon tukiverkoston (Nuske ym. 2016, 16).

”Muuttaminen omaan kämppään mahdollisti pelaamisen milloin vain.” T2.

”Muutin omilleni 17-vuotiaana ja siten myös kaikki pelit olivat käden ulottuvilla.” T10.

Muutto omaan asuntoon merkitsi myös sitä, että pelimahdollisuudet olivat jatkuvasti läsnä. Tämä tarkoittaa sekä fyysistä pääsyä pelikoneille ja esimerkiksi kasinoille, että mahdollista pääsyä nettipelaamiseen. Laaja pelitarjonta lisää pelaamisen todennäköisyyttä (Mielonen & Tiittanen 1999, 31). Muuttaminen omaan asuntoon voi tuoda myös tunteen itsenäistymisestä sekä siitä, että voi päättää itse mihin rahat ja ajan käyttää. Tämä voi osaltaan selittää sitä, miksi pelaaminen voi lisääntyä juuri elämänmuutosten yhteydessä. Pelaamisesta voi tulla entistä helpompaa sekä huomaamattomampaa. Blaszczynskin ja Nowerin (2002, 492) polkumallin mukaan tällaiset ympäristötekijät voivat altistaa erityisesti ehdolliset pelaajat ongelmalliselle pelaamiselle. Pelaaminen voi alkaa viihteenä, mutta ilman ulkoista kontrollia ja vääristyneiden uskomusten myötä siitä voi muodostua pakonomainen tapa, jota ympäristö ja mediassa luovut mielikuvat vahvistavat.

Muutamissa tarinoissa nostetaan esiin myös median ja ympäristön vaikutus pelaamisen aloittamiseen. Televisio-ohjelmat ja media rakensivat mielikuvia pokerista nopeana tapana rikastua ja elää luksuselämää. Pokeri näyttäytyi menestyksen, rahan ja jännityksen kautta houkuttelevana, erityisesti nuorelle, joka etsi suuntaa elämälleen. Lehdet ja julkinen keskustelu vahvistivat kuvaa pokerina helppona tapana voittaa rahaa, mikä saattoi lisätä kokeilunhalua. Myös kaveripiiri, jossa oli muita pelaajia, saattoi madaltaa kokeilla pelejä. Kaveripiirin ja median yhteisvaikutus loivat ympäristön, jossa pokerin pelaaminen näyttäytyi houkuttelevana ja jopa järkevänä toimintana. Pokerin nähtiin myös olevan väylä saavuttaa unelmia ja taloudellista menestystä. Pelaaminen alkoi liittyä haaveisiin ja identiteetin rakentumiseen.

”Menin armeijan harmaisiin 18-vuotiaana. Kurkkusalaateissa olon aikana tutustuin syvemmin pokerin pelaamiseen. Pokeria olin aikaisemmin pelailut ilmaiseksi baareissa, mutta siihen se oli jäänyt. Siihen aikaan pokeria näytettiin ahkerasti telkkarissa. World Poker Tour eli WPT oli ohjelman nimi, ja se oli hienointa mitä olin koskaan televisiosta nähnyt. Nuoret menestyvät ihmiset kylpivät rahassa ja elivät jetsset elämää. Juuri sellaista elämää, jota varmaan jokainen alta parikymppinen nuori haluaisi elää. Miksen siis minäkin.” T2.

”Siihen aikaan siitä oli paljon puhetta lehdissä, joissa kerrottiin kuinka helposti ihmiset olivat voittaneet suuriakin summia rahaa. Myös minun kaveripiirissäni oli pari nettipokerin ystävää ja heidän avullaan innostuin kokeilemaan sitä.” T13.

Tutkimukset osoittavat, että rahapelimainokset voivat houkutella ihmisiä pelaamana tarjoamalla unelmia menestyksestä ja taloudellisesta turvasta (Bramley ym. 2019, 263; Lund 2010, 21). Myös Jacobsin teorian mukaan rahapelaaminen voi tarjota mahdollisuuden fantasiointiin, mikä voi edesauttaa dissosiativisten kokemusten syntymistä. Tämä tarkoittaa, että pelaaja saattaa uppoutua mielikuvitukselliseen maailmaan, jossa pelaaminen nähdään keinona saavuttaa parempi elämä. Riippuvuutta ylläpitävä ympäristö tukee näiden haaveiden ja toiveiden rakentumista, mikä voi johtaa muuttuneeseen identiteettiin. Toiveikkaat mielikuvat voivat vahvistaa identiteettiä siten, että yksilö alkaa nähdä itsensä ja sosiaalisen vuorovaikutuksensa todellisuutta myönteisemmässä ja onnistuneemmassa valossa. (Arstila 2023, 137.) Tämä voi ylläpitää pelaamista, sillä pelaaja voi kokea, että pelien kautta hänen unelmansa ovat saavutettavissa, vaikka todellisuudessa rahapelit perustuvat sattumaan eivätkä taitoon tai strategiaan.

5 Johtopäätökset ja pohdinta

Tutkielmassani tarkasteltiin rahapeliongelmaan johtaneita syitä ja niiden merkityksiä rahapelaajien tarinoissa. Lähestyin aihetta narratiivisen analyysin keinoin, tunnistaen ja analysoiden aineistosta löytyviä narratiiveja, jotka liittyivät varhaisiin pelikokemuksiin, perhesuhteisiin, tunteisiin, elämänvaikeuksiin sekä sosiaaliseen ympäristöön. Ryhmittely näihin ulottuvuuksiin pohjautuu osittain aiempiin rahapeliongelma-aiheisiin tutkimuksiin, joissa on tarkasteltu rahapeliongelmaan johtaneita syitä sekä motivaatiotekijöitä rahapelaamiselle. Tein myös aineistosta omia havaintoja, mitkä tekijät ovat voineet vaikuttaa rahapeliongelman syntymiseen. Tutkimukseni tuloksena sain viisi erilaista syntytarinaa, jotka kertovat rahapeliongelman syntymisestä. Tutkimuksen tuloksia ei kuitenkaan voida suoraan yleistää koskemaan kaikkia rahapeliongelmiin kärsiviä, sillä tulokset ovat eräänlaisia esimerkkejä siitä, kuinka rahapeliongelma voi syntyä. Rahapeliongelman syntymiseen vaikuttaakin monia eri tekijöitä eri tavoin ja erilaisin painotuksin.

