

RAHAPELIEN VETOVOIMA

– näkökulmia peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen muotoutumisesta nuorten miesten elämässä

Milla Anttonen
Pro gradu – tutkielma
Syksy 2011
Sosiaalityön koulutusohjelma
Lapin yliopisto

Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Työn nimi: RAHAPELIEN VETOVOIMA– näkökulmia peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen muotoutumisesta nuorten miesten elämässä

Tekijä: Milla Anttonen

Koulutusohjelma/oppiaine: Sosiaalityö

Työn laji: Pro gradu – työ Sivulaudaturtyö Lisensiaatintyö

Sivumäärä: 90+liitteitä 1 kpl

Vuosi: 2011

Tiivistelmä:

Pro gradu – tutkielmani esittää näkökulmia nuorten miesten kirjoittamia näkökulmia ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden syntymiselle. Tutkielmani keskittyy rahapeleihin liittyvään ongelmapelaamiseen, peliriippuvuuteen ja niihin altistaviin tekijöihin, jotka ovat läsnä nuorten miesten elämässä. Tarkastelen miesten näkemyksiä vertaillen niitä aihepiiriin liittyvien tutkimuksiin ja kirjallisuuteen.

Tutkielmani on laadullinen ja toteutin sen keräämällä 18–29-vuotiaiden miesten kirjoituksia A-klinikkasäätiön ja Peluurin ylläpitämältä Valtti-keskustelupalstalta. Analysoitavia kirjoituksia kertyi 146 kpl. Tutkimuksellisenä lähestymistapana käytin narratiivisuutta ja menetelmänä aineistolähtöistä sisällönanalyysia. Tämän avulla aineistosta tulivat esille rahapeliriippuvuuteen altistavat tekijät, jotka olen nimennyt elämäntaustalliseksi tekijöiksi ja houkuttukseksi.

Nuorten miesten kertomuksissa merkittävimmit elämäntaustatekijöiksi muodostuu vanhempien ja kavereiden opettama malli pelaamisesta sekä pelaamisen avulla haettu helpotus mielenterveydellisiin ongelmiin. Toisaalta myös pelaaminen itsessään näyttää tuottavan mielenterveyden järkkymistä. Päihteiden rooli on kaksijakoinen, sillä päihteet rohkaisevat pelaamaan kovemmilla panoksilla ja niistä haetaan apua rahapelaamisen tuottamiin ongelmiin. Rahapelaamisen houkuttavista tekijöistä merkittävimmät ovat median ja mainonnan tuottama illusio helposta rahasta, pelaajan oma käsitys pelitaidoistaan sekä uskosta onneen.

Peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen muotoutumisessa tärkeäksi seikaksi nousee usean elämäntaustatekijän ja houkuttuksen yhteisvaikutus. Tutkielmani jäsentää tätä yhteisvaikutusta, rahapelaamisen aloittamisesta peliriippuvuuden syntyyn, ottaen huomioon pelaamista vähentävät tekijät sekä peliriippuvuuden seuraukset. Pelaamista vähentävät tekijät, kuten elämänhallinta ja päätös pelaamattomuudesta estävät rahapelaamisen toteutumista. Kertomuksista tulee esille peliriippuvuuden ikävät seuraukset, joita ovat velkaantuminen, läheisten menettäminen ja psyykkiset ongelmat. Peliriippuvuus näytetään vakavasti otettavana ilmiönä nuorten miesten keskuudessa.

Avainsanat: Peliriippuvuus, ongelmapelaaminen, nuoret miehet

Muita tietoja:

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi

(vain Lappia koskevat)

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 RAHAPELIKULUTUS SUOMESSA	3
2.1 Rahapelikulutus ja rahapelaamisen tutkimus Suomessa.....	3
2.2 Pelaamisen eri kanavat.....	6
2.3 Ikä ja rahapelikulutus	8
3 PELIRIIPPUVUUDEN PAIKANTUMINEN JA KEHITTYMINEN	11
3.1 Mitä riippuvuus on?	11
3.2 Peliriippuvuuden luonne ja käsitteellistäminen	13
3.3 Peliriippuvuuden sosiaalinen ulottuvuus sekä näkymättömyys.....	17
3.4 Ongelmapelaaminen sukupuolittuneena ilmiönä.....	19
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	22
4.1 Tutkimusongelma ja aineisto	22
4.2. Narratiivisuus tutkielmassani	27
4.3 Kasvokkain kirjoitusten kanssa.....	32
4.4 Eettisten kysymysten huomioiminen tutkimuksessani	37
5 NÄKÖKULMIA ONGELMAPELAAMISEN JA PELIRIIPPUVUUDEN TAUSTATEKIJÖISTÄ.....	43
5.1 Pelaamiseen vaikuttavat elämäntaustatekijät.....	43
5.2 Lapsuuden kokemukset rahapelaamisesta	45
5.3 Päihteet ja mielenterveys	48
5.4 Pelaaminen luonteenpiirteenä ja ei-sosiaalisena toimintana.....	51
6 PELAAMISEN HOUKUTTAVUUS NUORTEN MIESTEN ELÄMÄSSÄ ..55	
6.1 Houkuttavuutta lisäävät tekijät.....	55
6.2 Pelipaikkojen helppo saavutettavuus ja rahoittaminen	57
6.3 Pelaamisen tuomat tunteet ja odotukset	59
6.4 Pelitaidon merkitys.....	64
6.5 Pelaamisen hallinnan menettäminen.....	66
7 MERKITYKSIÄ PELIRIIPPUVUUDEN MUOTOUTUMISESTA	69
7.1 Aloittamisesta ongelmien syntymiseen.....	69
7.2 Peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen jäsentyminen	74

8 POHDINTA.....	81
LÄHTEET	84
LIITE 1. Esimerkki sisällönanalyysistä tutkielmassani	91

1 JOHDANTO

Suomalaisella rahapelaamisella on pitkät perinteet, mikä voi tehdä siitä tutun ja arkipäiväisen asian. Arkipäiväisyyttä lisää myös se, että törmäämme päivittäin mahdollisuuksiin pelata näitä pelejä, vaikka hedelmäpelejä ruokakaupassa käynnin yhteydessä. Lauantai-illan lottoa voi jopa väittää erääksi perinteiseksi viikonloppurituaaliksi. (Poteri & Tourunen 1995, 1; Murto & Niemelä 1993, 7.) Huomioitavaa on, että tällä tutulla ilmiöllä on nurja puolensa, mikä näyttäytyy yksilötasolla ongelmapelaamisena ja sen myötä peliriippuvuuden kehittymisenä. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskuksen vuonna 2007 teettämän tutkimuksen mukaan 63 prosenttia suomalaisista pitää pelaamista vakavana ongelmana Suomessa (Aho & Turja 2007, 38).

Vasta viimeisen vuoden aikana näitä rahapelaamisen tuottamia haittoja on alettu ennaltaehkäistä järeämmin arpajaislain (23.11.2001/1047) muutoksen avulla. Uusi lakimuutos pyrkii ehkäisemään alle 18-vuotiaiden rahapelaamista ja altistumisen pelaamisen mainonnalle. Julkinen keskustelu nuorten ongelmapelaamisesta on viime vuosina ollut aktiivista, ja tämän pohjalta syntyi idea lähteä toteuttamaan tätä pro gradu – tutkielmaani. Rahapelaamista koskeva keskustelu ei ole vain rajoittunut median uutisointiin, vaan havaitsin noin neljä vuotta sitten rahapeleistä ja niiden tuottamista ongelmista puhuttavan internetin keskustelupalstoilla. Samoihin aikoihin löysin internetistä Valtti-keskustelupalstan, jossa on nuorten miesten kirjoituksia ongelmapelaamisesta ja peliriippuvuudestaan. Huomattavan suuri osa keskusteluista oli koskettavia tarinoita rahapelaamisen tuottamista vaikeuksista ja yrityksistä päästä eroon pelaamista. Näillä keskusteluilla oli tuolloin huomattavan suuri kontrasti silloisen rahapelimainonnan ja rahapelaamista koskevan uutisoinnin kanssa. Ennen Arpajaislakiin (mt.) vuonna 2010 tehtyjä muutoksia rahapelaamiseen liittyvää mainontaa tulvi televisioista sekä aikakauslehdistä. Lisäksi rahapelaamisen uutisointi käsitti pääasiassa nettipokerilla itsellensä suuria summia voittaneita pelaajia. Kolikon toiselle puolelle sijoittuivat tässä mielestäni ne nuoret miehet, jotka eivät olleet onnistuneet hankkimaan omaisuutta pelaamalla, vaan pelaaminen oli kääntynyt ongelmaksi heidän elämässään.

Tämä pro gradu-tutkielma käsittelee peliriippuvuutta ja ongelmapelaamista ilmiönä 18–29-vuotiaiden nuorten miesten elämässä. Tavoitteeni on esittää erilaisia pelaamisen taustalla olevia näkökulmia, jotka johtavat peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen kehittymiseen. Näiden näkökulmien pohjalta haluan havainnollistaa peliriippuvuuden

muotoutumisen prosessia ja sen rakenteellista kompleksisuutta. Aiheeni on yhteiskunnallisesti tärkeä, vaikka Suomessa rahapelaamiseen liittyviä tutkimuksia on viimeisen viiden vuoden aikana tehty. Tutkimusasetelmallisesti sukupuoleen rajattuja tutkimuksia, joissa tarkastellaan pelkästään nuoria miehiä, on vähän. Tämän avulla tutkielma tuo ymmärrystä niihin tekijöihin ja ilmiöihin, jotka altistavat nuoria miehiä peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen syntymiselle. Teoreettinen pohja työhöni rakentuu rahapelaamisen käsittelemisestä ilmiönä sekä riippuvuusnäkökulmien avaamisesta.

Työni tutkimukselliset lähtökohdat tuon esille luvussa neljä, johon sisältyvät tutkimusmenetelmälliset sekä eettiset valintani. Tutkimukset tuloslukuja ovat viisi, kuusi ja seitsemän. Luvut viisi ja kuusi nostavat esille näkökulmia ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden taustatekijöistä ja pelaamiseen houkuttelevista tekijöistä. Luvussa seitsemän hahmottelen peliriippuvuutta prosessina, tuoden esittäen edesauttaneet seikat. Lopuksi koostan tutkielmani keskeiset tulokset yhteenvedossa.

2 RAHAPELIKULUTUS SUOMESSA

2.1 Rahapelikulutus ja rahapelaamisen tutkimus Suomessa

Pelaaminen ja siihen liittyvä vedonlyönti ovat kiinnostaneet ihmistä kautta historian. Panoksena pelaamisessa ja vedonlyönnissä on yleensä ollut raha tai jokin muu hyödyke. Rahapelaamisen ja vedonlyönnin motiivina on usein ajanviette, jonka taakse verhoutuu toive voittamisesta ja sen tuomasta huumasta. Suomessa raha-arpajaisia on järjestetty jo 1600- ja 1700-luvuilla Suomen ollessa Ruotsin vallan alla (Matilainen 2010, 16). Kuitenkin läpi rahapelaamisen historian ajan, pelaamista on pyritty kontrolloimaan erilaisin keinoin. Suomessa raha- ja uhkapelaaminen kiellettiin vuonna 1889. Tämä kieltö kesti aina vuoteen 1926, jolloin Kansallisoppera ja Kansallisteatteri saivat ensimmäiset luvat järjestää raha-arpajaisia. (Matilainen 2010,17, 19.)

Yleisesti rahapelaaminen on sallittua useissa maissa, tosin ikäraajat pelaamiseen saattavat vaihdella maittain. Suomessa rahapelaamisen ikärajaa nostettiin 18 vuoteen arpajaislain muutoksen (1.10.2010) myötä. Tosin uusi ikäraja-asetus alkoi koskea rahapeliautomaateilla pelaamista 1.7.2011 alkaen. (Arpajaislaki 14a§.) Ikärajan nostamisella pyritään ennaltaehkäisemään alle 18-vuotiaiden pelaamisesta koituvien haittojen syntymistä. Huomioitavaa on, että laki kieltää myös rahapelimainonnan kohdentamisen alle 18-vuotiaisiin (Arpajaislaki 14b§).

Rahapelaaminen voidaan jakaa kahteen pelikategoriaan, puhtaisiin onnenpeleihin ja taitoon liittyviin peleihin. Onnenpeleissä pelaaja ei juuri pysty vaikuttamaan sattuman tuottamaan lopputulokseen, kun vastaavasti taitoon liittyvissä peleissä pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa omalla taktiikallaan lopputulokseen (Caillos, 2001, 19, 48–50). Onneen liittyvissä peleissä pelaajan ainoa mahdollisuus arvioida lopputulosta on laskea erilaisia todennäköisyyksiä voitolle (Kinnunen 2010, 17). Erilaisiksi onneen liittyviksi rahapeleiksi voidaan lukea muun muassa arvontapelit (esimerkiksi lotto, keno), raha-automaatit, raaputusarvat, kasinopelit (ruletti, Black Jack), vedonlyönti, toto (Pajula 2008, 4) ja taitoon liittyväksi pokeri. Jani Kinnunen (2010, 17) toteaa pokerin pelaajien lyövän vetoa pelikäsiensä paremmuudesta olettamuksena oman pelikätensä olevan parempi kuin vastustajan. Pokerin pelaamisen taitoon liittyen olennaista on pelaajien välinen vuorovaikutus ja sen arvioiminen. Tämän avulla pelaaja pyrkii analysoimaan omaa voittomahdollisuuttaan verrattuna kanssapelaajien voittomahdollisuuksiin.

Veikkaus Oy, Raha-automaattiyhdistys ja Fintoto Oy ovat tällä hetkellä ainoat pelinjärjestäjät, jotka saavat ylläpitää Suomessa rahapelitoimintaa. Sosiaali- ja terveysministeriön mukaan näiden pelinjärjestäjien liikevaihto on kasvanut huomattavasti. Verrattuna muihin Euroopan unionin kansalaisiin suomalaiset pelaavat ja kuluttavat rahapeleihin enemmän. Siitä kertoo vuoden 2006 tilasto, jolloin suomalaiset hävisivät edellä mainittujen rahapeliyhtiöiden peleihin 1,4 miljardia euroa. (Paaso ym. 2008, 17.)

Lasse Murto ja Jorma Niemelä toteavat tutkimuksessaan (1993,45) ”*Kun on pakko pelata- tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista*”, ettei pelaaminen ole ollut tois- taiseksi Suomessa suuri sosiaalinen ongelma. Tämä ei kuitenkaan tarkoittanut sitä, että ongelmaa tulisi väheksyä vaan pyrkiä tuomaan se yleiseen keskusteluun. Kymmenen vuotta myöhemmin eli vuonna 2003 Sosiaali- ja terveysministeriö teetti peliriippuvuutta kartoittavan tutkimuksen, joka paljasti noin kahden prosentin (25000 – 65000) 15–70- vuotiaista suomalaisista kärsivän pelaamisesta aiheutuneesta riippuvuudesta. Sama tut- kimus osoitti, että pelaaminen oli aiheuttanut rahaongelmia noin neljälle prosentille vä- estöstä. Rahapeliongelmaan esiintymistä tutkittiin Sosiaali- ja terveysministeriön toimes- ta vuonna 2007, jolloin tulokset olivat samankaltaiset kuin vuonna 2003. Tosin huomi- oitavaa on, että peliongelmaa kokevien henkilöiden määrä vaihtelee, riippuen menetel- mäst, jota käytetään peliongelman ja –riippuvuuden kartoittamiseen. (Paaso ym. 2008, 17–18; Jaakkola 2006, 26.) Viimeaikaiset kartoitukset rahapelaamisen yleisyydestä ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Erilaisissa tutkimuksissa ja raporteissa on keskitytty enemmän rahapelaamisen tuottamiin ongelmiin, niiden ehkäisyyn ja hoitoon.

Ensimmäisiä rahapelaamisen kartoittamiseen liittyviä väestökyselyjä on tehty Suomessa jo 1980-luvulla. Kuitenkin Suomessa on herätty rahapeliongelman tutkimiseen myöhään verrattuna kansainväliseen tutkimukseen. Varsinaisen suomalaisen rahapelitutkimuksen katsotaan alkaneen vuonna 1993 Lasse Murron ja Jorma Niemelän tutkimuksesta ”*Kun on pakko pelata – tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista*”. Tutkimuksessa kartoitettiin pelaamista, peliongelmaa ja peliriippuvuutta Suomessa. Tutkimuksen ta- voitteenä oli tehdä suosituksia ja avata keskustelua rahapeliongelmosta 1990-luvulla. (Laiho ym. 2009, 18.) Murron ja Niemelän (1993) tutkimustyö vaikutti merkittävästi yhteiskunnan rakenteisiin ja teki rahapelaamisen huomioimisen osaksi Sininauhaliiton ja A-klinikkasäätiön toimintaa, jossa Murto ja Niemelä olivat itse mukana (Tammi 2008, 17). Samana vuonna teetettiin tutkimus ”*Rahapelit Suomessa*” Raha-

automaattiyhdistyksen, Hippoksen ja Veikkauksen toimeksiannosta. 1990-luvun Murron ja Niemelän tutkimusta voitaisiin kuvailla eräänlaisena tienraivaajana, jonka jälkeen Suomessa tehtiin joitakin rahapelaamiseen liittyviä tutkimuksia ja selvityksiä. (Laiho ym.2009,18.) Näistä mainittakoon muutamia tämän työn tekemisen tukena olleita tutkimuksia; Riitta Poterin ja Jouni Tourusen (1995) ”*Asiakkaana ongelmapelaaja*”, Harri Mielosen ja Harri Tiittasen (1999) ”*Sitä aatteli, että jos sitä nyt voittaa..*” ja Aila Wallinin (2000) ”*Pennit miljooniksi*” (ks.Tammi 2008,17).

Rahapelaamista koskevia väestökyselyjä on tehty 2000-luvulla Sosiaali- ja terveysministeriön toimesta, esimerkiksi vuosina 2003 ja rahapelitutkimus 2007 (Aho & Turja), jossa haastateltiin yli 15-vuotiaita suomalaisia. Sosiaali- ja terveysministeriö on teettänyt myös nuoria (12–17- vuotiaita) ja rahapelikulutusta koskevan kartoituksen vuonna 2006. Huomattakoon myös, että vuonna 2008 Sosiaali- ja terveysministeriö on tehnyt aloitteen, jonka pohjalta koululaisterveyskyselyyn on lisätty kysymys rahapelaamisesta. (Laiho ym. 2009, 18.) Kuitenkin positiivisena puolena voin todeta, että rahapelitutkimuksien määrä on lisääntynyt huomattavasti neljän viimeisen vuoden aikana Suomessa. Uusia tutkimuksia on syntynyt useita, kuitenkin esimerkiksi sukupuolen ja rahapelaamisen yhteyttä toisiinsa käsitelty harvemmin.

Kansainvälisistä tutkimuksista nostan esille työni kannalta merkittävät tai muuten erilaisia näkökulmia edustavat työt. Pohjoismaissa rahapelaamista on tutkittu laajaltikin. Ruotsalainen Frida Fröberg on tehnyt vuonna 2006 tutkimuksen ”*Gambling among young people*”, jossa hän on selvittänyt nuorten ja lasten rahapelaamisen taustalla olevia tekijöitä. Tutkimukseen kuului osallistujia ympäri maailmaa. Mielenkiintoisena tutkimuksena nostan esille ruotsalaisen Per Binden ”*The gambling motivation and Involvement*” – tutkimuksen (2009) jossa hän on selvittänyt pelaamisen sosiaalisia, ekonomisia ja kulttuurillisia näkökulmia. Tutkimus fokusoituu näihin teemoihin, jättäen pois diagnostiset ja sairauteen leimaavat näkökulmat peliriippuvuuden määrittelystä (M.t, 6).

Maanlaajuisesti rahapelaamista on pro gradu tutkielmissa käsitelty muutaman kymmenen työn verran. Huomattavan suuri osa näistä pro graduista on tehty viimeisen kuuden vuoden (2005–2011) aikana. Mielestäni mainitsemisen arvoinen työ on Teresa Taskisen (2007a) pro gradu ”*Pelasin opintolainani viidessä minuutissa*”, jossa hän on kerännyt 18–29-vuotiaiden nuorten aikuisten kokemuksia pelihistoriasta ja pelaamisen taustalla piilevistä tekijöistä. Tutkimusasetelma hänen työssään on hyvin samankaltainen kuin

omassanikin, myös tutkimusaineiston kannalta tarkasteltuna. Taskisen aineisto koostuu kolmestakymmenestä nuorten miesten ja naisten Internet-kirjoituksesta, jotka perustuvat pelaamisen taustaan ja pelihistoriaan.

Pro gradu tutkielmani kannalta tärkeää informaatiota ovat tuottaneet Peluuri-palvelun toiminnan ajalta kootut vuosiraportit, etenkin vuosien 2007 ja 2008 (Jaakkola), 2009 (Pajula & Escartín) ja 2010 (Pajula & Aaltonen) ajalta. Peluuri on palvelukokonaisuus, jossa autetaan ongelmapelaajia/peliriippuvaisia henkilöitä, heidän läheisiään sekä annetaan tietoa ja ohjataan erilaisten hoito- ja tukimuotojen pariin (Pajula & Aaltonen 2010, 7). Vuosiraportit ovat lisänneet käsitystä rahapelaamisen sukupuolittuneisuudesta ja rahapelitilanteesta Suomessa.

2.2 Pelaamisen eri kanavat

Rahapelien sijainti voi vaikuttaa kiinnostuksen heräämiseen rahapelaamista kohtaan. Rahapelit sijaitsevat siellä missä ihmisetkin. Perinteisesti rahapelejä on voinut pelata pelikoneilla kauppojen ja kioskien aulassa. Esimerkkinä perinteisistä rahapelaamismuodoista ovat erilaiset hedelmä- ja korttipelit, joita on pelattu kolikoilla erikokoisilla pannoilla. Noin kymmenisen vuotta sitten Veikkauksen pelikuponkien ja raaputusarpojen myyminen aloitettiin ruokakauppojen kassoilla. Tämä toi osaltaan rahapelaamisen lähemmäs arkipäiväistä kuluttamista ja on mahdollistanut pelaamisen kaupan kassalla ruokaostoksia tehdessä.

Nykyisin rahapelit ovat kotonamme, tietokoneen hiiren muutaman painalluksen ulottuvissa. Rahapelit ovat astuneet osaksi arkipäiväämme, sillä meidän ei tarvitse välttämättä edes poistua kotoa tavoittaaksemme ne. Internet ja erilaiset television tarjoamat peliohjelmat tuovat rahapelit yhä lähemmäs meitä. Rahapelien uudet jakokanavat ovat tehneet pelaamisen aloittamisen yhä helpommaksi ja vaivattomaksi. Tutkimuksessani haluan tuoda esille erityisesti uuden teknologian sekä viihdemaailman vaikutuksen nuorten miesten peliriippuvuuden kehittymiseen. Viimeisen vuosikymmenen ajan teknologisoituminen on osaltaan kasvattanut rahapelien tarjontaa (Järvinen-Tassopoulos ym. 2009, 24). Erityisesti Internet on mahdollistanut uusia pelaamisen kanavia. Tämän takia rahapelaaminen ei ole Internetin tarjoamien mahdollisuuden vuoksi aika- ja paikka sidonnaista, vaan rahapelejä voi pelata myös kotikoneelta käsin. Peluurin vuoden 2007 vuosi-

raportissa (Jaakkola 2008, 11) tulee ilmi internetissä pelattavien rahapeliin suosion olevan jyrkässä kasvussa. Internetissä tarjottavat rahapelit ja uusi teknologia tekevät pelaamisen aloittamisen helpoksi. Tämä asetelma kiinnostaa minua, sillä uskon, että kasvaneen Internet-rahapelaamisen ja nuorten miesten ongelmapelaamisen ilmiön välillä on yhteys.

Harri Mielonen ja Harri Tiittanen (1999, 28) esittävät pelaamiseen johtavaksi syyksi toimittomuuden. Kun vapaa-aikaa on paljon, voi pelaaminen olla mielekäs tapa viettää aikaa ja unohtaa arki. Uuden tekniikan kehittyminen ja internetin tarjoamien peliammahdollisuudet antavat nuorille tilaisuuden kokeilla pelitaitojaan interaktiivisessa vuorovaikutuksessa toisten henkilöiden kanssa. Joskus pelaaminen voi toimia yksinäisen henkilön sosiaalisena kontaktina. Internet tarjoaa mahdollisuuden nuorelle toteuttaa uhkapelaamista kotona erilaisissa virtuaalisissa peliareenoissa, kuten kasinoissa (Murto 2006, 32). Uudenlaisen informaatioteknologian luomat pelimahdollisuudet ja sitä kautta muodostuneet peliyhteisöt voidaan nähdä myös uutena nuorison alakulttuurina (Wallin 2001, 7). Peleihin kuuluvat oma termistönsä sekä toimintatavat, joita käytetään tiettyyn peliin liittyvän yhteisön sisällä (Jouhki 2010, 60). Tällöin nuoret pelaajat muodostavat pelaajien ryhmän, jonka sisällä he ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa eli tietyn kulttuurin sisällä pienempänä kulttuurisena yksikkönä. Tätä mielestäni voidaan kutsua alakulttuuriksi.

Televisiomaailma antoi 2000-luvun loppupuolella enenevästi jalansijaa uhkapelaamiselle, sillä pokerin pelaamista harrastettiin televisiossa erityisesti viikonloppuöisin. Televisioformaateista etenkin 2000-luvun alussa yhdysvaltalainen, julkisuuden henkilöiden pokeri-illoista kertova, tositelevisio-ohjelma löi itsensä läpi Suomessa yhtä aikaa internetissä pelattavan pokerin kanssa vuonna 2004 (Murto 2006, 32). Tuolloin televisiossa ja muussa mediassa pidettiin pokerin yllä ”kenellä tahansa on mahdollisuus voittaa” – imagoa (Svartsjö 2008, 47). Usein televisiosta tulleet pokeriturnaukset olivat höystetty glamourilla, kauniilla naisilla ja suurilla tukuilla rahaa. Pelaaminen loi illusion helposta rahasta ja pakoreitin arjesta. Ei ihme, että elämän suurten kysymysten äärellä olevan nuoren miehen houkutus herkulliseen elämään ja äkkirikastumiseen pokerin avulla on tuolloin ollut suuri. Myös nuorille suunnatulla television musiikkikanavalla pyörineet pokerisivustojen mainokset houkuttelevat nuoria pelimaailman pyörteisiin. Huomioitavaa on sekin, että tuolloin useiden kaupallisilla kanavilla tai musiikkikanavilla näkyneiden nuorten sarjojen sponsorina toimi erilaisia internet-kasinoita. Tämä taas oikeutti

kyseisten kasinoiden mainosten pyörittämisen toistuvasti mainostauoilla. Rahapelaamiseen, erityisesti pokeriin liittyvä mainonta on näkyvästi esillä myös Internetissä.

Televisio sekä Internet eivät ole ainoita pelaamisen ja pelaamisen mainonnan kanavia. Pelaamisen mainoksiin olen törmännyt aikakauslehdissä, sanomalehdissä ja myös paikallislehdissä. Kädenvääntöä rahapelin ja tietokilpailun välillä voi käydä myös matkapuhelimella pelattavista televisiovisailuista, jossa pääpalkintona on rahapotti. Pelaaminen on myös vakinaistanut asemansa suomalaisessa yökerhoelämässä Black Jack-pöytineen sekä rahapeliautomaatteineen. Muutama vuosi takaperin järjestettiin myös koko Suomen kattava pokeriturnaus-kiertue, jossa etsittiin Suomen parasta pokeripelaajaa. Pari vuotta sitten pelaamista ja rahapelejä oli vaikea välttää: niihin törmäsi kaikkialla, vaikkei itse niiden seuraava hakenutkaan.

Rahapelaamisen kasvuun on alettu kiinnittää huomiota puuttamalla siihen Arpajaislain (23.11.2001/1047) uudistamisella. Arpajaislaissa puututaan myös rahapelaamisen markkinoimiseen ja mainontaan. Lain uudistuksen mukaan markkinointi ei saa tuottaa pelaamisesta myönteistä mielikuvaa, eikä markkinointia saa kohdentaa alle 18-vuotiaille. (Arpajaislaki 4§ 3.mom, 14§.) Lakimuutosten jälkeen rahapelaamisen mainonta on vähentynyt radikaalisti. Huomattavaa on myös uudistuneiden mainosten luoma imago rahapelaamisesta. Enää rahapelaamista ei ole mielestäni höystetty glamourilla, vaan ainakin jotkin mainokset välittävät neutraalia ja todenmukaista kuvaa rahapelaamisesta. Todenmukaisuus havainnollistui eräässä harmaasävytteisessä mainoksessa, jossa mies vain näppäili tietokonetta. Loppujen lopuksi ainoastaan henkilön oma tahto vaikuttaa siihen, tarttuuko hän tilaisuuteen hävitä tai ansaita rahaa pelaamisen avulla.

2.3 Ikä ja rahapelikulutus

Tarkastelen tutkimuksessani nuorten miesten rahapelikulutusta ja rajaan ikäryhmän koskemaan 18–29-vuotiaita. Nuoruuteen liittyy monia seikkoja jotka kasvattavat nuoren riskiä altistua peliriippuvuudelle. Tuolloin nuori kehittyy fyysisesti ja psyykkisesti. Nämä muutokset tuovat tullessaan erilaisia tunne-elämään liittyviä ylläkkeitä muokaten samalla nuoren omaa ajattelua sekä arvomaailmaa. Useinkaan tuossa iässä ei ole riittävästi sosiaalista pääomaa ja tekojen seuraamusten miettiminen jäänee tuonnemmaksi. Aivot kehittyvät noin 25-vuotiaaksi saakka, mikä osaltaan vaikuttaa aivojen valintoja

tekeviin rakenteisiin. Tähän liitetään muun muassa impulsiivinen käyttäytyminen, mikä tässä ikäryhmässä on yleisempää kuin vanhemmissa ikäluokissa. Puberteetti-iässä tai varhaisaikuisuudessa elävä nuori voi kokea rahapelaamisen myönteiseksi kokemukseksi, mikäli pelaamiseen yhdistyy myönteisiä tunnetiloja. Esimerkiksi rahapelimainonta voi luoda nuorelle vääristyneen kuvan helposta tiestä ansaita rahaa, sillä usein nuorten taloudellinen pääoma on pieni. (Koskela & Jalava 2010, 15.)