Varhaisten pelikokemusten syntytarinassa monille rahapelaaminen alkoi jo varhaisessa iässä, ennen virallista täysi-ikäisyyttä. Pelaamisen aloittaminen oli yhteydessä ympäristöön, jossa rahapelit olivat helposti saatavilla ja jossa ikärajojen valvonta oli heikkoa, jotka edesauttoivat pelaamisen varhaista aloittamista. Perheiden, koulun ja muun ympäristön suhtautuminen ei ollut rahapelaamiseen torjuvaa, vaan pikemmin pelaaminen nähtiin ajanvietteenä tai jopa humoristisena asiana. Ensimmäiset voitot olivat usein merkittäviä kokemuksia, jotka jättivät vahvan muistijäljen ja vahvistivat käsitystä siitä, että rahapeleistä voi ansaita rahaa. Voittojen tuoma jännitys ja onnistumisen tunne saattoivat luoda voimakkaan motivaation jatkaa pelaamista. Raha yhdistyi jo varhain pelaamiseen ja tuuriin, mikä saattoi vaikuttaa siihen, miten pelaajat myöhemmin suhtautuivat rahankäyttöön ja riskinottoon. Perheen vaikutus näkyy monin tavoin pelaamisen aloittamisessa. Joillakin pelaaminen liittyi perheenjäsenten, kuten isovanhempien tai vanhempien, kanssa vietettyyn aikaan. Toisille perheen taloudellinen tuki mahdollisti pelaamisen, jolloin käyttörahat saatiin vanhemmilta tai isovanhemman taskuista löytyneet kolikot tiputettiin pelikoneeseen. Tarinoista ilmeni, että vanhemmat tai muut aikuiset eivät välttämättä olleet tietoisia nuoren pelaamisesta, tai vaikka olisivat olleet, siihen ei puututtu.

Rahapeliongelmassa, joka oli syntynyt perhesuhteiden kautta, nousi esiin perheen rooli rahapelaamisen mallintajana. Pelaajat nostivat esiin läheisten aikuisten pelaavan rahapelejä, mikä loi varhaisen mallin pelaamiselle osana normaalia ajanvietettä. Pelaaminen

nähtiin osana ihailtavana toimintana ja sitä pidettiin tavoiteltavana asiana. Perheissä, joissa tunteista ei puhuttu tai joissa tunteiden näyttämistä pidettiin heikkoutena, saattoi syntyä tarve tukahduttaa pahaa oloa muilla tavoilla kuten pelaamalla. Erityisesti vaikeat lapsuuden kokemukset, kuten kiusaaminen, perheen sisäiset ristiriidat tai vanhempien avioero, saattoivat johtaa siihen, että pelaaminen muodostui pakokeinoksi. Useissa tarinoissa pelaajat mainitsevat, että perheessä oli jonkinlainen riippuvuus, yleisemmin alkoholismi. Tämä saattoi luoda epävarman ja turvattoman kasvuympäristön. Vanhemman alkoholismi saattoi vaikuttaa lapsen minäkuvaan ja tunnetaitojen kehittymiseen, mikä osaltaan lisäsi riskiä hakeutua pelaamisen kaltaiseen pakokeinoon. Perheissä, joissa oli riippuvuusongelmia, pelaaminen saattoi muodostua keinoksi käsitellä turhautumista, ahdistusta ja kotiolojen tuottamaa stressiä. Osa pelaajista koki, ettei heille opetettu rahan käyttöä kunnolla, mikä saattoi vaikuttaa siihen, että raha käytettiin heti pelaamiseen eikä säästämistä pidetty vaihtoehtona.

Kolmantena syntytarinana analyysin tuloksena nousi elämänvaikeuksien kautta syntynyt rahapeliongelma. Pelaajien tarinoissa nousi esiin vaikeat elämäntilanteet, kuten kiusaaminen, perheen hajoaminen, vanhemman menetys tai läheisen sairaus, jotka loivat pohjan rahapeliongelman syntymiselle. Pelaamisesta tuli keino paeta arjen haasteita ja hallita vaikeita tunteita. Useat pelaajat mainitsevat koulukiusaamisen ja perheen ristiriidat osana nuoruuttaan. Kiusaaminen aiheutti ulkopuolisuuden tunnetta ja heikensi itsetuntoa, mikä johti pelien maailmaan pakenemisen. Vanhempien ero tai perheessä koetut konfliktit saattoivat lisätä turvattomuuden tunnetta, mikä lisäsi alttiutta hakeutua pelaamisen tarjoamaan hetkelliseen lohtuun. Läheisen kuolema ja sen käsittelemättömät seuraukset ovat myös keskeisiä tekijöitä. Kun tukea ei ollut saatavilla tai tunteita ei voinut purkaa, pelaamisesta tuli keino paeta surua ja täyttää tyhjyyttä. Monille peleistä muodostui tapa säädellä tunteita ja saada hetkellinen hallinnan tunne. Kun elämässä tuntui olevan kaaosta, pelien tarjoama jännitys, voiton mahdollisuus ja hetkellinen hyvänolon tunne tarjosivat pakoa arjen ongelmista. Nämä johtivat usein tilanteeseen, jossa taloudelliset ongelmat ja kasvavat velat pahensivat entisestään ahdistusta ja tarvetta jatkaa pelaamista.

Jännityksen ja mielihyvän tarinassa korostui pelaamisen herättämä jännitys ja mielihyvä. Pelit tarjosivat voimakkaita tunnekokemuksia, kuten jännitystä, hallinnan tunnetta ja voiton huumaa, jotka voivat muodostua koukuttaviksi. Jo ensimmäiset pelikerrat saattoivat jättää lähtemättömän vaikutuksen, jolloin voiton tuottama mielihyvä synnytti halun kokea sama tunne uudelleen. Myös pelien äänet, voittojen kilinä ja jännityksen ilmapiiri ovat voineet vaikuttaa haluun kokea tunteet uudelleen. Monille pelaaminen oli myös

sidoksissa erilaisiin uskomuksiin ja rutiineihin. Pelaamiseen liittyi rituaaleja, kuten usko tiettyjen nappien painamisjärjestyksen tuovan voittoa. Nopeatempoiset pelit, kuten pelikoneet, koettiin erityisen koukuttaviksi, koska niistä saatava palkinto, voitto tai häviö, tuli välittömästi. Toisaalta pelit toimivat monille myös palkintona tai tunnesäätelyn välineenä. Osalle pelaaminen edusti statusta ja hallinnan tunnetta.