Suomen arpajaislakiin tehtyjen viimeaikaisten muutosten perusteella (Arpajaislaki, 14§ 1.mom) on määritetty 18 vuoden ikäraja Veikkauksen ja Fintoton rahapelien pelaamiseen 1.10.2010 alkaen sekä Raha-automaattiyhdistyksen peliautomaattien käyttämiseen 1.7.2011 alkaen. Ikärajan nostamista on ajanut Sisäasiainministeriö arpajaislakihankkeellaan. Arpajaislaki-hanke on pyrkinyt myös rajoittamaan rahapelimainontaa, alle 18-vuotiaille kohdennettua rahapelimainontaa ja myönteistä pelaamisen imagoa ei tulisi sen mukaan enää sallia. (Sisäasiainministeriö 2008, 9,12.) Arpajaislain 14b§ kielittää rahapelaamisen mainonnan kohdentamisen alaikäisiin. Internetissä tapahtuvaa rahapelaamista koskevat ikärajat ovat maailmassa yleisesti 18 vuotta lukuun ottamatta muutamia poikkeuksia. Tosin ongelmalliseksi rahapelejä internetissä tarjoavien tahojen suhteen muodostuu pelaajan iän varmistamiseen liittyvät käytännöt. (Taskinen 2007, 9.)

Pauliina Aho ja Hannu Ilkas (2006) tekivät Sosiaali- ja terveysministeriölle tutkimuksen koskien 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelaamista. Tutkimuksesta tuli ilmi, että puolet ikäryhmästä oli pelannut jotain rahapeliä viimeisen vuoden sisällä. Samalla pelaamisen voitane todeta olevan sukupuolittunutta, sillä poikien osuus pelaajista on kaksi kolmasosaa ja tyttöjen osuus yksi kolmasosa. Rahaa peleihin kulutettiin tutkimuksen mukaan 12–17-vuotiaiden ikäryhmässä keskimäärin viikon aikana noin 5,7 euroa ottaen huomioon kaikki pelaamiseen käytetyt summat. Kuitenkin yleisesti peleihin laitettava summa on 2-3 euroa. Tässä ryhmässä suosituimpia pelejä olivat raha-automaateilla pelattavat pelit sekä raaputusarvat ja lotto. (Aho & Ilkas 2006, 4–5, 14.)

Yli 15-vuotiaiden suomalaisten rahapelaamista ovat tutkineet Pauliina Aho ja Tuomo Turja Sosiaali- ja terveysministeriön ja Taloustutkimuksen toimesta vuonna 2007. Tutkimuksen mukaan 15 vuotta täyttäneiden suomalaisten ryhmästä 87 prosenttia oli pelannut kuluneen vuoden aikana rahapelejä. Yleisimpänä pelaaminen näyttäytyi 25–34-vuotiaiden sekä 35–49 ikäryhmissä. Prosentuaaliseen suuruuteen vaikuttaa se, että mukana oli sellaisia henkilöitä, jotka olivat pelanneet yhden tai muutaman kerran rahapele-

jä. Samassa joukossa oli myös henkilöitä, jotka pelaavat viikoittain tai päivittäin rahapelejä. Tutkimus tuo esille, että suomalaiset käyttävät rahapeleihin keskimääräisesti 13 euroa viikossa, mediaanisesti tarkasteltuna 5 euroa. Sukupuolten välistä eroa kuvaa se, että naiset käyttävät rahaa rahapeleihin keskimäärin 5,77 euroa viikossa, kun miehillä vastaava summa on 18,97 euroa. Suosituimmat rahapelaamisen muodot olivat koko otantaa tarkastellen Veikkauksen Lotto, Viking Lotto, Jokeri sekä rahapeliautomaatit. Internetissä tapahtuvan pelaamisen osuus oli pieni. (Aho & Turja 2007, 5, 8.)

3 PELIRIIPPUVUUDEN PAIKANTUMINEN JA KEHITTYMINEN

3.1 Mitä riippuvuus on?

Riippuvuuden käsitettä ei ole helppo määrittää, sillä se on laaja ja sisältää eri aspekteja. Riippuvuus voi kehittyä mihin tahansa suurta kiinnostusta aiheuttavaan asiaan tai toimintaan. Kun tämä asia tai toiminta alkaa ohjailta ihmisen päivittäistä elämää, voidaan puhua kiinnostuksen muuttumisesta pakkomielteeksi eli riippuvuudeksi. (Kujasalo & Nykänen 2005, 83; Taitto 2002, 11.) Riippuvuuden suurin motiivi on mielihyvän tuottaminen. Anja Koski-Jännes (2000a, 24) rajaa riippuvuutta seuraavasti: ”.. – – joka tuottaa välitöntä tyydytystä mutta josta seuraa enenevästi haittaa ihmiselle itselleen ja josta on yrityksistä huolimatta vaikea päästä eroon – – ...”

Esimerkiksi kohtuullisissa määrin nautitut erilaiset nautintoaineet ja ruoka tuovat lisämaustetta elämään. Aamupalan päätteeksi nauttima kahvikupillinen voi olla tarkemmin tarkasteltuna riippuvuus. Ilman kahvikupillista päivä voisi olla tuhoon tuomittu. Yksi tai kaksi kupillista kahvia aamulla voidaan lukea tämän nautintoaineen kohtuulliseksi käytöksi. Mikäli kahvia juotaisiin koko päivän ja jatkaisin runsasta kahvin juomista pitkän päivää, voitaisiin puhua vakavasta/pahasta riippuvuudesta. Näin ollen oman aspektinsa riippuvuuden käsitteelle antaa sen jakaminen hyvään ja pahaan. Hyvä riippuvuus voi kehittyä pahaksi riippuvuudeksi ja tällöin riippuvuus alkaa hallita ja haitata päivittäistä elämää (Kujasalo & Nykänen 2005, 83). Esimerkiksi kaikista jotka käyttävät alkoholia ei tule alkoholisteja, riippuvuuden kehittyminen vaatii ympärilleen erilaisia taustatekijöitä (biologiset ja geneettiset tekijät, sosiaaliset tekijät, paikalliset ja rakenteelliset tekijät). Riippuvuuden kehittyminen on siis monien muuttujien summa, ikävä kyllä, joidenkin henkilöiden kohdalla riippuvuuden syntyminen on todennäköisempää kuin toisten. (Griffiths 2002, 8; Koski-Jännes 2000, 25; Griffiths 1999, 266.)

Riippuvuus voidaan siis nähdä hyvänä sekä pahana asiana, mutta yleisesti riippuvuuteen liitetään vahva negatiivinen leima. Riippuvuuden kohteita voivat olla esimerkiksi päihteet, syöminen, seksi, Internet ja liikunta. Anne Kujasalo ja Hannele Nykänen (2005, 83–84) määrittävät teoksessaan ”Viinin viemää” riippuvuuden olevan yksinkertaisesti henkilön jatkamaa toimintaa, jolla on negatiivisia seurauksia henkilön elämään.

He näkevät riippuvuuden syntymisen taustalla henkilön tyytymättömyyden omaan elämään ja halun nopeaan muutokseen.

Riippuvuuksia voidaan tarkastella siis positiivisesta ja negatiivisesta näkökulmasta. Tällä tarkoitan sitä, etteivät kaikki riippuvuudet ole negatiivisia asioita. Pienet lapset ovat riippuvaisia vanhempiansa huolenpidosta ja koko ihmiskunta on riippuvainen esimerkiksi auringon valosta. Yhteisöissä asuvat ihmiset ovat riippuvaisia vuorovaikutuksesta toistensa kanssa (Kujasalo & Nykänen 2005, 83). Yleensä ihmiset yhdistävät riippuvuuden ja negatiivisuuden, sillä usein riippuvuus tarkoittaa itselle haitallisten asioiden toistuvaa suorittamista. Kun tarkastelen peliriippuvuutta riippuvuuden moniulotteisuuden valossa, miellän sen negatiiviseksi toiminnalliseksi riippuvuudeksi. Se säätelee pelaajan elämää siten, ettei hän pysty enää hallitsemaan pelaamistaan.

Riippuvuudet voidaan jakaa kemiallisiin, toiminnallisiin ja ihmisiin liittyviin riippuvuuksiin. Kemiallisesta riippuvuudesta on kyse, jos ihminen tulee riippuvaiseksi jostakin kemiallisesta aineesta ja aineen vaikutuksesta (Heikkilä 1995, 9), kuten päihteistä. Toiminnallinen riippuvuus on puolestaan riippuvuutta tietyn toiminnan tekemisestä ja sen tuomista tunteista (Jaakkola 2006, 27). Toisaalta rajaa normaalin käyttäytymisen ja toiminnallisen riippuvuuden välille voi olla vaikea piirtää (Kujasalo & Nykänen 2005, 84). Toiminta voi olla muun muassa liiallista pelaamista, seksin tai liikunnan harrastamista. Ihmisiin liittyvillä riippuvuuksilla tarkoitan lähinnä esimerkiksi läheisriippuvuutta.

Riippuvuudelle voi nähdä myös fysiologisen ja psykologisen aspektin. Fysiologinen riippuvuus kehittyy kemiallisen tai toiminnallisen riippuvuuden jälkitilana. Fysiologinen riippuvuus aiheuttaa kohonneen sietokyvyn (toleranssi) kehittymistä riippuvuutta aiheuttavaa ainetta tai toimintaa kohtaan, mutta samalla se aiheuttaa riippuvuuden lähteestä johtuvia vieroitusoireita. (Lönnqvist ym. 2007, 452.) Riippuvuuden psykologista puolta kuvaa Andrew Johns (1990, 8-9) joka on tuonut esille riippuvuuden kohteen tekemisen tai nauttimisen aiheuttavan tietynlaisia myönteisiä tunnetiloja, jotka synnyttävät psykologisen riippuvuuden riippuvuuden kohteeseen. Anja Koski-Jänneksen (2000a, 31) havainnot ovat samankaltaiset, riippuvuuden kohde ei ole toiminta tai kemiallinen aine vaan se tietynlainen ” ...— *psykkinen tila, jota näillä aineilla tai toimilla tavoitellaan.*”

3.2 Peliriippuvuuden luonne ja käsitteellistäminen

Peliriippuvuus on toiminnallinen riippuvuus. Toiminnallisen puolensa vuoksi peliriippuvuus eroaa kemiallisesta riippuvuudesta usealla eri tavalla. Se ei esimerkiksi aiheuta ihmisen elimistölle vaurioita, kuten päihteet tekevät pitkäkestoisen käytön myötä. Kuitenkin kaikkia riippuvuuksia yhdistää ihmisen mielen häiriötila, mikä liittyy aivojen biokemiallisen toiminnan muuttumiseen. (Heikkilä 1995, 11.) Täsmennettynä peliriippuvuuteen ongelmana on pelaajan palkitsemisjärjestelmä ja dopamiinin tuotanto. Pelaajan aivot voivat tehdä oletuksia pelaamisen kulusta entisten kokemusten perusteella ja odottaa mahdollista tulevaa palkintoa pitäen dopamiinijärjestelmän aktiivisena. (Kaasinen, Halme & Alho 2009, 2077–2078, 2081.) Peliriippuvainen henkilö saa pelatessaan toistuvasti elämyksiä, jotka häiritsevät aivojen normaalia tasapainoa. Toistuva pelaaminen tulee osaksi aivojen omaa tasapainonsäätelymekanismia, joka puolestaan ylläpitää riippuvuustilaa. Riippuvuus on tällöin muodostunut peliriippuvaiselle henkilölle eräänlaiseksi oravanpyöräksi; on pelattava, jotta aivojen häiriintynyt tasapainotila säilyisi. (Heikkilä 1995, 11.)

Tässä valossa tarkasteltuna peliriippuvuus sisältää riippuvuuden fysiologisen ja psykologisen puolen. Olettaisiin pelaamatta jättämisen aiheuttavan tietynlaisia vieroitusoireita, sillä peliriippuvainen henkilö toistaa pelaamistaan uudelleen lievittääkseen vieroitusoireitaan. Häviäminen ei pysäytä peliriippuvuudesta kärsivää, sillä usko mahdolliseen voittoon jo seuraavalla kerralla johtaa peliriippuvuuden oravanpyörään. Tämä tuo esille peliriippuvuuden psykologisen aspektin: pelaaminen tuottaa myönteisiä odotuksia ja pelin himoa. Tällainen tunne voi olla mielihyvä tai jännitys, joita esimerkiksi peliriippuvainen henkilö kokee pelatessaan. Toisin sanoen kemiallisen tai toiminnallisen riippuvuuden rinnalle kehittyy usein psykologinen riippuvuus eli henkilö tulee riippuvaiseksi erilaisista riippuvuuden kohteen tuottamista tunnetiloista. Jouko Lönnqvistin ja Pirkko Räsäsen (2007, 509) mukaan pelaamisen himossa on kyse impulssikontrollin häiriöstä. Tällä he tarkoittavat harkitsematonta ja nopeaa reagointia tiettyihin ärsykkeisiin huomioimatta ärsykkeiden aiheuttamia mahdollisia haittoja. Pelaaminen voi vaikuttaa reflektointikykyyn saaden pelaajan ajatusten toistamaan samankaltaisia ajatuksia uudesta pelikerrasta (Griffiths 2002, 3).

Alakategorisoituna se voidaan osaltaan myös luokitella Mark Griffithsin (2002, 3; ks. myös Griffiths & Parke 2002, 312, 318) mukaan teknologiseksi riippuvaisuudeksi,

koska toiminnan kohteena tai välittäjänä toimii tekninen laite. Teknologinen riippuvuus sisältää aina ihmisen ja teknisen laitteen vuorovaikutuksen, joka voi olla aktiivista (tietokonepelien pelaaminen) tai passiivista (television katselu) (Griffiths 1999, 275). Teknologiarippuvuudesta löytyy kirjallisuutta niukalti, mutta sitä voi olla esimerkiksi lisääntynyt tai jatkuva Internetin käyttö, television katselu tai matkapuhelimen käyttö. Tarkemmin pohdittuna pelaaminen ei täysin istu teknologisen riippuvuuden alle, pelataanhan esimerkiksi rahapelejä korteilla kasvokkain toisten pelaajien kanssa. Kuitenkaan en halua vähätellä teknologian vaikutusta rahapelaamiseen, päinvastoin. Teknologia on puolestaan luonut uusia väyliä rahapelaamiselle, toisaalta peliongelmaisten joukossa voi olla henkilöitä, jotka ovat samanaikaisesti riippuvaisia teknologian tuottamasta mielihyvästä.

Peliriippuvuuden ja rahapelaamisen suhteesta kirjoittaa Roger Caillois teoksessaan (2001, 9) ”*Man, play and games*”. Hän näkee peliriippuvuuden pelaamisen vapauden loppumisena. Tällä tarkoitan sitä, että Caillois on nähnyt pelaamisen rakentuvan vapaaehtoisuudelle. Vapaaehtoisuuden muuttuessa pakonomaiseksi pelaamiseksi, menettää se mielenkiintonsa. Uskon, että peliriippuvuuden syntymisen raja piilee siinä, missä pelaamisen vapaus loppuu. Pelaajan pakottava tarve jatkaa pelaamista poistaa alun perin pelaamiselle kuuluneen vapauden tuoden tilalle orastavan riippuvuuden. Pelaaminen menettää mielenkiintonsa, mutta sitä on vain jatkettava pakonomaisesti suurempien voittojen toivossa.

Uhkapelaaminen ei aiheuta riippuvuutta kaikille pelaajille. On olemassa suuri joukko erilaisten rahapelien käyttäjiä, jotka osaavat kontrolloida pelaamistaan. Tällöin puhutaan kohtuupelaamisesta tai vastuullisesta pelaamisesta. (Pajula 2008, 5.) Tämä joukko pelaajia pitää pelaamista lähinnä sosiaalisena toimintana, ajanvietteenä tai harrastuksena (Costello 1999, 34). Kohtuupelaaja pystyy lopettamaan pelaamisen ja pelaaminen ei tuota ongelmia pelaajan päivittäiseen elämään. Pelaaminen ei säätele kohtuullisesti pelaavan henkilön sosiaalisia suhteita, eikä pelaaja koe pakottavaa tarvetta pelata uudelleen. Mari Pajula (2008, 17) terävöittää, että kohtuupelaaja osaa asettaa rajat pelaamiseen käytettävissä oleviin rahamääriin ja aikaan, eikä lainaa rahaa pelaamistarkoituksiin. Jos pelaaminen ei pysy hallinnassa ja mikäli se vaikeuttaa sekä rytmittää pelaajan päivittäistä elämää, on seuraava askel riskipelaaminen (Huotari & Pitkänen 2009, 13). Riskipelaaminen on usein toistuvaa pelaamista, jossa on elementtejä ongelmapelaamisesta.

Riskipelaamisella on suurentunut todennäköisyys muuttua kokonaan ongelmapelaamiseksi. (Heikkilä ym. 2009, 18.) Tästä on vain pieni askel peliriippuvuuteen.

Peliriippuvaisten ja ongelmapelaajien joukko eroaa riski- ja kohtuupelaajien ryhmästä, koska heille pelaaminen on muodostunut jo ongelmaksi. Ero ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden välillä on kuin veteen piirretty viiva. Ongelmapelaaminen on toimintaa, jossa henkilö pelaa liikaa rahapelejä ja se aiheuttaa henkilölle ongelmia eri elämänalueilla sekä fyysisesti että psyykkisesti (Jaakkola 2006, 27). Ongelmapelaamista voidaan kutsua myös liikapelaamiseksi (Wallin 2001,5). Rajaa, missä vaiheessa ongelmapelaaminen muuttuu peliriippuvuudeksi eli ongelmapelaajasta on tullut patologinen pelaaja, on vaikea määrittää (Jaakkola 2006, 28).

Elena Svetieva ja Michael Walker (2008, 157, 160) näkevät ongelmapelaamista käsittelevän termistön laajana ja toisinaan leimaavinakin ilman ymmärrystä käsitteen todellisesta luonteesta ja teoreettisesta taustasta. Heidän mukaan ongelmapelaaminen ei suoraan sisällä riippuvuutta, vaan on yksilötasolla ongelma josta koituu jonkinasteista ongelmaa pelaajalle sekä lähiympäristölle. Ongelmapelaamisen kehittyminen riippuu myös yksilön käyttämästä ajasta ja rahamäärästä pelaamisen sekä toleranssista vastustaa joutumista pelaamisen pauloihin. Karheasti määritettynä ongelmapelaamisesta on kyse silloin kun yksilö ei pysty asettamaan rajoja pelaamiseen käytettyyn aikaan ja rahamäärään. Mari Pajulan (2008, 6) mukaan tulee ottaa huomioon kuinka paljon tietty henkilö käyttää aikaa pelaamiseen esimerkiksi vuorokaudessa ja kuinka paljon henkilö pelaa omaan tulotasoonsa nähden. Pelaamiseen ei ole määritelty tiettyä riskikäytön rajaa, kuten esimerkiksi alkoholin riskikäytölle määritetyt annosmäärät.

Psykiatriassa peliriippuvuus on luokiteltu käyttäytymis- ja hillitsemishäiriöksi (Jaakkola 2006,27). Peliriippuvuuden diagnosointiin käytetään amerikkalaista, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) sekä eurooppalaista (ICD) mielenterveyden- ja käyttäytymishäiriöiden diagnosointijärjestelmää. ICD-10-luokituksessa peliriippuvuus kuuluu käytös- ja hillitsemishäiriöihin (Heikkilä ym. 2009, 19).

Peliriippuvuus diagnosoidaan amerikkalaisen DSM-IV:n mukaan seuraavasti (Lönnqvistin ja Räsänen 2007, 510):

1. Henkilöllä on voimakas kiinnostus pelaamiseen: esimerkiksi voimakas halu kokea aiemmat pelitapahtumat uudelleen, seuraavan pelin ja pelirahojen hankinnan suunnittelu.
2. Henkilön on pelattava jatkuvasti suuremmilla rahasummilla saadakseen haluamansa jännityksen.
3. Toistuvia epäonnistuneita yrityksiä kontrolloida tai vähentää pelaamista tai lopettaa se.
4. Pelaamisen vähentäminen tai lopettaminen aiheuttaa levottomuutta tai ärtyisyyttä.
5. Henkilö pelaa paetakseen ongelmia tai helpottaakseen esimerkiksi avuttomuuden, syyllisyyden, ahdistuneisuuden tai masennuksen tunteita.
6. Hävittyään paljon rahaa henkilö palaa pian takaisin pelaamaan ”tasoittaakseen” häviämänsä tappion.
7. Henkilö valehtelee perheelle, terapeutille tai muille salatakseen pelaamisen aiheuttamien rahallisen menetyksen määrän.
8. Rikollinen toiminta, kuten petos, väärennys tai kavallus, pelaamisen rahoittamiseksi.
9. Henkilö on vaarantanut tai menettänyt tärkeä ihmissuhteen, työpaikan tai mahdollisuuden pelaamisen takia.
10. Henkilö tukeutuu muihin selvitäkseen pelaamisen aiheuttamasta taloudellisesta ahdingosta.

(Lönnqvist & Räsänen, 2007, 510).

Amerikkalaisen DSW-luokituksen pohjalta on tehty South Oaks Gambling Screen (Sogs-R) arviointimenetelmä peliriippuvuuden tunnistamiseksi. Poikkeuksellista SOGS-R:ssä on sen antama informaatio pelaamisen luonteesta. Peliriippuvaisuuden ja ongelmapelaamisen lisäksi SOGS-R tuo esille myös riskipelaajien ryhmään kuuluvat. (Heikkilä 2009, 40.) Yksinkertaisesti SOGS on sarja kysymyksiä, joihin pelaaja vastaa mahdollisimman totuuden mukaisesti. Kysymykset pisteytetään, jonka perusteella pystytään selvittämään kuin paljon pelaaminen aiheuttaa haittaa. (Svetieva & Walker 2008, 157.)

3.3 Peliriippuvuuden sosiaalinen ulottuvuus sekä näkymättömyys

Roger Caillois (2001, 9–10) on kirjoittanut näkökulmia yleisesti pelaamiseen. Hän määrittää pelaamisen olevan ”toinen todellinen maailma”, jonka sisällä olevat pelaajat tietävät, ettei pelaamisen maailma ole todellisuutta. Pelimaailmaa ympäröivät kaikkia pelaajia koskevat säännöt, joita he tämän ”toisen todellisen maailman” sisällä noudattavat. Samalla pelaaminen on vapaata, erityistä ja epävarmaa. Tällä hän tarkoittaa sitä, että pelaamiseen osallistuvat henkilöt ovat itse omasta tahdostaan pelaamisessa mukana, mikäli peli on muuttunut pakolliseksi, menettää se samalla mielenkiintonsa. Pelaamisen erityisyys ja epävarmuus tarkoittavat sitä, että pelaaminen tapahtuu tiettyjen sääntöjen asettamien rajojen sisällä, jossa vallitsee epävarmuuden tila. Epävarmuuden tila luo tunteen, jossa pelaaja ei voi tietää pelin tulosta etukäteen. Cailloisin mukaan pelin lopussa tilanne on samankaltainen kuin ennen pelaamisen aloittamista. Itse pelaaminen on tuotamatonta toimintaa, vaikka rahapelaamisen päätavoitteena on voittaa rahaa. Raha voidaan nähdä ulkopuolisena elementtinä, joka tuodaan pelitilanteeseen voittamisen palkinnoksi eli toisin sanoen pelaaminen ei tuota rahaa (Järvinen & Sotamaa 2002). Rahamäärä vain vaihtaa omistajaa, eikä uutta rahaa pelaamisen tuotoksena synny.

Cailloisin (2001) yleistä peliteoriaa voidaan hyvin soveltaa rahapelimaailmaan. Pelatesaan rahasta pelaajat ovat perillä pelattavan pelin säännöistä. Näitä pelejä ovat esimerkiksi pokeri, Black Jack tai toto. Rahapelaamisessa on kyse onnen ja sattuman välisestä kaupasta. Tämän vuoksi pelitilanteen yllä häilyy epävarmuuden tila, sillä pelin lopputulosta on vaikea ennustaa. Toton voittajaa on lähes mahdotonta tietää etukäteen. Sama pätee myös pokeriin tai Black Jackiin, joissa pelin lopputulos määrittyy sattumanvaraisesti jaettavien korttien perusteella.

Pelaamisen voi nähdä siis omana erityisenä maailmana, lainatakseni Cailloksen edellä mainitsemaa ajatusta. Pohdittuna rahapelaamisen sosiaalisia puolia tarkemmin, ei voida välttyä puhumasta sen vaikutuksista pelaajan läheisiin. Pelaaminen näyttäytyy tämän varjossa siis maailmana, joka yhtäältä sulkee sisäänsä (pelaaja) ja toisaalta sulkee myös ulos (pelaajan läheiset). Pelaamisen vaikutukset yltyvät epäsuorasti myös läheisiin, vaikka he eivät ole sisällä tässä maailmassa jossa pelaaminen tapahtuu (ks. Heikkilä 2009, 23; ks.myös Pajula 2007).

Ongelmana peliriippuvuus on näkymätön. Tällä tarkoitetaan sitä, ettei ongelmapelaaminen näy ulospäin samalla tavalla kuin esimerkiksi päihdeongelma. Ongelmapelaajan hengityksestä ei haise vanha alkoholi, eikä katse ole lasittunut. Lisäksi ongelmapelaajia löytyy jokaisesta sosiaaliluokasta samoin kuin päihdeongelmaisiakin. Peliriippuvuus kulkee huomattavan usein käsi kädessä toisten riippuvuuksien kanssa (Lönqvist & Räsänen 2007, 509, 511). Tapio Jaakkola (2006, 26) huomauttaa, että rinnastettuna toisiin riippuvuuksiin, peliriippuvuutta ei aina mielletä todelliseksi riippuvuudeksi, koska peliriippuvuus liitetään usein muihin elämänhallintaan liittyviin ongelmiin, kuten päihdeongelmaan. Toisaalta Harri Mielonen ja Harri Tiittanen (1999, 57) tuovat tutkimuksessaan ”*Peliriippuvaisten kokemuksia ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta*” esiin seikan, jonka mukaan esimerkiksi päihteisiin liittyvät riippuvuudet voivat syntyä vasta peliriippuvuuden jälkeisilmiönä. Päihteiden avulla pelaaja voi pyrkiä lievittämään pelaamisesta koitunutta pahaa oloa. Yleensä hoitoon hakeudutaan siinä vaiheessa, kun pelaaja on huomannut pelaamisensa seuraukset (Lönqvist & Räsänen 2007, 509, 511). Pääsääntöisesti peliriippuvuuksien hoito kuuluu A-klinikoiden vastuulle ja joissain määrin mielenterveys-, sosiaali- ja diakoniatoimistoille (Mielonen & Tiittanen 1999, 16).

Peter Costello (1999, 34) on tutkimuksessaan ”*Australian Gambling Industries, Inquiry report*” tuonut esille peliriippuvuuden kaksi tasoa. Lievemällä tasolla pelaamisesta koituvat ongelmat ovat vähäisempiä kuin korkeammalla tasolla, jolloin kyseessä on erittäin vakavaluontoinen ongelma. Lievemällä tasolla pelaamisen aiheuttamia tappioita yritetään peittää uusilla peleillä, tavoitteena voittaa hävitty tappio takaisin. Pelaajalla on myös syyllisyyden tuntemuksia omasta pelikäyttäytymisestään ja hän haluaa salata pelaamisen läheisiltään. Poikkeuksetta peliongelmaisen läheiset joutuvat välillisiksi kärsijöiksi pelaamisesta koituihin ongelmiin. Pelaajalla on korkeat odotukset omien voittomahdollisuuksien suhteen, mutta myös samalla ajoittaista pelaamisen aiheuttamaa masennusta. Korkeammalle riippuvuuden tasolle on vain pieni askel lievemmältä tasolta. Tähän liittyvät yleisesti masentuneisuus ja itsemurha-ajatukset. Pelaajalla on usein myös peleistä koituneita taloudellisia ongelmia, kuten velkoja, ja hän voi olla sekaantunut rikollisuuteen. (Costello 1999, 34.) Pajulan (2008, 7) mukaan liikettä näiden kahden tason välillä voi tapahtua molempiin suuntiin.

3.4 Ongelmapelaaminen sukupuolittuneena ilmiönä

Tarkasteluni kohteena tutkimuksessani ovat 18–29-vuotiaat nuoret miehet. Tähän tiettyyn ikäryhmään päädyin, koska nuoruuden ja varhaisaikuisuuden murroskohdat kiinnostavat minua. Kyseiseen ikähaarukkaan sopii hyvin nuorten miesten itsenäistyminen sekä kaveripiiriin vaikutukset elämänvalintoihin. Itsenäistyminen ja oman elämän polun etsiminen ovat myöhäisnuoruudessa eräänlaisia murroskohtia, jotka altistavat erilaisten riippuvuuksien kehittymiselle. Erityisesti miehillä tämä voi näyttäytyä jännityksen ja riskien hakemisena. Frida Fröberg (2006, 45) esittää Ruotsin kansanterveyslaitoksen teettämässä raportissa, että miesten riski joutua peliriippuvaiseksi on huomattavasti suurempi kuin naisilla. Tätä hän selittää sukupuolten erilaisilla käyttäytymismalleilla, kuten impulsiivisuudella ja riskien ottamisella, jotka kuuluvat maskuliinisuuteen. Viimeaikaisien tutkimusten perusteella (Pajula & Escartín 2009, 4) voidaan huomata myös naispelaajien kasvavan osuuden. Tämä voi selittyä internetissä tapahtuvan pelaamisen yleistymisen ja suurten voittojen mahdollisuutena. Kuitenkin naisten osuus pelaajista näyttäisi olevan marginaalissa, joten tutkielmani keskittyy miespelaajiin.

Tutkielmassani keskeisimpänä osana on uhkapeleihin liittyvä ongelmapelaaminen, peliriippuvuus ja riippuvuuteen altistavat tekijät nuorten miesten elämässä. Anja Koski-Jännes (1998, 28, 31) määrittelee peliriippuvuuden tarkoittavan addiktiivista käyttäytymistä, jonka hallitseminen tahdonalaisesti on hankalaa ja toiminta tapahtuu toistuvasti. Peliriippuvuuden alussa pelaamiseen liittyy mielihyvän tunteuksia ja pelaamisen käyttäytymismallia vahvistavat pelaamisesta saadut voitot. Varsinainen riippuvuuden kohde ei pelaamisessa ole aina siis raha, vaan pelaamisen aiheuttama tunnetila. Myös Lasse Murto ja Jorma Niemelä (1993, 13) ovat tutkineet suomalaisten pelaamista ja ovat löytäneet tunnetiloihin liittyviä tuloksia. Heidän mukaansa merkittävimpiä syitä pelaamiselle ovat riskinottamisen tuoma jännitys sekä pelaamisen sosiaalinen merkitys, seura ja ajanvieton mahdollisuus. Tutkimuksessa esiin tuli myös vahvasti pelaamisen kautta ansaittavan rahan merkitys, erityisesti nuorilla 18–24-vuotiailla.