Sosiaalisen ympäristön syntytarina kuvaa rahapelaamisen etenemistä sosiaalisesta viihteestä kohti intensiivisempää ja ongelmallisempaa pelaamista. Pelaaminen alkoi osana sosiaalista ympäristöä, perheen tai kaveripiirin vaikutuksesta. Korttipelit kotona, baariympäristössä pelatut pokeripelit ja huoltoasemien pelikoneet olivat kosketuksia rahapelaamiseen. Pelikoneiden ympärille muodostui ryhmiä, joissa kaverit jakoivat neuvoja ja eläytyivät peliin yhdessä. Pelaaminen oli aluksi viihteellistä ja yhteisöllistä, ja siihen liittyi myönteisiä kokemuksia sekä sosiaalista hyväksyntää. Voittaminen toi onnistumisen tunnetta ja pelit olivat keskeinen osa arkea, jopa siinä määrin, että osa nuorista käytti lähes kaikki rahansa pelaamiseen. Pelipaikat, kuten baarit ja huolto-asemat, tarjosivat ympäristön, jossa kaveriporukat viettivät aikaa sekä jossa pelaaminen yhdistyi muihin ajanviettopapoihin, kuten tupakointiin ja alkoholin käyttöön. Tämä vahvisti pelitottumusten juurtumista ja teki pelaamisesta osan laajempaa elämäntyyliä. Itsenäistyminen ja omaan asuntoon muuttaminen loivat myös uusia mahdollisuuksia pelata vapaasti ilman ulkopuolista valvontaa. Rahapelaamisen glamouria vahvistivat media ja yhteiskunnallinen puhe poke-rista ja suurista voitoista. Televisiossa näytetyt pokeriturnaukset ja lehtijutut menestyneistä pelaajista ruokkivat mielikuvaa siitä, että rahapelien kautta voisi saavuttaa taloudellista menestystä ja luksuselämää. Tämä herätti monissa pelaajissa kiinnostuksen ko-keilla pelaamista aiempaa vakavammin.

Tutkimukseni tulokset osoittavat, että rahapeliongelmat syntyvät monimutkaisessa vuoro-vaikutuksessa yksilöllisten, sosiaalisten ja rakenteellisten tekijöiden kesken. Analysoimissani tarinoissa korostui erityisesti varhaisten pelikokemusten merkitys, sillä lähes kaikissa tarinoissa mainittiin rahapelaamisen aloittaminen ennen täysi-ikäisyyttä. Tarinoissa esiintyvät teemat limittyivät osittain toisiinsa, joten tuloksia ei voida pitää ehdottomina totuuksina. Yksi pelaaja saattoi kohdata useita eri syntytarinoiden teemoja, kun taas toisella saattoi ilmetä vain yksi niistä. Rahapeliongelma karsiville on yleisesti ominaista se, että heidän motiiveissaan ilmenee monia erilaisia tekijöitä (Hagfors 2022, 94). Lisäksi aineiston tarinoiden laajuus ja yksityiskohtaisuus vaihtelivat. Osa pelaajista kuvaili rahapeliongelmansa taustatekijöitä kattavasti, kun taas toisissa kertomuksissa näitä oli vaikeampi tunnistaa.

Aiempi tutkimus on nostanut esiin erityisesti rahapelien saatavuuden, markkinoinnin sekä sosioekonomisen aseman vaikutukset rahapeliongelman syntymiseen (esim. Selin ym. 2018; Heiskanen & Egerer 2019). Tämä tutkimus tukee näitä havaintoja, mutta tuo lisäksi esiin pelaajien subjektiivisia kokemuksia, kuten pelien emotionaalisen koukuttavuuden ja niiden roolin erilaisten elämäntilanteiden hallintakeinona. Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että rahapeliongelma ei ole vain yksilötasolla ilmenevä ongelma, vaan myös yhteiskunnallisten rakenteiden ja kulttuurin tuottama ilmiö. Erityisesti rahapeliko-
neiden ja muiden pelien saatavuus, pelimarkkinoinnin normalisoiva vaikutus sekä peli-
ongelmaan liittyvä stigma estävät tehokasta ongelmien ennaltaehkäisyä. Aiempaan tutki-
mukseen verrattuna tutkimukseni narratiivinen lähestymistapa syventää ymmärrystä siitä,
miten pelaajat itse kuvaavat ja jäsentävät suhdettaan rahapelaamiseen ja rahapeliongel-
man syntymiseen.

Tutkimukseni tuloksissa itseäni yllättävänä oli, että perhesuhteita korostavissa tarinoissa rahapelaamisen taustasyöt eivät useimmiten liittyneet vanhempien rahapelaamiseen, vaan enemmänkin turvattomaan lapsuuteen ja vanhempien päihteiden käyttöön. Monet pelaaj-
jat kertoivat aloittaneensa rahapelaamisen jo reilusti alaikäisenä, mikä on voinut osaltaan
vaikuttaa riippuvuuden kehittymiseen. Suomessa rahapelit ovat olleet sallittuja alaikäi-
sille pitkään, eikä nuorten tai lasten pelaamista ole osattu pitää ongelmana (Lund 2010,
47). Nykyään rahapelaaminen on kielletty alaikäisiltä, mutta on tarpeen tutkia, onko ala-
ikäisten pelaaminen todella vähentynyt ja onko esimerkiksi pakollinen tunnistautumisen
riittävä estämään alaikäisten rahapelaamista. Tutkimuksessani ei noussut esiin esimer-
kiksi eläkeiässä alkaneita rahapeliongelmia, vaan tutkielmani aineistossa syntyvät tarinat pai-
nottuivat lapsuuteen. Aiemmin on kuitenkin havaittu, että iäkkäillä henkilöillä ilmenee
rahapeliongelmia, vaikka näitä onkin vähemmän kuin nuoremmilla (Järvinen-Tasso-
poulos 2022a, 77). Iäkkäiden rahapelaaminen voi liittyä myös nostamiini teemoihin, ku-
ten yksinäisyyteen tai elämänmuutoksiin. Kuitenkin tutkimus iäkkäiden rahapeliongel-
mista kaipaa edelleen tarkempaa tutkimusta.