Peluurin (auttava puhelin rahapelaamisen ongelmista kärsiville) 2007 vuosiraportin mukaan suurin osa palveluun soittaneista rahapelaajista oli työssä käyviä henkilöitä, toiseksi suurimmaksi ryhmäksi muodostuivat eläkeläiset ja kolmanneksi opiskelijat. Peluuriin vuonna 2007 soittaneista henkilöistä yksi viidesosa oli naisia ja neljä viidesosaa oli

miehiä. (Jaakkola 2008a, 29, 32.) Sama sukupuolittuneisuusilmiö näyttäytyy myös Peluurin vuoden 2009 (Pajula & Escartín) vuosiraportissa. Tässä raportissa työssäkäyvien henkilöiden osuus oli pelaajista edelleen suurin. Raportista kävi ilmi, että miesten kohdalla taustaltaan toiseksi suurimmaksi ryhmäksi muodostuivat opiskelijat ja työttömät. Huomattavan suurella osalla soittaneista ei löydy työtaustatietoa ja heidät oli lokeroitu kohtaan ”ei tietoa”. (Pajula & Escartín 2009, 28.) Uhkapelaamisen ja liikapelaamisen ongelmallisuuden kokemisen voi tässä tarkastelussa nähdä sukupuolittuneena ongelmana, sillä Peluuriin soittaneista henkilöistä huomattava osa oli miehiä. Toisaalta tästä voi myös päätellä, että miehet ovat myöntäneet oman pelaamisensa ongelmallisuuden ja hakeneet tähän apua.

Peluurin vuoden 2007 vuosiraportissa on huomattavaa se, että suurin osa eli 31 prosenttiyksikköä Peluuri-palveluun soittaneista, peliongelmaan apua hakeneista miehistä (n=397) sijoittui ikäryhmään 18–24-vuotiaat. Seuraavaksi suurimmat pelaajaryhmät Peluurin mukaan löytyivät 15–17-vuotiaista (23,7 prosenttia) sekä 25–34 vuotiaista (19,9 prosenttia). Naisten soittoja yhteensä kaikissa ikäluokissa oli 99 kappaletta. Tarkasteltuna naisten kohdalla vastaavia ikäryhmiä, soittajista 15–17-vuotiaita naisia oli ollut 7,1 prosenttia, 18–24-vuotiaita 11,1 prosenttia, 25–34-vuotiaita 8,1 prosenttia. (Jaakkola 2008, 13, 30.) Pajulan ja Escartínin (2009,13) Peluurin vuoden 2009 vuosiraportissa kerrotaan, että alle 25-vuotiaiden soittajien osuus oli noin puolet kaikista soittaneista (n=1109). Pajulan ja Aaltosen (2010, 13) Peluuri-vuosiraportti kertoo suomalaisien miesten olevan huomattavasti suurempi ryhmä palveluun soittajista kuin naisten. He tuovat esille soittajista 80 prosenttia olleen miehiä, eli vuosi 2010 on tuloksiltaan samanlainen kuin vuosi 2009.

Taulukko 1. Pelaajien ikä ja sukupuoli Peluurin vuoden 2009 vuosiraportin mukaan, soittajat pelaajia sekä pelaajien läheisiä. Taulukosta käy ilmi alle 34-vuotiaiden osuudet.

Ikä	Mies		Nainen	
Alle 15	18	4 %	0	0 %
15–17	82	20 %	7	7 %
18–24	129	32 %	19	19 %
25–34	91	22 %	17	17 %
Yhteensä	320	78 %	43	43 %

(Taulukko on ote Peluurin 2009 vuosiraportista, jonka ovat tehneet Mari Pajula ja Pablo Escartín 2009, 24.)

Tilastotietojen valossa voi päätellä peliongelman olevan sukupuolittunut, sillä miesten osuus Peluuriin soittaneista oli huomattavan suuri verrattuna naisiin. Miessoittajien yhteenlaskettu lukumäärä kaikissa ikäluokissa oli 406 kappaletta ja naissoittajien lukumäärä 98 kappaletta (n=504). Taulukon perusteella soittaneista miehistä 78 prosenttia (320 kpl) paikantui alle 35-vuotiaisiin kun vastaava luku naisilla oli 43 prosenttia (43 kpl). Tilastoihin tulee kuitenkin suhtautua kriittisesti, sillä kaikki peliriippuvuudesta kärsivät henkilöt eivät hae apua Peluurin kautta tai eivät ole vielä ymmärtäneet itsekään kärsivänsä peliongelma. Kuitenkin apua hakeneiden määrä antaa suuntaa peliongelman sukupuolittuneisuudesta.

Svartsjön ym. (2008, 65) *Järjellä vai tunteella?* -tutkimus Internet-pokerin pelaamisesta tukee Peluurin 2007 tuottamaa havaintoa uhkapelaamisen ja peliongelman yhteydestä nuoriin miehiin. Heidän tutkimuksensa otoksena oli 111 internet-pokerin harrastajaa, joista 95 prosenttia oli miehiä. Ikä jakautui pelaajien keskuudessa seuraavasti: suurin internet-pokeria pelaava ryhmä on 18- 26-vuotiaat, jotka muodostavat yli puolet pelaajakannasta. Tämän jälkeen toiseksi suurimmaksi ryhmäksi nousivat 27–36-vuotiaat, joiden osuus pelaajakannasta oli kolmannes. Vähemmistöryhmiksi jäivät alle 18-vuotiaat sekä yli 36-vuotiaat. Tämä voi selittyä myös ikärajoituksella, jonka mukaan alle 18-vuotiaat eivät saa pelata internet-pokeria. Yli 36-vuotiaiden vähäinen pelaajamäärä on oletettavasti seurausta internet pokerin lyhyestä historiasta. Usein Internet pokeri näyttäytyy nuorten (18–26-vuotiaiden) trendipelinä eli toisin sanoen eräänlaisena nuoti-ilmiönä.

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

4.1 Tutkimusongelma ja aineisto

Riippuvuuden synty on ollut hankalaa määrittää, koska jokainen kokee sen henkilökohtaisella tavallaan. Näin ollen perustan näkemykseni peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen syntymisestä tutkimusaineistooni, joka koostuu 18–29-vuotiaiden nuorten miesten kirjoituksista. Näiden kirjoitusten avulla pyrin hahmottamaan heidän kokemuksensa siitä, milloin he ovat tunnustaneet itselleen pelaamisensa hallitsemattomuuden. Tutkimusmetodologiseksi lähestymistavaksi olen valinnut narratiivisuuden ja aineiston analyysimenetelmänä olen käyttänyt sisällönanalyysia. Narratiivinen lähestymistapa antaa minulle oivan keinon tämän ilmiön tarkasteluun. Kirjoitusten kautta pyrin ymmärtämään ilmiötä sekä peilaamaan tutkimusaineistostani nousseita merkityksiä aiempiin tutkimuksiin.

Pelaajalle itselleen peliriippuvuuden tai pelaamisen hallitsemattomuuden tunnistaminen on tärkeää, sillä se jäsentää henkilön kuvaa itsestään ja tällöin mahdollistaa pohdinnan pelaamiseen johtaneista seikoista. Ilmiön ymmärtämisen avulla hahmottuvat ne vetovoimatekijät, jotka houkuttavat nuoria miehiä uhkapelaamisen maailmaan. Tutkielman painoalue ei näin ollen ole peliriippuvuudesta selviämisessä vaan pelaajan omassa havahdumisesta ongelmapelaamiseen, peliongelmiin ja mahdollisesti peliriippuvuuteen. Tarkennettuna tutkimuksellani haluan tuoda esille nuorten miesten omat käsitykset niistä vetovoimatekijöistä, jotka johtivat heidän elämässään pelaamisen hallitsemattomuuteen ja peliriippuvuuden syntymiseen.

Tutkimukseni aineiston olen kerännyt Valtti-keskustelupalstalta joka kuuluu Päihdelinkki-internetpalveluun. Koko Päihdelinkki-keskustelufoorumilla (11.3.2011) oli 14 156 rekisteröitynyttä käyttäjää. Päihdelinkissä jaetaan tietoa päihteistä ja riippuvuuksista sekä siellä on muitakin keskustelupalstoja. Valtti-keskustelupalsta on Päihdelinkki-foorumin yksi keskustelupalsta, jonka keskustelut ovat suunnattu rahapelaamiseen. Useiden satunnaisten kirjoittajien (*vieras-* nimimerkillä kirjoitettuja kirjoituksia) lisäksi palstalla on paljon aktiivisesti kirjoittavia henkilöitä. Valtti-keskustelupalstalla voi kertoa mielipiteitä ja hakea vertaistukea rahapelaamisen tuomiin ongelmiin. Valtti on A-klinikkasäätiön sekä Peluuri-puhelinpalvelun (auttava puhelin peliongelmistä kär-

siville ja heidän läheisilleen) ylläpitämä. Tarkennettuna Valtti on Päihdelinkki Keskustelupalsta toimii eräänlaisena kokoontumispaikkana niille henkilöille, jotka kokevat pelaamisen aiheuttavan jonkin asteista haittaa elämäänsä tai ovat ongelmapelaajan läheisiä. Tutkimustani varten olen analysoinut Valtti-keskustelupalstan kirjoituksia, jotka ovat peräisin 18–29-vuotiailta miehiltä. Kirjoittajat voivat olla vanhempiakin, mutta tutkimukseni kannalta merkityksellisempiä ovat heidän kokemuksensa asettamani ikäkauden aikana.

Aineiston keräämisvaiheessa olen käynyt läpi kaikki Valtti-keskustelupalstan kirjoitukset jotka olivat kirjoitettu aikavälillä 3.4.2006–28.2.2011. Kirjoitukset on kerätty Valtti-palstan perustamisesta vuoden 2011 helmikuun loppuun, jolloin aloitin tutkimuksen analyysivaiheen. Vanhimmat kirjoitukset ovat noin viisi vuotta vanhoja. Viiden vuoden aikaväli antaa minulle mahdollisuuden kerätä erilaisia kirjoituksia ja varmistaa aineistomateriaalin riittävyys. Samalla aikavälin rajaamiseen vaikuttivat myös tämän tutkielman aikatauluun liittyvät tekijät. Pituudeltaan kirjoitukset vaihtelivat muutaman rivin tekstistä pidempiin, noin yhteen A4-kokoisen sivuun. Valtti-palstalla oli 28.2.2011 kirjoituksia n. 6000 kappaletta. Näistä kirjoituksista valitsin tutkimukseeni kirjoitukset (146 kappaletta) jotka täyttivät seuraavat kriteerit:

- 1) kirjoituksesta ilmeni kirjoittajan ikä tai kirjoituksesta ilmeni että pelaamisen ongelmallisuus oli paikantunut tutkimaani ikäluokkaan
- 2) kirjoittajan sukupuoli oli luettavissa tekstistä

Tutkielmani kirjoitukset ovat sellaisten miesten kirjoittamia, jotka olivat ymmärtäneet pelaamisen ongelmallisuuden ja mahdollisesti kokevat itsensä peliriippuvaiseksi. He voivat olla edelleen tai olivat mukana aktiivisesti pelimaailmassa tai jo kokonaan pelaamisen lopettaneita. Havaitsin aineiston riittäväksi ja kattavaksi tuottamaan tietoa peliongelman ja peliriippuvuuden syntymisen taustalla olevista tekijöistä. Tarkemmin ottaen tutkimuskohteenani ovat peliriippuvuus ja ongelmapelaaminen. Valtti-keskustelupalstalta keräämiäni kertomusten avulla pyrin pääsemään niiden tekijöiden äärelle, jotka ovat tutkimuskohteeni taustalla.

Tavoitteeni on tarkastella nuorten miesten pelaamiseen ja sitä kautta peliriippuvuuden syntymiseen johtavia näkökulmia kahden tutkimuskysymyksen kautta.

1. Mitkä tekijät vaikuttavat peliriippuvuuden kehittymiseen nuorten miesten elämässä?
2. Miten peliriippuvuus muotoutuu?

Muutama sana tutkimukseni laadullisuudesta

Tutkimukseni kuuluu vahvasti laadullisen tutkimustradition piiriin ja tämän vuoksi en voinut olla kirjoittamatta tutkielmaani muutamaa sanaa laadullisesta tutkimuksesta. Menetelmävalinnat ihmistieteissä voi jakaa karkeasti kahteen osaan, kvalitatiiviseen (laadulliseen) ja kvantitatiiviseen (määrälliseen) tutkimustapaan. Määrällinen tutkimus pohjautuu tutkittavan aiheen tilastointiin ja taulukointiin, yksinkertaistettuna tieteellisen tiedon muuttamista numeeriseen muotoon (Räsänen 2005,89 ks. myös Uusitalo 2004,71). Määrällinen tutkimus antaa mahdollisuuden tutkia suurempia joukkoja käyttäen apuna erilaisia kyselylomakkeita. Näiden tuottamien tulosten avulla pystytään toteamaan tutkittavan ilmiön yleisyyttä tutkittavassa joukossa. Laadullisen tutkimuksen näen piiloutuvan näiden numeeristen tilastojen taakse, antaen yksittäiselle vastaajalle oman äänen tuoden tutkimustuloksissa esille yksittäisiä ilmiöitä, tapahtumia ja kokemuksia. Laadullisessa tutkimuksessa tutkittavieni ääni ei tällöin huku samaan massaan muiden vastaajien kanssa, vaan tuo oman näkökulman tutkimusvastauksia analysoidessa. Eräs kvalitatiivisen tutkimuksen peruserä onkin ymmärtää tutkittavaa kontekstissaan. (Uusitalo 2004, 71.) Konteksti voi olla ympäristö, jossa tutkittava elää tai erilaiset alakulttuurit joissa tutkittava on osallisena. Hirsjärvi ym. (2009, 161) toteavatkin että kvalitatiivisen tutkimuksen lähtökohtana olevan todellisen elämän kuvaaminen ja tutkittavan ilmiön kokonaisvaltainen huomioon ottaminen. Huomion arvoinen seikka on myös, ettei tutkija voi pilkkoa todellisuutta erinäisiin osiin, vaan samalla on myös tarkasteltava ilmiöiden ja tapahtumien välisiä suhteita. Ilmiöitä tulkitaan usein tietystä näkökulmasta ja kohdistamme mielenkiintomme niihin ilmiön seikkoihin, jotka tuntuvat itsestämme merkittäviltä tutkimuksen teon kannalta.

Edellä mainitsin menetelmävalintojen jakamisesta kahteen osaan riippuen siitä halutaanko tutkimus suunnata laadullisen vai määrällisen tutkimusorientaation polulle. Toisaalta poikkeaviakin näkökulmia löytyy menetelmävalintojen jakamisesta laadulliseen

ja määrälliseen tutkimusorientaatioon. Ihmistieteissä Pertti Alasuutari (1995, 32) näkee jaottelun määrälliseen ja laadulliseen mahdottomana. Hän näkee suuntaukset enemmänkin kahtena tutkimuksen ihannemallina, josta kvantitatiivinen painopiste on luonnontieteissä kun puolestaan kvalitatiivisen tutkimuksen idea on vertauskuvallisesti hänen mukaansa ”--*arvoituksen ratkaiseminen*--”. Arvoituksen ratkaiseminen kuulostaa mystiikalta, mutta uskon Alasuutarin kielikuvan arvoituksen ratkaisemisesta viittaavan laadullisen tutkimuksen hypoteesittomuuteen. Jari Eskola ja Juha Suoranta (1998, 19–20) näkevät että laadullisen tutkimuksen ideaalitulassa tarkastelisinme tutkittavaa ilmiötä ilman ennako-olettamuksia tuloksista. Tuolloin tulokset näyttäytyisivät arvoituksen ratkaisuuina.

Donald E. Polkinghorne (2005, 6) esittää narratiivisuuden liittyvän kaikkeen laadulliseen tutkimukseen. Hän näkee kaiken laadullisen tutkimuksen aineiston olevan analyysivaiheen alussa narratiivista eli kertomuksellista ennen kuin aineistoa aletaan analysoida tutkijan valitseman metodin avulla. Jane Elliot esittelee vuonna 2005 julkaistussa teoksessaan ”*Using Narrative in Social Research*” narratiivisuuden sopivan laadullisen tutkimuksen lisäksi määrällisen tutkimuksen analysointivälineeksi. Pekka Räsänen (2005, 90) kuvaa laadullista tutkimuksen tavoitteeksi ” -- *lähestyä todellisuuden ominaispiirteitä mahdollisimman pitkälle niiden alkuperäisessä muodossa – esimerkiksi haastattelutilanteisiin liittyvien olosuhteiden valossa.*”

Jari Eskola ja Juha Suoranta (1998, 15) näkevät laadullisen aineiston olevan yksinkertaistettuna tekstiä, joka tutkimukseni kannalta tarkoittaa kirjoituspyynnön avulla saatuja, tutkittavieni tuottamia pelaamisen kokemuksia. Tähän lisätakseni aineistoni ei ole kerätty kirjoituspyynnön avulla, vaan valikoitu aiemmin esille tuomieni kriteerien mukaisesti valmiina olleista keskusteluista. Kokemuksia tutkiessani en ole keskittynyt kokemuksen määrään, vaan niiden tuottamaan uuteen tietoon. Tutkimuksen toteuttamisessa koen olevani passiivinen osallistuja aineiston keräämismenetelmäni vuoksi. Tämä osaltaan vähentää radikaalisti vuorovaikutusta tutkittavieni kanssa. Toisin sanoen, olen vuorovaikutuksessa kirjoitettujen tekstien kanssa niitä lukiessani.

Tuula Uusitalo (2004, 71–72) kuvaa laadullista tutkimusta tieksi ”—ihmisen sisäiseen kokemusmaailmaan”. Uusitalo (2004, 72) syventää mielenkiintoisella tavalla tievertaustaan seuraavasti:

”Kvantitatiivisen tutkimuksen tekeminen on usein kuin etenisi hyvin päällystetyillä ja kartoitetuilla pääteillä, kun taas kvalitatiivinen tutkimus suuntautuu tuntemattomille sivuteille, joskus pienille poluille ja parhaassa tapauksessa uskaltautuu tallaamaan uusia polkuja. On hyvä muistaa, että monet valtatiet on rakennettu entisten kärrypolkujen päälle. Kvalitatiivinen tutkimus perustuu useimmiten siihen, ettei tutkija kokonaan antaudu tutkimattomien polkujen kulkijaksi, vaan hakee välillä esimerkiksi teoreettisia koordinaatteja valtaväyliltä.”

Uusitalon kuvaamat ”kärryolut” voivat siis olla hypoteeseja ja eräänlaisia esiteorioita tutkimuksesta, jotka syventyvät tutkimuksen tuottamien tulosten avulla suuriksi pääteiksi eli teorioiksi tai tuloksiksi. Ennen kuin lähdän syventämään tutkielmani teoreettisemmaksi, nostan esille kvalitatiivisen tutkimuksen suhteen teoriaan. Jari Eskola ja Juha Suoranta (1998, 83–84) määrittävät laadullisessa tutkimuksessa teorialle kaksi tehtävää. Ensinnäkin teoria voi toimia välineenä, jolla aineistoa havainnoidaan ja analysoidaan. Toisaalta teoria voi olla päämäärä, jolloin aineiston pienistä havainnoista edetään kohti yleistämistä. Tuolloin tutkimus tuottaa uutta teoreettista tietoa, mikäli tutkimuksen yksittäiset havainnot toistuvat tarpeeksi useasti tutkimusaineistossa. Tutkittavien lukumäärä ei Eskolan ja Suorannan (1998, 68) mielestä ei ole kovinkaan merkittävä, vaan tutkimuksen tulosten tulkinnan ” – – *kestävyys ja syvyys*”. Suhtaudun hieman kriittisesti pieneen tutkimuksen näytteeseen, jolloin voidaan puhua paremmin tapaustutkimuksesta kuin uuden teoreettisen tiedon tuottamisesta. Uuden tiedon tuottamiseen ja yleistämisen tekemiseen vaaditaan useampi tutkittava, jolloin näkemyksiä kerätään suuremmalta näytteeltä. Suurempi näyte kasvattaa uuden tiedon luotettavuutta, enemmän kuin muutama tutkittavaan nojautuva tutkimus.

4.2. Narratiivisuus tutkielmassani

Tieteellisessä tutkimuksessa narratiivisuuden käsite ei ole helposti määriteltävissä, sillä usein tutkimuskirjallisuudessa narratiivisuus saa eri merkityksiä. Narratiivisuus ei aina välttämättä tarkoita yksittäistä metodia, vaan on pikemminkin tieteellinen keskustelufoorumi (Laitinen & Uusitalo 2008, 110.) Saman ilmiön havaitsin tarkastellessani narratiivisella otteella tehtyjä tutkimuksia sekä narratiivisuudesta kertovia artikkeleita. Välillä narratiivisuuden määrittelemisen johti tuskaiseen tunteeseen ja valintoihin siitä, millä tavoin määrittelen narratiivisuuden tutkimuksessani. Eri kirjoittajien näkemykset narratiivisuudesta poikkeavat hiukan toisistaan muodostaen suuren narratiivisuus-tematiikan ympärillä pyörivän käsiteviidakon.

Käsitteistön selkiyttäminen itselleni ei tehtävänä ollut helppo, muttei mahdoton. Suureksi avuksi käsiteviidakkoon murtautumisessa osoittautui Vilma Hännisen (1999) väitöskirja ”*Sisäinen tarina, elämä ja muutos*”. Hänninen (1999, 15) kiteyttää tarinallisuuden tai narratiivisuuden viittaavan ”—*kaikkeen sellaiseen tutkimukseen, jossa tarinan, kertomuksen tai narrativin käsitettä käytetään ymmärrysvälineenä*”. Tutkimuksessani kerään kertomuksia peliriippuvuuden syntymisestä. Tällöin ne toimivat tiedon välittäjänä ja sitä kautta narratiivisuus määrittyy *ymmärrysvälineenä* tutkimastani aihepiiristä. Tutkimuksessani kuvaan tutkittavien esille tuomaa kokemusmaailmaa pyrkien samalla ymmärtämään heidän tarinoitaan. Lähtökohtaisesti narratiivisuus näyttäytyy jokaisen elämässä, henkilökohtaisella tasolla, elämän tapahtumien jäsentäjänä, eli narratiivisuus on siis keino toimia minuuden ja persoonallisuuden hahmottajana (Hänninen & Valkonen 2008, 7).

Vilma Hänninen (1999,15) esittää näkemyksensä narratiivisuuden ja tarinallisuuden käsitteistä. Hänen mielestään käsitteet ”narratiivinen” ja ”tarinallinen” eivät tuota erilaisia merkityksiä, mutta Hänninen on väitöskirjassaan suosinut suomenkielisyyttä ja valinnut ”tarinallisuuden” – käsitteen käytettäväksi väitöksessään narratiivisuuden sijaan. Tässä tutkielmassa puhun narratiivisuudesta yläkäsitteenä ja kertomuksista tarinoiden sijaan. Myös Teppo Sintosen (1999) väitös ”*Etninen identiteetti ja narratiivisuus*” antoi minulle ohjenuoran narratiivisuuden ja tarinallisuuden määrittelyssä. Sintosen narratiivisuus-käsite nojaa vahvasti kielellisiin merkityksiin, joiden avulla jäsenemme päivittäistä elämäämme. Nämä merkitykset luodaan kielellisesti, tosin Sintosen käytti väitöksessään haastatteluja, tässä tutkielmassani merkityksiä luovat tekstit, kielellisiä tuotok-

sia nekin. Kieli toimii siis osana ihmisenä olemista tässä maailmassa, antaen samalla sosiaalisen ulottuvuuden elämäämme (Lehtomaa 1996, 33). Matti Hyvärinen (2008, 1,3) puolestaan esittää narratiivisuuden tutkimuksen -käsitteen tilalla käytettävän kerronnallista tutkimusta, joka sisältää tarinoita ja kertomuksia. Tutkielmassani kuitenkin tulen puhumaan narratiivisesta lähestymistavasta, joka on suhtautumistapani aineistoon.

Hapuillessani käsiteviidakossa lukemattomia tunteja aloin paikantaa narratiivisen tutkimusotteen eräänlaisena yläkäsitteenä, joka on vuorovaikutussuhteessa Hyvärisen (2008, 3) mainitsemien *kertomuksien* sekä Hännisen (1999, 22, 112) tuomien *sisäisen tarinan* ja *draaman* elementtien kanssa. Kertomukset ovat tapahtuneita tarinoita, jotka kerrotaan vuorovaikutussuhteessa toiselle osapuolelle. Sintonen (1999,63) näkee kertomukset laajoina kokonaisuuksina, jotka sisältävät tarinan. Tarina itsessään on kertomuksen juoni. Tarinaan sisältyvät alku, keskikohta ja loppu (Parton & O’Byrne 2000, 47). Polkinghornen (2005, 6) narratiivin eli kertomuksen määritelmä pohjautuu samaan ideaan. Hän näkee kertomusten olevan proosallista tekstiä, joka on peräisin luonnollisesta lähteestä tai puheesta. Norman Denzin (1989, 37) kuvaa kertomusten olevan tapahtumaketjuja, jotka ovat merkittäviä kertojalle, mutta myös kuulijoille (ks. Elliot 2006, 3.) Kerronnan aikana tarinat voivat saada uusia merkityksiä ja näkökulmia kertojan ja kuulijan mielissä (Hännisen 1999, 22, 112).

Mielenkiintoisina käsitteinä Hänninen tuo esille ”*sisäisen tarinan ja draaman*” elementit. Sisäisellä tarinalla tarkoitetaan henkilön omaa tulkintaa toiminnastaan, joka tulee esille henkilön kertoessa omasta elämästään. Draama puolestaan on hyvin ajallinen ja hetkeen sidottu toiminta, jossa henkilö toimii aktiivisesti saavuttaakseen itselle sisäisessä tarinassa asetetut tavoitteet. (Hänninen 1999, 112.) Hänninen (1999, 20, 22) paikantaa tarinan käsitteen myös romaaneihin tai satutarinoin, jotka voidaan irrottaa varsinaisesta yhteydestään ja siirtää kokonaan uuteen ympäristöön. Eli Sintosen (1999,63) tarinan käsitteeseen rinnastettava juoni on mahdollista irrottaa alkuperäisestä yhteydestään ja sijoittaa uudelleen saman juonikaavan mukaisesti. Sintonen (2010) ja Hänninen (1999, 20–22) näkevät kertomuksen olevan tarinan kirjoitettua tai kerrottua materiaalia, joka voidaan esittää myös visuaalisesti eli esimerkiksi kuvina tai näytelminä.

Polkinghornen (2005, 8) mukaan kertomukset välittävät informaatiota niistä henkilökohtaisista kokemuksista, joita kertoja on kokenut saavuttaakseen tavoitteensa tai tyydyttääkseen tarpeensa. Ääneen kerrottuna tai kirjoitettuna kertomus voi saada kertojas-

saan heräämään tuntemuksia, jotka voivat vaikuttaa joko vahvistavasti tai heikentävästi sisäiseen tarinaan. Näin ollen Hännisen (1999, 112) käsite sisäisestä tarinasta saa oman merkityksensä kertojassaan. Esimerkiksi jokin kertomus voi saada aikaan kertojassaan positiivisia tunteita, jotka vahvistuvat kertomusta esitettäessä. Luonnollisesti sama toimii toisinkin päin. Sintonen (1999, 64) näkee tarinan jatkumona, joka koostuu ainakin kahdesta toisiinsa vuorovaikutuksessa olevasta tapahtumasta. Hän kutsuu tarinan jatkumoa ”*sekvensseiksi*”. Yksinkertaistettuna sekvenssi voisi olla seuraavanlainen; ensimmäinen tapahtuma muodostaa tarinan tilanteen, johon toinen tapahtuma tuo mukanaan jonkinlaisen muutoksen (ks. Lehtonen 1996, 118.)

Päivittäinen toiminta on siis tulosta aiemmista kokemuksistamme. Narratiivisuudessa ajallisuus paikantuu nykyhetkeen, jossa tutkittava kertoo tässä hetkessä menneistä tapahtumista (Coffey & Atkinson 1996, 71). Se näyttäytyy lineaarisena jatkumona, jossa tapahtumat linkittyvät toisiinsa merkityksellisten kokemusten kautta (Polkinghorne 1995, 6-8, 11). Jane Elliot (2006, 7–8) näkee kertomusten ja tarinoiden sisältävän aina muutoksen, joka tuo tarinoille merkittävyyttä. Narratiivisuutta ei tule sekoittaa kausaaliteoriaan, jossa tietty tapahtuma on poikkeuksetta seurausta toisesta. Tapahtumat kokijan elämässä ovat seurausta ympäristöstä ja ympäristön tapahtumat eivät ole automaattisesti syy-seuraussuhteessa toistensa kanssa. Kuitenkaan kausaaliteoria ja narratiivinen ajatus eivät ole vastakohtia.

Narratiiviselle tutkimusotteelle on tyypillistä nähdä ihmisen käyttäytyminen yksilöllisenä (Polkinghorne 2005,11.) Päivittäin tehdään yksilöllisiä valintoja päivittäen skeemoja tai luoden niistä kokonaan uusia toimintamalleja. Tässä hetkessä annamme historiamme tapahtumille merkityksiä. Merkitykset antavat tutkijalle puolestaan tietoa siitä, kuinka tutkittava näkee itsensä tässä ajassa ja paikassa, kokeeko tutkittava kuuluvansa johonkin alakulttuuriin, paikantaako hän itsensä yhteiskunnassa. Tutkimuksessani nuorten miesten äänen kuulemisen avulla pyrin paikantamaan heidät yhteiskunnassa yksilöinä, joilla on tai on ollut samankaltainen kokemus rahapelaamisesta. En halua sulkea pois pelaamisen ulkopuolella olevaa ympäristöä ja sen kokemista. Valtti-keskustelupalsta näyttäytyy myös kulttuurisena ympäristönä, jossa kirjoittajat ovat jäsentäneet pelaamisen merkityksiä elämässään (ks. myös Lehtonen 1996, 21). Oleellisena osana kertomuksiin kuuluvat erilaiset käännekohtat, mitkä tekevät elämästä ennalta arvaamatonta. Käännekohtia voivat olla onni, mullistavat elämäkokemukset ja erityisesti peliriippuvuuteen havahtuminen (Coffey & Atkinson 1996, 68, 71).