Tutkimusprosessin aikana nousi esiin useita metodologisia kysymyksiä. Narratiivinen
analyysi mahdollisti syvällisen perehtymisen pelaajien kokemuksiin, mutta samalla se
edellytti tutkijalta tulkinnallista herkkyyttä ja kriittistä suhtautumista aineistoon. Yksi
keskeinen rajoitus liittyy siihen, että tutkimuksen aineisto perustuu itse kirjoitettuihin ta-
rinoihin, jolloin aineiston subjektiivisuus ja valikoivuus voivat vaikuttaa tulkintoihin. Li-
säksi, vaikka tutkimuksessa on nostettu esiin keskeisiä yhteiskunnallisia ja rakenteellisia
tekijöitä, se ei sisällä laajempaa kvantitatiivista analyysiä, joka voisi tuoda lisää

yleistettävyyttä havaintoihin. Myös internetistä otettu aineisto toi pohtimisen aihetta. Toisaalta internet mahdollisti pääsyn laajaan ja monimuotoiseen aineistoon, mutta samalla se rajasi aineiston luotettavuuden arviointia, sillä kirjoittajien taustoja, kokemusten todenperäisyyttä ja mahdollisia motiiveja ei voitu varmistaa. Kuitenkin tarinat on julkaistu luotettavalla sivustolla, mikä lisää aineiston uskottavuutta. Lisäksi aineisto koostui itse kirjoitetuista tarinoista, mikä saattaa vaikuttaa siihen, millaisia kokemuksia ja näkökulmia tuodaan esiin. Esimerkiksi haastattelututkimuksella olisi voinut tulokset olla toisenlaiset.

Tutkielman narratiivinen tieto syventää ymmärrystä rahapeliongelmissa ja tukee sekä sosiaalityön että muiden auttamismuotojen kehittämistä. Narratiivisen analyysin avulla voidaan tunnistaa, kuinka rahapeliongelmat ilmenevät eri tavoin ja kuinka ne kehittyvät jatkuvasti muuttuvia ja etenevinä prosesseina. Tämä lähestymistapa mahdollistaa myös sen, että menneet ja nykyiset kokemukset nähdään osana muutoksen mahdollisuutta. Sosiaalityön ja muiden tukimuotojen kannalta on keskeistä ymmärtää, että ongelmapelaajien kertomukset eivät ole vain kuvausta menneistä tapahtumista, vaan ne voivat myös toimia välineinä ongelman käsittelyssä ja toipumisessa. (Nuske & Hing 2013, 53.) Narratiivinen hyödyntäminen voi auttaa mukauttamaan tukimuotoja yksilöllisesti ja tarjota pelaajille keinoja rakentaa uusia, toivottavampia tarinoita itsestään ja tulevaisuudestaan.

Tämä tutkimus tuottaa arvokasta tietoa eri tahoille. Tutkimus tarjoaa sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille syvällisempiä näkökulmia rahapeliongelman syntymiseen. Tutkimuksen avulla sosiaali- ja terveysalan ammattilaiset tunnistavat rahapeliongelmiin liittyviä riskitekijöitä. Erityisesti narratiivinen tutkimusote tuo esille pelaajien yksilöllisiä kokemuksia ja näkemyksiä. Kertomuksen tulkinnan avulla tutkielmassa on pystytty tuomaan esille rahapeliongelman monimuotoisuutta ja pelaajien tuomia erilaisia merkityksiä. Tutkimuksen tuloksia voidaan myös hyödyntää rahapelipolitiikan kehittämisessä, erityisesti pohdittaessa rahapelien sääntelyä, markkinointia ja rahapelihaittojen ennaltaehkäisyä. Tulokset voivat herättää yhteiskunnallista keskustelua rahapelikulttuurista ja siihen liittyvistä asenteista, mikä voi edesauttaa rahapelihaittojen tunnistamista ja niihin puuttumista entistä tehokkaammin. Lisäksi tutkimus tarjoaa myös uutta tietoa kansalaisjärjestöille ja vertaistukiryhmille, joiden tavoitteena on tukea rahapeliongelmissa kärsiviä ja vaikuttaa pelikulttuuriin. Lisäksi tutkielma voi olla myös pohjana laajemmin tutkiessa rahapeliongelman kytkeytymistä muihin sosiaalityön ilmiöihin. Tulevaisuudessa voisikin tarkastella esimerkiksi rahapeliongelmiin yhteyttä taloudelliseen väkivaltaan tai lapsiperheköyhyyteen.

Tutkimuksen perusteella voidaan esittää useita suosituksia rahapeliongelmien ennaltaehkäisyyn ja hoitoon. Ensinnäkin rahapelien saatavuutta tulisi säädellä tiukemmin, erityisesti huomioiden peliautomaattien sijoittelu ja niiden läsnäolo arkiympäristöissä. Toiseksi rahapelimarkkinointia tulisi rajoittaa ja siihen tulisi sisällyttää selkeämmät varoitukset rahapelihaitoista. Myös yhteiskunnallisen asenneilmapiirin muuttaminen kohti avoimempaa keskustelua rahapelihaitoista voi edistää ongelman tunnistamista ja madaltaa avun hakemisen kynnyksiä. Rakenteellisen sosiaalityön ja ennaltaehkäisevien toimien merkitystä tulisi myös lisätä osana sosiaalipolitiikkaa. Rahapelipolitiikan kehittäminen vastuullisempaan suuntaan sekä avun saatavuuden parantaminen ovat keskeisiä askeleita kohti haittojen vähentämistä ja pelaajien hyvinvoinnin tukemista.