Narratiivisuuden paikantamista varten Jane Elliot (2006,4) on löytänyt kolme pääpiirretä. Elliot näkee narratiivisuuden kronologisena tapahtumien ketjuna. Toiseksi tapahtumat ovat kokijalleen merkityksellisiä kokemuksia omassa sosiaalisessa kontekstissaan ja kolmanneksi ne ovat sosiaalisia ulottuvuuksia, jotka kerrotaan tietylle yleisölle. Tässä kohtaa haluan tuoda esille Sintosen (1999, 65) mielenkiintoisen näkemyksen tarinoiden fiktiivisyydestä, mikä osaltaan liittyy ajallisuuteen. Yleisesti fiktiivisyydellä tarkoitetaan jotain, mikä on ”epä-totta” kuten esimerkiksi sadut. Sintonen paikantaa fiktiivisyyden elämänhistorian ja kertomuksien välille. Sintonen (1999,65) toteaaakin ”– *–tarinan konstituutio ensisijassa kieleen, tekstiin ja narratiivisuuteen, ei välittömästi elettyyn elämään*”. Toisin sanoen elämän eläminen näyttäytyy siinä hetkessä, kun se eletään. Kertomukset ovat puolestaan menneen elämän muistelua. Näen mahdollisena, että ajan myötä kertomukset voivat muuttua kertojan mielessä, josta tämä tarinoiden fiktiivinen luonne kumpuaa. Sintonen (1999,65) kirjoittaaakin elämän ja kertomuksen välisestä kuilusta, jotka eivät välttämättä kohtaa, mutta kuilua voidaan lähentää lukemisen ja kertomuksien narratiivisen luonteen myötä.

Päivittäisten toimien jäsentyminen tapahtuu käymällä läpi päivittäisiä tapahtumia itseksemme tai vuorovaikutuksessa toisten kanssa (Lehtonen 1996, 16). Uuden asian kohtaaminen ja upottaminen aiemmin opittuun luo väistämättä merkityksiä, jotka todellistuvat mielissämme. Kielen avulla tapahtuu tiedon välittäminen kokemistamme asioista luoden samalla merkityksiä maailmasta. Kulttuurimme sisällä merkityksien antaminen tapahtuu erilaisille ilmiöille ja kulttuurin tuotteille. (Eskola & Suoranta 1998, 45.) Tässä kohtaa voidaan puhua narratiivisuuden konstruktivisesta luonteesta, kuten Nigel Parton ja Patrick O`Byrne (2000, 49) toteavat, että sanat kerrottaessa konstruoivat tapahtumia eli järjestävät tapahtumia mielessä uudelleen, eivätkä pelkästään kerro menneistä. Mikko Lehtonen (1996, 16) näkee merkitysten antamisen osana ihmisluontoon kuuluvaa ”inhimillisyyttä” ja kiteyttää merkitysten tuottamisen seuraavasti; ” – *– Teemme päätelmiä todellisuudesta, sosiaalisesta tilanteista ja itsestämme ja tuotamme tätä kautta itsellemme ja toisillemme käsityksiä siitä , mikä tämä maailma on ja mikä osa meillä siinä on*”.

Kun tarkastellaan pelikulttuuria, merkitykset kaivautuvat tutkittavan henkilökohtaisen pelikokemuksen taakse. Pelaamisen aloittaminen luo merkityksensä, mutta uskon löytäväni pelaamiseen myös uusia merkityksiä pelaajan aiempien kokemusten takaa. Pelaamisen muuttaessa hallittavuuttaan tutkittava on ollut uuden tilanteen edessä, johon ei

muodostunut aiemmin opittua tapaa. Tällöin pelaaja on ikään kuin uuden kokemuksen edessä, pelaaminen on kääntynyt häntä hallitsevaksi tekijäksi, jolloin hän joutuu muodostamaan uudet merkitykset pelaamisesta. Tutkittavani joutuvat tuottamaan kielellisesti informaatiota paikantaen merkitykset kokemukseen pelaamisen hallitsemattomuuden tuomista tunteista ja kokemuksista.

Tässä kohtaa en voi olla nostamatta esille ymmärrystäni kielen käsitteestä. Kieli toimii minun ja tutkittavieni kommunikointivälineenä, vaikkemme ole suoranaisesti kasvokkain. Teppo Sintosen (1999, 55–56) mukaan kieli on väline, jolla henkilö voi ymmärtää itseään ja merkityksellistää maailmaansa sekä kommunikoida toisten ihmisten kanssa. Catherine Emilhovich (1995, 37) tähdentää kommunikoinnin merkityksien ilmentyvän kielen kautta. Tällä tarkoitetaan, ettei kokemamme maailma ole automaattisesti muovautunut erilaisiin kategorioihin vaan merkitykset luodaan käyttäen apuvälineenä kieltä (Sintonen 2010). Sintonen esittää, ettei kieltä tulisi ymmärtää vain puhuttuna ja kirjoitettuna, vaan kieli voi olla myös visuaalista. Tutkimukseni kannalta tärkeintä on kirjoitettu kieli ja tutkittavieni käyttämät erilaiset kielikuvat. Näiden kautta tutkittavani muodostavat ongelmalliseksi muodostuneelle pelaamiselle merkityksiä.

Kielen käsite on moniulotteinen. Kielen avulla luodaan erotteluja ja löydetään samankaltaisuuksia tarkastelemistamme asioista. Toisaalta Mikko Lehtonen (1996, 29) näkee kielellisen kommunikaation onnistuvan, mikäli vuorovaikutuksen osapuolet ymmärtävät sanoman. Nostamalla esiin substantiiveja luodaan samalla erotteluja erilaisiin ryhmiin, kuten esimerkiksi kansalaisuuksiin, esineisiin tai asioihin. Adjektiivit puolestaan kuvaavat substantiiveja kertomalla niistä niiden ominaispiirteitä. Kielessä käytetyt verbit puolestaan tuovat esiin kielen ajallisen puolen, tapahtuivatko asiat menneisyydestä vai haaveillaanko tässä kohtaa tulevaisuudesta. (Sintonen 2010, ks. esim. Lehtonen 1996, 37.)

Tutkimukseni kannalta kielen käsitteestä ja ulottuvuuksista ovat edellä mainitut mielenkiintoisimmat. Näen ne palvelevan tutkimustani seuraavalla tavalla: pelaamisen paikantuminen (verbien tuottama ajallisuus), peli ja pelaamisen tematiikka (substantiivit) sekä pelaamisen kokemuksen ja pelaamisen hallitsemattomuuden kuvaus (adjektiivit). Tutkittavani kuvaavat pelaamisen hallitsemattomuutta eli ilmiötä kuvataan tietynlaiseksi. Lehtonen (1996, 37) kirjoittaa verbien tuottaman ajallisuuden näyttäytyvän imperfektin, perfektin ja pluskvamperfektin muodossa. Tämä jaottelee pelaamisen jatkuvana tai lopetettuna toimintana. Kahden viimeksi mainitsemani sijamuodon kohdalla, pelaamista

on(oli) tapahtunut edelleen jatkuen. Imperfekti puolestaan kertoo pelaamisen päättyneen.

Kokemukset voidaan muuntaa kielen avulla erilaiseksi kuin ne olivat alkuperäistarkoituksessaan. Tällä tarkoitan, että kokemus katkerasta tappiosta voidaan kirjoittaa jopa positiiviseksi kokemukseksi kielen käytön avulla. Uskon, että tämän taustalla piilee kertojan oma mieliala ja tutkijan tulkinta kertomuksesta. Tekstejä lukiessani minulta vaadittanee tarkkaa, mutta samaan aikaan herkkää lukutekniikkaa, jotta pystyisin havaitsemaan tutkittavan reaktion ja tunnetilan kokemuksestaan kirjoittaessaan. Kertomuksen näkökulma on aina pelaajan oma (Lehtonen 1996, 119). Pyrkimykseni on tuoda esille tämä näkökulma, joka todellistaa kirjoittajan äänen kertomusta tutkittaessa.

4.3 Kasvokkain kirjoitusten kanssa

Kirjoitusten teema rakentuu ongelmapelaamiseen ja peliriippuvuuden syntymiseen. Tarkastellessani kirjoituksia mieleeni painui Mikko Lehtomaan (1996, 26) kirjoittama lausahdus ”— tekstit eivät ole pysähtyneitä objekteja, vaan pikemminkin aktiivisia toimijoita, jotka asettuvat suhteeseen toisten aktiivisten toimijoiden kanssa”. Suhteutan Lehtomaan lausumaa työhöni ja analyysia tehdessäni yritin pitää mielessäni, etteivät valitsemani kirjoitukset ole pelkkiä pieniä katkelmia pelaajien elämästä, vaan niiden takaa voinee löytyä suurempia merkityksiä pelaamisen aloittamisesta ja rahapelaamisen houkuttavuudesta. Näiden merkitysten löytäminen vaatii minulta vuorovaikutusta tutkimuskohteena olevien kirjoitusten kanssa. Tämän kautta syntyy kirjoitusten rooli aktiivisena toimijana, mutta myös roolini aktiivisena toimijana korostuu. Linaan edelleen Mikko Lehtomaan (1996, 132) kiteyttämää ajatusta, joka soveltuu hyvin analyysin tekemisen ideaksi:

”Tekstissä ei ole valmiita merkityksiä. On vain tuotettava merkityksiä, jotka ovat tulosta tekstin ja lukijan välisestä kohtaamisesta ja neuvottelusta. Teksti ei sanele lukijalle merkityksiä, vaan merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa, jossa kummallakin on sanansa sanottavana.”

Tutkielmassani on kaksi käsitettä, jotka haluan nostaa esille niiden samankaltaisuuden vuoksi. Nämä käsitteet ovat *kirjoitus* ja *kertomus*. Määritän kirjoituksen tässä tutkielmassa tarkoittavan aineiston keräämisvaiheessa, keskustelupalstalla olevia tekstejä. Kirjoitusten aihepiiri voi vaihdella, eivätkä kaikki kirjoitukset sovellu työni aineistoksi. Kirjoitukset puolestaan muuttuvat niitä lukiessani kertomuksiksi, sillä perehtyessäni ja valikoidessani niitä ne saavat uusia, syvempiä ulottuvuuksia. Tässä kohtaa korostuu myös yllä oleva Lehtomaan ajatus tekstin ja lukijan vuorovaikutuksellisuudesta. Kirjoitukset saavat uuden ulottuvuuden, kun kysyn niiltä tutkimuskysymystäni ja kirjoitukset vastaavat tähän omalla tavallaan tuottaen minulle vastauksia tai jättämällä mieleni kysymysmerkiksi (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93, 100 ks. Miles & Huberman 1994, 66–67).

Analyysin tekeminen nojaa keräämääni aineistoon, mikä tekee siitä aineistolähtöistä. Aineistolähtöisyys tarkoittaa myös sitä, että analyysivaiheessa suljen ulos tutkimusta koskevat hypoteesit sekä aiempien tutkimusten tulokset. Teorian ja metodologian suhde näyttäytyy tulosten ja aiempien tutkimusten vertailuna, mutta ensisijaisesti aineistolähtöisyydelle pyritään luomaan uutta teoriaa tuloksien avulla. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 95.)

Tutkimukseni analyysimenetelmänä käytän sisällönanalyysiä. Parhaimmillaan sisällönanalyysi paljastaa tutkimusongelmasta kaiken mitä aineisto tuottaa. Tätä varten tutkimusongelma tulee olla tarkoin määritelty, muutoin työn ja tulosten rajaaminen palvelemaan tiettyä tutkimusongelmaa muuttuu pulmalliseksi. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 92–93.) Analyysiä voi kuvata kehämäiseksi prosessiksi ja joustavaksi toiminnaksi. Aineisto tulisi jakaa pienemmiksi analyysiyksiköiksi säilyttäen samalla yhteyden tutkimuskysymyksiin. Analyysiyksikkö voi olla sana, lause tai lausuma. (Elo & Kyngäs 2007, 19.) Analyysiyksikköinä voivat toimia tutkimuksen tuottamat termit jotka liittyvät tutkittavaan ilmiöön, tutkittavan yhteiskunnalliseen asemaan, merkittäviin toimijoihin ja tapahtumiin sekä tutkittavan kertomuksen käännekohtiin ja niiden vaikutuksiin (Coffey & Atkinson 1996, 10, 71 kts. myös Krippendorff 2004, 97). Tässä työssä analyysiyksikkönä toimii kirjoituksista poimitut lausumat. Analyysiyksiköt ovat keskeisessä asemassa, sillä ne luovat perustan seuraavien kategorioiden luomiselle, kohti tutkimuksen lopullista päämäärää (Polkinghorne 1995, 15). Tarkoitukseni ei ole luetella tutkimukseni analyysiyksiköitä tuloksina, vaan pohtia niiden taustalla piileviä merkityksiä nuorten miesten elämässä (Polkinghorne 1995, 15–16, 20).

Analyysiyksiköt keräsin kysymällä tutkimusksymystäni lukemaltani kirjoitukselta (Miles & Huberman 1994, 11,66). Kirjoitusten antamat merkitykset näyttäytyvät analyysiyksiköinä oman ymmärryksen kautta, eli yksinkertaistettuna analyysiyksiköt ovat kirjoituksen tuottama vastaus tutkimuskysymykseeni. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93, 100 ks. Miles & Huberman 1994, 66–67.) Tosin tämä vastaus ei palvele täysin tutkielmaani, vaan tämän jälkeen kirjoituksen tuottamasta vastauksesta alan muodostaa erilaisia kategorioita päätyen loppujen lopuksi ydinkategorian äärelle.

Tämän jälkeen pelkistin analyysiyksiköt lyhyiksi noin 3-5 sanan lausumaksi, Matthew Miles ja Michael Huberman (1994,11–12, 87) kutsuvat tätä vaihetta klusteroimiseksi (ks. Tuomi & Sarajärvi 1999, 101). Pelkistämisen jälkeen keskityin näiden järjestämiseen johdonmukaisesti teemoittain tarkoituksena löytää tutkittavien tuottamasta informaatiosta mahdollisia yhteneväisyyksiä. Pelkistysten tuottamien teemojen perusteella määrittelin alakategoriat, ja nimesin alakategoriat teemoja kuvaavalla tavalla. Alakategorioiden perusteella muodostin yläkategoriat, edelleen alakategorioiden sisältöä kunnioittaen. Tämän jälkeen luokittelu jatkuu yläkategorioiden ryhmittämisenä pääluokkaan. (Tuomi & Sarajärvi 1999, 101 ks. myös Elo & Kyngäs 2007, 109.) Esimerkkinä alakategorioista, jotka esiintyvät tässä tutkielmassa ovat lapsena saadut kokemukset vanhemmilta ja kavereilta, päihteiden vaikutus, mielenterveyden ongelmat, pelaaminen luonteenpiirteenä, kyvyttömyys käsitellä häviötä, puutteelliset sosiaaliset suhteet ja stressi.

Käytännössä tämä tarkoitti kohdallani useiden tuntien lajittelua, tämän toteutin tulostamalla pelkistykset papereille, jonka jälkeen leikkasin ja liimasin ne teemoittain kartongeille. Mitä enemmän yhden kartongin teeman alle löytyi pelkistyyksiä, sitä useammin tietty ilmiö aineistossani esiintyi. Olen havainnoinut sisällönanalyysin tekemistä pyramidikuvion avulla (ks. LIITE 1). Kuvion huipulla on eräs analyysiyksikkö, jonka olen pelkistänyt muotoon ”vanhempien pelaamisen seuraaminen”. Tämän pelkistetyn muodon olen sijoittanut ryhmään, joka muodostui alakategoriaksi ”lapsena saadut kokemukset vanhemmilta ja kavereilta”. Tämä alakategoria oli yksi seitsämästä alakategoriasta, jotka muodostivat pääkategorian nimeltä ”elämäntaustalliset tekijät”. Pääkategorioita tässä tutkielmassa syntyi kaksi, joista toisen nimesin ”pelaamisen houkuttaviksi tekijöiksi”.