Lähteet

- Alho, Hannu & Castrén, Sari & Männikkö, Niko & Mustonen, Terhi 2022: Pelaamista sekä peliongelmia kuvaavat käsitteet ja määritelmät. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 14-18.
- Alho, Hannu & Castrén, Sari 2022: Pelaamisen ja peliongelmien monet ulottuvuudet. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 13–14.
- Alho, Hannu & Lahti, Tuuli 2015: Rahapelaamisen monet ulottuvuudet. Teoksessa Alho, Hannu & Heinälä, Pekka & Kiiänmaa, Kalervo & Lahti, Tuuli & Murto, Antti (toim.): Rahapeliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 9–14.
- Allami, Youssef & Gooding, Nolan B. & Young, Matthew M. & Hodgins, David C. 2024: Why You Gamble Matters: A Systematic Review and Meta-analysis of the Association Between Gambling Motivation and Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies* 41 (1), 37–50. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10356-w>. Viitattu 27.2.2025.
- Allami, Youssef & Hodgins, David C. & Young, Matthew & Brunelle, Natacha & Currie, Shawn & Dufour, Magali & Flores-Pajot, Marie-Claire & Nadeau, Louise 2021: A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction* 116 (11), 2968-2977. https://libkey.io/libraries/3266/articles/445752877/full-text-file?utm_source=api_2824. Viitattu 3.3.2025.
- Arpajaislaki 1047/2001.
- Arstila, Valtteri & Uusitalo, Susanne & Palomäki, Jussi 2023: Miksi pelaamme rahapelejä? Teoksessa Uusitalo, Susanne & Arstila, Valtteri (toim.): Ongelmallinen rahapelaaminen. Näkökulmia rahapelaamisen varjoihin ja tutkimuksen katvealueisiin. Eetos. Turku, 133-154.
- Blaszczynski, Alex & Nower, Lia 2002: A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499. <https://www.uv.es/cho-liz/ModeloJuego.pdf>. Viitattu 7.1.2025.
- Boudreault, Catherine & Giroux, Isabelle & Jacques, Christian & Goulet, Annie & Simoneau, Hélène & Ladouceur, Robert 2018: Efficacy of a Self-Help Treatment for At-Risk and Pathological Gamblers. *Journal of Gambling Studies* 34 (2), 561–580. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10899-017-9717-z.pdf>. Viitattu 10.2.2025.
- Bramley, Stephanie & Norrie, Caroline & Manthorpe, Jill 2019: Gambling Risks: Exploring Social Work Practitioners' Experiences of Clients Presenting with Risks of Gambling-Related Harm. *Practice: Social Work In Action* 31 (4), 259-275. <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/09503153.2018.1545015?needAccess=true&role=button>. Viitattu 14.10.2024.
- Castrén, Sari & Alho, Hannu & Salonen, Anne 2016: Rahapeliongelma sosiaali- ja terveydenhuollossa – ammattilaisten näkemyksiä. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 418–428. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131132/YP1604_Castrenyum.pdf?sequence=2&isAllowed=y. Viitattu 14.10.2024.
- Castrén, Sari & Alho, Hannu 2020: Toiminnalliset riippuvuudet. *Yleislääkäri* (8), 9–14. <https://www.lukusali.fi/index.html?p=Suo-men%20yleis%C3%A4%C3%A4k%C3%A4rit%20GPF%20ry&i=f6aa6888-3abe-11eb-8c50-00155d64030a>, Viitattu 19.11.2024.

- Castrén, Sari & Alho, Hannu 2022: Motivoiva haastattelu. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): *Peliriippuvuus*. Duodecim. Helsinki, 130-133.
- Castrén, Sari & Lahti, Tuuli 2015: Rahapelaamiseen liittyvät virheelliset havainnot, tulkinnat ja uskomukset. Teoksessa Alho, Hannu & Heinälä, Pekka & Kiianmaa, Kalervo & Lahti, Tuuli & Murto, Antti (toim.): *Rahapeliriippuvuus*. Duodecim. Helsinki, 74-77.
- Castrén, Sari & Lind, Kalle 2022: Sukupuolieroja ja ikäryhmittäisiä eroja rahapelaamisessa. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): *Peliriippuvuus*. Duodecim. Helsinki, 22–24.
- Castrén, Sari & Marionneau, Virve & Lind, Kalle & Salonen, Anne 2022: Rahapeliongelma läheisnäkökulmasta: Haittojen ymmärtämisestä tuen ja hoidon suunnitteluun. *Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.*, Helsinki. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/145301/URN_ISBN_978-952-343-930-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 14.10.2024.
- Castrén, Sari & Ränninranta, Riikka 2022: Rahapelikierre. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): *Peliriippuvuus*. Duodecim. Helsinki, 96-97.
- Castrén, Sari & Salonen, Anne & Alho, Hannu & Lahti Tuuli 2014: Rahapeliriippuvuuden diagnostiikka muutoksessa. *Katsausartikkeli. Suomen lääkirilehti* 69 (7), 469–472. https://www.researchgate.net/publication/261009166_Rahapeliriippuvuuden_diagnostiikka_muutoksessa. Viitattu 14.10.2024.
- Columb, David & Griffiths, Mark D. & O’Gara, Colin 2018: Gambling Disorder Treatment Referrals Within the Irish Mental Health Service: A National Survey Using Freedom of Information Requests. *International Journal of Mental Health and Addiction* 2021 (19), 598-605. https://www.researchgate.net/journal/International-Journal-of-Mental-Health-and-Addiction-1557-1882/publication/327326924_Gambling_Disorder_Treatment_Reerrals_Within_the_Irish_Mental_Health_Service_A_National_Survey_Using_Freedom_of_Information_Requests/links/5fbffe46458515b79773fd73/Gambling-Disorder-Treatment-Referrals-Within-the-Irish-Mental-Health-Service-A-National-Survey-Using-Freedom-of-Information-Requests.pdf. Viitattu 27.2.2025.
- Egerer, Michael & Alanko, Anna 2015: Problem Gambling and the Non-Medical Addiction Model. *Finnish General Practitioners’ and Social Workers’ Perceptions. Sosiologia* 52 (4), 364–380. <https://journal.fi/sosiologia/article/view/124199/74359>. Viitattu 20.1.2025.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha 2000: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino. Tampere.
- Griffiths, Mark 2005: A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use* 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>. Viitattu 10.2.2025.
- Grönroos, Tanja & Salonen, Anne & Latvala, Tiina & Kontto, Jukka & Hagfors, Heli 2024: Suomalaisten rahapelaaminen 2023. Rahapelaaminen vähentynyt, peliongelma yleistynyt ja suhtautuminen pelaamiseen muuttunut. *Tilastoraportti 15/2024. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.* <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/148897/Tilastoraportti%2015%202024.pdf?sequence=5&isAllowed=y>. Viitattu 14.10.2024.
- Hagfors, Heli 2022: Rahapelaamisen motiivit. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): *Peliriippuvuus*. Duodecim. Helsinki, 92-94.

- Hagfors, Heli, Sari Castrén ja Anne H. Salonen. 2022:” How gambling motives are associated with socio-demographics and gambling behavior - A Finnish population study”. *Journal of Behavioral Addictions* 11 (1), 63–74. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00003>. Viitattu 16.10.2024.
- Heikkinen, Hannu L.T. 2018: Kerronnallinen tutkimus. Teoksessa Valli, Raine (toim.): Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. PS-kustannus. Jyväskylä, 170-187.
- Heiskanen, Maria & Egerer, Michael 2019: The conceptualisation of problem gambling in social services: email interviews with Finnish social services directors. *Nordic Social Work Research* 9 (1), 29–41. <https://doi.org/10.1080/2156857X.2018.1426625>. Viitattu 7.1.2025.
- Heiskanen, Maria & Karmakka-Asare, Hanna 2021: Perheen toipuminen rahapeliongelma. Kokemuksia perheklubi-toiminnasta. Teoksessa Pirskanen, Henna & Järvinen-Tassopoulos, Johanna (toim.): Riippuvuus perheessä. Gaudeamus. Helsinki, 215–227.
- Heiskanen, Maria & Kesänen, Minna & Tenkanen, Oona 2021: Rahapeliongelman hoidon saatavuus Suomessa – kuntakyselyn tuloksia. Tutkimuksesta tiiviisti 23/2021. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Helsinki. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/142685/URN_ISBN_978-952-343-655-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 27.2.2025.
- Heiskanen, Maria & Kuussaari, Kristiina 2023: Kasautuneita ongelmia? Samanaikainen päihde- ja rahapeliongelma sosiaali- ja terveyshuollon palvelujärjestelmässä. *Yhteiskuntapolitiikka* 88 (1), 19-31. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/146124/YP2301_Heiskanen%26Kuussaari.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 27.2.2025.
- Heiskanen, Maria 2017: Financial recovery from problem gambling: problem gamblers’ experiences of social assistance and other financial support. *Journal of Gambling Issues* (35), 24–48. <https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2022/09/Maria-Heiskanen.pdf>. Viitattu 14.10.2024.
- Heiskanen, Maria 2023: Rahapeliongelman tuki ja hoito. Pelaamisen hallinnasta kestäväan toipumiseen. Teoksessa Uusitalo, Susanne & Arstila, Valtteri (toim.): Ongelmallinen rahapelaaminen. Näkökulmia rahapelaamisen varjoihin ja tutkimuksen katvealueisiin. Eetos. Turku, 56-82.
- Hellman, Matilda & Egerer, Michael 2022: Rahapelaaminen. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. *Duodecim*. Helsinki, 29–31.
- Hing, Nerilee & Russel, Alex & Tolchard, Barry & Nower, Lia 2015: Risk Factors for Gambling Problems: An Analysis by Gender. *Journal of Gambling Studies* 32 (2), 511-534. https://libkey.io/libraries/3266/articles/55095546/full-text-file?utm_source=api_2824. Viitattu 14.3.2025.
- Huotari, Kari 2009: Sattumanvaraisuudesta koordinointiin: Ongelmapelaajien tuki- ja hoitopalvelut sekä hoitopalvelujärjestelmän kehittäminen. Raportti 21/2009. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Helsinki. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80215/e31cd22a-74a6-4cff-a009-b9ac297b1466.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 4.2.2025.
- Hyvärinen, Matti 2021: Kertomuksen tutkimus. Teoksessa Jaana Vuori (toim.): Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehykset/kertomuksen-tutkimus/>. Viitattu 29.10.2024.
- Hänninen, Vilma 2008: Narratiivisen tutkimuksen eettiset haasteet. Teoksessa Pietilä, Anna-Maija & Länimies-Antikainen Helena (toim.): Etiikkaa monitieteisesti:

- pohdintaa ja kysymyksiä. Kuopio. Kuopion yliopisto, 121-137. https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/9682/urn_isbn_978-951-27-0130-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 18.11.2024.
- Hänninen, Vilma 2018: Narratiivisen tutkimuksen käytäntöjä. Teoksessa Valli, Raine (toim.): Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. PS-kustannus. Jyväskylä, 188-208.
- Itäpuisto, Maritta 2011: Peliongelmaisen hoitoon hakeutumisen esteet. Yhteiskuntapolitiikka 76 (3), 309-319. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/102859/itapuisto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 10.2.2025.
- Itäpuisto, Maritta 2012: Rahapeliongelmiin apua hakeneiden kokemukset peliongelman ratkaisemisesta ja formaalista avusta. Janus 20 (2), 131-148. <https://journal.fi/janus/article/view/50653/15369>. Viitattu 14.10.2024.
- Jaakkola, Tapio 2023: Suomalainen voittaa aina. Miten meille tuli yhden yhtiön yksinoikeusjärjestelmä? Teoksessa Uusitalo, Susanne & Arstila, Valtteri (toim.): Ongelmallinen rahapelaaminen. Näkökulmia rahapelaamisen varjoihin ja tutkimuksen katvealueisiin. 27-55.
- Järvinen-Tassopoulos Johanna & Metso, Leena 2009: Pojat on pelimiehiä, tytöt rahapelien harrastajia. Vuoden ESPAD-koululaiskyselyn tulosten tarkastelua. Yhteiskuntapolitiikka 74 (5), 523-536. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/100756/jarvinentassopoulos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 13.3.2025.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Kesänen, Minna (toim.) 2021: Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Helsinki. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/140918/URN_ISBN_978%20-952-343-612-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 19.11.2024.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Kesänen, Minna 2020: Mistä asiantuntijuus muodostuu? Ongelmapelaajien kohtaaminen sosiaaliolla. Janus 28 (2), 150-167. <https://journal.fi/janus/article/view/77614/53963>. Viitattu 14.10.2024.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Marionneau, Virve 2021a: Ongelmallinen rahapelaaminen sukupolvien välisenä kokemuksena ja huolenaiheena. Teoksessa Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Pirskanen, Henna (toim.): Riippuvuus perheessä. Gaudeamus, Helsinki, 31-54.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Marionneau, Virve 2021b: Lasten asema rahapeliongelman varjossa. Teoksessa Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Pirskanen, Henna (toim.): Riippuvuus perheessä. Gaudeamus, Helsinki, 83-101.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna 2022a: Rahapeliongelmiin erityis- ja riskiryhmät. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 77.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna 2022b: Sosioekonomisten ja ympäristötekijöiden merkitys rahapeliongelmiin kehittämisessä. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 67-68.
- Karsimus, Tuija & Günther, Kirsi 2021: Pakollisen tunnistautumisen tuomat vastuut ja uhat arpajaislain lakimuutosesitykseen annetuissa lausunnoissa. Yhteiskuntapolitiikka 86 (4), 395-405. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/143082/YP2104_Karsimus%26G%c3%bcnt-her.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 17.1.2025.
- Kesänen, Minna & Silvennoinen, Inka 2022: Peliklinikka ja Peluuri. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 148-150.

- Kinnunen, Jani & Jaakkola, Tapio 2022: Rahapelaaminen. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 45–53.
- Kiviniemi, Kari 2018: Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Valli, Raine (toim.): Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. PS-kustannus. Jyväskylä, 73-87.
- Kuula, Arja 2011: Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Vastapaino. Tampere.
- Lahti, Tuuli & Castrén, Sari & Tenhola, Heli & Heinälä, Pekka & Alho, Hannu 2012: Rahapeliriippuvuutta voidaan hoitaa. Suomen Lääkärilehti 67 (6), 413–416. <http://www.fimnet.fi/cgi-cug/brs/artikkeli.cgi?docn=000037074>. Viitattu 24.10.2024.
- Laitinen, Merja & Uusitalo, Tuula 2008: Narratiivinen lähestymistapa traumaattisten elämäkokemusten tutkimisessa. Teoksessa Kaasila, Raimo & Rajala, Raimo, Nurmi, Kari E. (toim.): Narratiivikirja: Menetelmiä ja esimerkkejä. Lapin yliopistokustannus. Rovaniemi, 106-151.
- Langham, Erika & Thorne, Hannah & Browne, Matthew & Donaldson, Phillip & Rose, Judy & Rockloff, Matthew 2016: Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. BMC Public Health 16 (80), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>. Viitattu 21.2.2025.
- Latvala, Tiina & Salonen, Anne H. & Roukka, Tomi 2022: Compulsory School Achievement and Future Gambling Expenditure: A Finnish Population-Based Study. International Journal of Environmental Research and Public Health 19 (15), 9444-. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35954800/>. Viitattu 28.2.2025.
- Lind, Kalle & Castrén, Sari & Hagfors, Heli & Salonen, Anne H. 2022: Harm as reported by affected others: A population-based cross-sectional Finnish Gambling 2019 study. Addictive Behaviors 129, 1-10. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460322000296>. Viitattu 28.2.2025.
- Lind, Kalle & Marionneau, Virve & Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Salonen, Anne H. 2021: Socio-Demographics, Gambling Participation, Gambling Settings, and Addictive Behaviors Associated with Gambling Modes: A Population-Based Study. Journal of Gambling Studies 38 (4), 1111-1126. https://libkey.io/libraries/3266/articles/501077282/full-text-file?utm_source=api_2824. Viitattu 27.2.2025.
- Lund, Pekka 2010: Rahapeliongelma. Yksilölle jätetty taakka. PS-kustannus. Jyväskylä.
- Majuri, Joonas 2022: Aivojen palkkiojärjestelmä ja rahapeliriippuvuus. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 62-64.
- Manthorpe, Jill & Norrie, Caroline & Bramley, Stephanie 2018: Gambling-Related Harms and Social Work Practice: Findings from a Scoping Review. Practice: Social Work In Action 30 (3), 187–202. <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/09503153.2017.1404563?needAccess=true&role=button>. Viitattu 20.1.2025.
- Mielonen, Harri & Tiittanen, Harri 1999: “Sitä aatteli, että jos sitä nyt voittaa...” Peliriippuvaisten ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta. Helsinki: A-Klinikkasäätiön raporttisarja nro 32.
- Murto, Antti & Mustalampi Saini 2015: Rahapelaamisen yhteiskunnallinen merkitys. Teoksessa Alho, Hannu & Heinälä, Pekka & Kiiänmaa, Kalervo & Lahti, Tuuli & Murto, Antti (toim.): Rahapeliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 17–32.

- Murto, Antti 2017: Rahapeliongelma ja sosiaalityö. Teoksessa Kananoja, Aulikki & Lähteinen, Martti & Marjamäki, Pirjo (toim.): Sosiaalityön käsikirja. Tietosanomaa. Helsinki, 299–306.
- Nikkinen, Janne 2008: Rahapeliongelma aikamme sosiaalipoliittisena haasteena. *Janus* 16 (1), 64–71. <https://journal.fi/janus/article/view/50455/15252>. Viitattu 11.11.2024.
- Nikkinen, Janne 2023: Rahapelitutkimuksen rahoituksen haasteet. Teoksessa Uusitalo, Susanne & Arstila, Valtteri (toim.): Ongelmallinen rahapelaaminen. Näkökulmia rahapelaamisen varjoihin ja tutkimuksen katvealueisiin. Eetos. Turku, 105-132.
- Nuske, Elaine & Hing, Nerilee 2013: A Narrative Analysis of Help-seeking Behaviour and Critical Change Points for Recovering Problem Gamblers: The Power of Storytelling. *Australian Social Work*, 66(1), 39–55. <https://doi.org/10.1080/0312407X.2012.715656>. Viitattu 25.3.2025.
- Nuske, Elaine Mary & Holdsworth, Louise & Breen, Helen 2016: Significant life events and social connectedness in Australian women’s gambling experiences. *Nordisk Alkohol- & Narkotikatidskrift* 33(1), 7-25. https://www.researchgate.net/publication/297751827_Significant_life_events_and_social_connectedness_in_Australian_women's_gambling_experiences. Viitattu 27.2.2025.
- Ólafsdóttir, Jóna & Orjasniemi, Tarja 2021: Systeminen näkökulma päihdeongelmasta kärsivän perheen sisäisiin suhteisiin. Havaintoesimerkkinä Islannissa kerätyt aineistot. Teoksessa Pirskanen, Henna & Järvinen-Tassopoulos, Johanna (toim.): Riippuvuus perheessä. Gaudeamus. Helsinki, 55-79.
- Pajula, Mari & Mikkola, Jarkko 2022: Rahapelit suomalaisessa lainsäädännössä. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 35–37.
- Palomäki, Jussi & Castrén, Sari & Salonen, Anne 2022: Rahapelaamiseen vaikuttavat psyykkiset tekijät. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 64- 67.
- Pelirajaton.fi n.d. Tarinat. Sosped-säätiö. Helsinki. <https://pelirajaton.fi/tarinat/>. Viitattu 11.10.2024.
- Pelirajaton.fi/meista n.d. Meistä. Sosped-säätiö. Helsinki. <https://pelirajaton.fi/meista/>. Viitattu 5.3.2025.
- Pirskanen, Henna & Järvinen-Tassopoulos, Johanna 2021: Johdanto: Rahapeli- ja päihdeongelmat perhesuhteissa. Teoksessa Pirskanen, Henna & Järvinen-Tassopoulos, Johanna (toim.): Riippuvuus perheessä. Gaudeamus. Helsinki, 13–28.
- Raento, Pauliina 2012: Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.): Rahapelaaminen Suomessa. Gaudeamus, Tallinna. 7-24.
- Raisamo, Susanna 2022: Nuorten rahapelaamisen taustatekijät. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): Peliriippuvuus. Duodecim. Helsinki, 78-79.
- Raitasalo, Kirsimarja & Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Rask, Shadia & Skoberg, Natalia 2024: Risk and Protective Factors for Gambling Among Youth by origin: Findings from the three waves of cross-sectional Finnish School Health Promotion Study among 238,939 Students. *Journal of Gambling Studies* 40 (4), 1905-1919. https://libkey.io/libraries/3266/articles/623992167/full-text-file?utm_source=api_2824. Viitattu 28.2.2025.
- Reith, Gerda & Dobbie, Fiona 2012: Lost in the game: Narratives of addiction and identity in recovery from problem gambling. *Addiction Research & Theory* 20 (6), 511-521. <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.672599>. Viitattu 24.3.2024.

- Riessman, Cathrine Kohler & Quinney, Lee 2005: Narrative in Social Work: A Critical Review. *Qualitative Social Work* 4 (4), 391-412. <https://journals-sagepub-com.ezproxy.ulapland.fi/doi/epdf/10.1177/1473325005058643>. Viitattu 24.3.2024.
- Rogers, Jim 2013: Problem Gambling: A Suitable Case for Social Work? *Practice: Social Work in Action* 25 (1), 41-60. <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/09503153.2013.775234?needAccess=true&role=button>. Viitattu 12.1.2025.
- Ränninranta, Riikka & Typpi, Janne 2022: Rahapeliongelman oma-apu. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): *Peliriippuvuus*. Duodecim. Helsinki, 128-130.
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006: Narratiiviset tarkastelutavat. *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto. Tampere. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_6_4.html. Viitattu 20.1.2025.
- Selin, Jani & Raisamo, Susanna & Heiskanen, Maria & Toikka, Arho 2018: Onko hajasijoitettujen rahapeliautomaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla? *Yhteiskuntapolitiikka* 83 (3), 294-302. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136166/YP1803_Selinym.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Viitattu 19.11.2024.
- Selin, Jani 2023: Miten rahapelihaitoista on muotoutunut ennen kaikkea yksilön ongelmia? Teoksessa Uusitalo, Susanna & Arstila, Valtteri (toim.): *Ongelmallinen rahapelaaminen. Näkökulmia rahapelaamisen varjoihin ja tutkimuksen katvealueisiin*. Eetos. Turku, 83-101.
- Silvennoinen, Inka & Vuorento, Henna 2021: *Peluuri vuosiraportti*. https://www.peluuri.fi/sites/default/files/2022-05/Peluuri_vuosiraportti_2021_final.pdf. Viitattu 31.1.2025.
- Sisäministeriö 3.7.2024: Uuden rahapelijärjestelmän lakiluonnos lausunnolle. Tiedote. Valtioneuvosto. <https://valtioneuvosto.fi/-/1410869/uuden-rahapelijarjestelman-lakiluonnos-lausunnolle>. Viitattu 27.2.2025.
- Sosped.fi n.d. Tietoa toiminnasta. <https://sosped.fi/toiminta/>. Viitattu 3.3.2025.
- Sulkunen, Pekka 2019: Suomen rahapelisääntely järjestettävä uudelleen. *Yhteiskuntapolitiikka* 84 (1), 109-112. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137606/YP1901_Sulkunen.pdf?sequence=2&isAllowed=y. Viitattu 31.1.2025.
- Tossavainen, Marjo 2022: Rahapeliongelman riskit ja erityispiirteet korkeakouluopiskelijoilla. Teoksessa Alho, Hannu & Aalto, Mauri & Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.): *Peliriippuvuus*. Duodecim. Helsinki, 79-81.
- Tran, Lucy T & Wardle, Heather & Colledge-Frisby, Samantha & Taylor, Sophia & Lynch, Michelle & Rehm, Jürgen & Volberg, Rachel & Marionneau, Virve & Saxena, Shekhar & Bunn, Christopher & Farrell, Michael & Degenhardt, Louisa 2024: The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis. *The Lancet Public Health* 9(8), 594-613. [https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667\(24\)00126-9/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667(24)00126-9/fulltext). Viitattu 27.2.2025.
- Tse, Samson & Campbell, Lisa & Rossen, Fiona & Wang, Chong-Wen & Jull, Andrew & Yan, Elsie & Jackson, Alun 2012: Face-to-Face and Telephone Counseling for Problem Gambling: A Pragmatic Multisite Randomized Study. *Research on Social Work Practice* 23 (1), 57-65. <https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Frsw.sagepub.com%2Fcontent%2F23%2F1%2F57>. Viitattu 4.2.2025.

- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2013: Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 10., uudistettu laitos. Tammi, Helsinki. 1. painos 2009.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019: Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Helsinki. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2019.pdf. Viitattu 3.3.2025.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023: Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkauseräilyjen käsitteleminen Suomessa 2023. Helsinki. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf. Viitattu 3.3.2025.
- Yakovenko, Igor & Hodgins, David C. 2016: Latest Developments in Treatment for Disordered Gambling: Review and Critical Evaluation of Outcome Studies. *Current Addiction Reports* 3 (3), 299-306. https://libkey.io/libraries/3266/articles/59514531/full-text-file?utm_source=api_2824. Viitattu 28.2.2025.