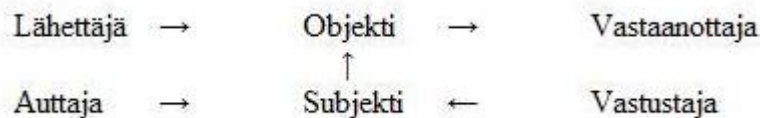
Tämän jälkeen vertasin aineiston tuottamia luokituksia aiemmin tutkittuun tietoon ja muodostaen johtopäätöksiä aineiston tuottamista tuloksista (Miles & Huberman 1994, 88–89). Luokitusten tekeminen mahdollisti tutkittavien kirjoitusten tuottaman näkökulman näkyville asettamisen läpi analyysivaiheen tutkimuksen tuottamiin tuloksiin saakka (Tuomi Sarajärvi 1999, 113).

Greimasin aktanttimalli

Tutkimukseni analyysivaiheessa valjastan käyttööni semiotikko Algirdas Julien Greimasin (1980) aktanttimallin toiminnasta ja kommunikaatiosta. Tähän malliin tutustuin Teppi Sintosen (2010) luennoilla. Eräs Greimasin mielenkiinnon kohde on kommunikaatio organisaatiossa ja erilaisten toimijoiden väliset suhteet, jonka pohjalta hän on luonut tämän mallin toimijoista (Cooren 1999, 58–59). Törrösen (2005, 29) mukaan aktanttimallin avulla voidaan paljastaa kertomusten taustalla piilevät merkitykset erilaisille toiminnoille, kuten tutkimuksessani pelaamiselle.

Sintonen (2010) esittää Greimasin aktanttimallin esiintyvän kaikenlaisissa tarinoissa *toimintakategorioiden* muodossa. Sintonen täsmentää myös aktanttien eli toimintakategorioiden lukumäärän olevan kertomuksissa vakio, eli kuusi. Yleisesti voidaan ajatella että edellä mainittujen aktanttien tulisi olla henkilöitä. Näen kuitenkin, että erilaisina toimijoina voi toimia esimerkiksi tunnetila tai jokin konkreettinen seikka. Tässä tutkielmassani olen määrittänyt aktantit pelaamisen houkuttavuutta, motivaatiota, vastustamista ja seurauksia käsittäviksi tekijöiksi. Näitä pyrin selventämään seuraavassa kuviossa. Aktantteja ei tule kuitenkaan sekoittaa aktoreihin eli kertomuksissa esiintyviin henkilöihäähmöhön (esimerkiksi pelaajan puoliso, vanhemmat, ystävät, auttava henkilö), joita voi tarinassa esiintyä hyvin monta. Jukka Törrönen (2005, 29) näkee aktanttimallin ytimenä subjekti-objektisuhteen. Subjektin kohdalle asetetaan toimija, jonka näkökulmasta tilannetta tarkastellaan ja objekti näyttäytyy toiminnan kohteena. Subjekti on analyysissä aina pelaaja, objekti määrittyy subjektin toiminnan kohteeksi, ensin pelaamisen aloittamisena sekä toisena ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden syntymisenä. Aktanttimallin avulla on pyrkinyt selventämään peliriippuvuuden muotoutumista prosessina, pelaamisen aloittamisesta lähtien.

Greimasin aktanttimalli



KUVIO 1. Greimasin (1979, 206) aktanttimalli (suomentanut Eero Tarasti)

Työni kannalta tarkasteltuna sovellan aktanttimallia peliongelman ja – riippuvuuden syntymisen tarkasteluun. Asetan subjektin asemaan tutkittavani ja objektiksi rahapelaamisen. Lähettäjän, auttajan, vastaanottajan ja vastustajan paikoille nostan näkökulmia, jotka nousevat analyysissäni esille. Lähettäjä puolestaan motivoi subjektia päämäärään pääsemisessä ja vastaanottajan roolia näyttelee päämäärää tai toiminnan tulosta (Sintonen 2010). Tutkimukseni kannalta lähettäjän suhde objektiin sekä vastaanottajaan on merkityksellinen, koska lähettäjän taakse verhoutuvat ne motiivit, näkökulmat ja konkreettiset seikat minkä vuoksi pelaaminen on aloitettu. Vastaanottajan kohdalla näyttäytyvät puolestaan pelaamisen tulokset. Tässä kohtaa tuloksilla en tarkoita voitettuja tai hävittyä rahamäärää vaan niitä vaikutuksia, joita hallitsematon pelaaminen on aiheuttanut.

Huomioimatta en voi jättää auttajan ja vastustajan rooleja suhteessa subjettiin. Auttajan tehtävä aktanttimallissa on yksinkertaisesti avustaa tutkittavaani päämäärään pääsemisessä ja vastakohtaisesti vastustajan tehtävä on estää päämäärään pääseminen (Sintonen 2010). Tarkemmin auttajan ja vastustajan rooleja pohtiessani mieleeni tulee vastakkain asettelu hyvään ja pahaan. Tässä kohtaa auttaja näyttäytyykin yllätyksellisesti pahana (pelaamiseen houkuttelevana) ja vastustaja hyvänä (pelaamisen vastustaminen) seikkana. Auttajan roolin taakse piiloutuvat tutkittavan pelaamisen houkutukset ja henkilökohtaiset motiivit. Vastustajana voivat toimia puolestaan tutkittavan ne henkilökohtaiset näkökulmat jotka todistavat pelaamisen turhuudesta.

4.4 Eettisten kysymysten huomioiminen tutkimuksessani

Tieteessä ja tutkimuksessa eettiset kysymykset ovat väistämättä läsnä. Hyvä tutkimus pitää sisällään eettisyyden, joka siivittää koko tutkimuksen kaaren tutkimussuunnitelmasta valmiiseen julkaisuun. Myös tutkimuksen kohde sanelee omat eettiset ehdot tutkimuksen toteutuksessa. Näiden seikkojen lisäksi tutkijan etiikkaan kuuluu myös selvittää tutkimukselleen uuden tiedon merkittävyys, eli onko tällaisen tutkimuksen tekeminen tärkeää. (Pietarinen & Launis 2002, 46.) Tarkemmin tarkasteltuna tutkimuksen etiikka ei ole yksi suuri verho, joka laskeutuu tutkimuksen ylle, vaan etiikan voi pilkkoa eri osa-alueisiin. Erilaisia osa-alueita voivat olla esimerkiksi tutkimuksen aloittamiseen liittyvä etiikka, sisältäen eettisen pohdinnan suhteessa tutkimusasetelmaan ja –kysymyksiin, tutkimusaineiston keräämiseen liittyvä etiikka ja tutkimustulosten analysointiin liittyvät eettiset kysymykset. (Pohjola 2003a, 128.)

Eettisyydestä ei tulisi puhua mainitsematta moraalialia. Moraalilla tarkoitetaan yhteiskuntamme asettamia lakeja ja normeja, yleisiä käyttämissääntöjä erilaisissa tilanteissa. Moraali voi käsittää pienempiä joukkoja, esimerkiksi ammattiryhmiä. Yksinkertaistettuna moraalilla jakaa teot hyviin ja pahoihin tekoihin, korostaen rehellisyyttä arkipäivän teoissamme. Etiikan ja moraalien suhde näyttäytyy subjekti-objektimaisena, etiikan avulla tulkitsemme moraalisia kysymyksiä. (Pietarinen & Launis, 2002 42.) Moraalisessa mielessä oikein toimiessamme voi mieleen juolahtaa moraalista toimintaa kyseenalaistavaa pohdintaa. Tätä voi kutsua eettiseksi pohdinnaksi, joka voi tuottaa eettisiä ongelmia. Lainaan Juhani Pietarisen ja Veikko Launin (2002, 50) määrittelyä eettisestä ongelmasta: ”*Eettisissä ongelmissa on aina kyse siitä, että emme (yksilöinä tai yhteisöinä) pysty löytämään ratkaisua, jota voitaisiin pitää ainoana oikeana*”. Tämän tutkimuksen tekeminen on aiheuttanut minussa valtavaa eettistä pohdintaa, jota tulen tässä luvussa kirjoittamaan näkyväksi. Tutkimukseni suurimmat eettiset haasteet liittyvät aineistomateriaalin keräämiseen liittyviin kysymyksiin. Anneli Pohjola (2003a, 129–130) kiteyttää tutkimuksen eettisyyden olevan tutkijan oman eettisen pohdinnan esille tuomisen jokaisessa tutkimuksen teon vaiheessa. Tähän pohdintaan liittyvät olennaisesti tutkimustulosten tuottaman tiedon eettisyys ja tutkimuksen tuottamat seuraukset ja vaikutukset.

Internetin keskustelupalstalta kerättävän aineiston eettisyys

Aineiston kerääminen tutkimustani varten ei edennyt aivan suunnitellusti. Alkuperäisen suunnitelmani mukaan minun piti kerätä Valtti-keskustelupalstalta pelaamisen hallitsemattomuuden kokemuksia kirjoituspyynnön avulla. Arvelin kirjoituspyynnön tuottavan tulosta, sillä keskustelu palstalla oli suhteellisen vilkasta. Pyyntöäni oli luettu useita satoja kertoja, mutta vastauksia kirjoituspyyntööni ei tullut. Pikku hiljaa minulle alkoi hiipiä epäusko siitä, kuinka tavoittaisin pelaamisen hallitsemattomuudesta kanssa eläviä nuoria miehiä. Tiedostin heidän olemassa olonsa, sillä olin aloittanut heidän kirjoittelunsa lukemisen jo kandidaatin tutkielmaa tehdessäni vuonna 2008. Tuosta ajasta saakka olen säännöllisin väliajoin käynyt vierailmassa keskustelupalstalla lukemassa kirjoituksia, silkasta mielenkiinnosta, en tutkimistarkoituksissa. Tuosta minulle syntyi oletamus siitä, että voisin pro gradu – tutkimustani tehdessä saada kirjoituspyynnön avulla kertomuksia. Toisin kuitenkin kävi ja aineiston kerääminen valmiiden kirjoitusten pohjalta alkoi nopeasti hahmottua minulle ainoaksi informaatiolähteeksi. Tässä kohtaa on väistämätöntä ottaa esille aineiston kerääminen haastatteleamalla peliongelman omaavia henkilöitä. Punnittua mielessäni haastattelumahdollisuutta, koin edelleen haastateltavien saamisen erityisen haastavaksi, sillä varsinaista peliongelmiin perehtynyttä klinikkaa ei Lapin läänissä ole. Jouduin pohtimaan uudelleen aineiston keräämismenetelmää ja olin yhteydessä A-klinikkasäätiöön aineistonkeräämispulmassani. Sieltä ehdotettiin, että käyttäisin aineistona Valtti-keskustelupalstalla olevia valmiita kirjoituksia. Luonnollisesti tämä aineistonkeräämismenetelmän uusiminen vaati minulta tutkimussuunnitelman päivittämistä.

Tässä kohtaa aloin todenteolla pohtia tutkimukseni eettisiä kysymyksiä ja huomasin törmääväni tutkimuksen ensimmäiseen eettiseen ongelmaan. Juhani Pietarinen ja Veikko Launis (2002, 50) tuovat esille, ettei eettiseen ongelmaan löydy välttämättä oikeaa ratkaisua tai ratkaisuvaihtoehtot, kuten tapauksessani, tuntuvat huonoilta. Pällimmäisenä kysymyksenä mielessäni jyskytti; voisinko käyttää valmiita keskustelupalstan kertomuksia tutkimuksessani ilman, että pyytäisin lupaa kertomuksen kirjoittajalta. Tässä kohtaa koin myös ensimmäisen ristiriidan itseni kanssa, eli en tiennyt kuinka ratkaista tilanne. Keskusteltuani asiasta myös pro gradu tutkielmani ohjaajan kanssa tulin siihen tulokseen, että voin käyttää valmiita keskusteluissa ilmeneviä kertomuksia, mutta se vaatii minulta näiden eettisten kysymysten auki kirjoittamista.

Pro gradu-ohjaajani toi myös esille keskustelupalstan vapaaehtoisuuden, sillä palstalle kirjoitetaan omasta halusta. Kirjoittajat eivät voi tietää kuka loppujen lopuksi heidän tekstejään lukee, kuten he eivät tiedä sitä että luen kirjoituksia tarkoitukseni kerätä aineistoa pro gradu – tutkimustani varten. Olettaisin kuitenkin heidän tavoitteekseen löytää vertaistukea toisista samankaltaisen ongelman omaavista henkilöistä. Valti-keskustelupalsta voi olla monelle turvallinen ympäristö jossa voi purkaa tuntemuksiaan ja jonne minä tutkijana tunkeudun (Kuula 2006, 185). Aineiston keräämismenetelmä aiheutti minussa sisäisen ristiriidan. Olin aiemmin ollut vakaasti tutkimuksen osallistumisen vapaaehtoisuuden kannalla, enkä ollut edes suostunut harkitsemaan valmiiden kirjoitusten käyttämistä tutkimuksessani.

Jari Eskola ja Juha Suoranta (1998, 54) painottavat että keskustelupalstoja tutkittaessa tulisi aina tiedottaa keskustelijoita tutkimuksen tekemisestä. Toisaalta ilmoittamalla tutkimuksestani voisin lamauttaa kaiken palstalla käytävän keskustelun. Samalla keskustelupalstan ensisijainen tarkoitus eli vertaistuen tarjoaminen peliongelmissa kuivuisi kasaan. Mahdollista minulla olisi pyytää jokaiselta mielenkiintoisen kirjoituksen kirjoittajalta lupaa erikseen käyttää juuri hänen kertomustaan tutkimuksessani. Kirjoittajia palstalla on lukematon määrä, eivätkä kaikki ole niin sanottuja ”rekisteröityneitä” käyttäjiä, joten heidän jäljittäminen olisi minulle mahdoton tehtävä. Tässä kohtaa on otettava huomioon, että Valti-keskustelupalsta on otettu käyttöön vuonna 2006 ja ajallisuus voi osaltaan haitata kirjoittajien jäljittämistä. Toisaalta Kuula (2006, 184) esittää että lainsäätö ei kuitenkaan rajoita keskustelupalsta-tyyppisten kirjoitusten käyttämistä tutkimustarkoitukseen. Tässä kuitenkin tulee huomioida kirjoittajien intimitetin suojaaminen yhtälailla kuin muissakin tutkimuksissa. Kirjoituksissa voi tulla esille kirjoittajan intimitettiin paljastavia tekijöitä, kuten ikä ja sukupuoli, jotka ovat tutkimukseni kannalta merkittäviä. Toisaalta muut kirjoittajan tunnistettavuuteen liittyvät tekijät kuten esimerkiksi paikkakunta ja harrastukset häivyvät tutkimuksestani.

Arja Kuula (2006, 194) tuo esille kaksi näkökulmaa keskustelupalstojen kirjoitusten hyödyntämiseen tutkimuksessa. Tässä kohtaa korostan, että kyseessä on tunnistettomat kirjoitukset, jotka on laadittu nimimerkkiä käyttäen. Hän tuo esille että Internet voidaan nähdä ”*kulttuurisena välineenä*”. Tällä hän tarkoittaa, että Internet toimii erilaisten tekstien ja kuvien välityksena maailmana. Tämän ajattelutavan mukaisesti Valti-palstan kirjoitukset olisivat vain kulttuurista tuotetta, joiden todenperäisyydestä ei voida varmistua. Toinen näkökulmista puolestaan painottaa vahvasti siihen velvoitteeseen, joka lait-

taa tutkijan pohtimaan oikeutusta tutkimukselleen loukkaamatta yksittäisiä kirjoittajia hyödyntämällä kirjoituksia luvattomasti. Raymond Lee (1995, 143) esittää että tämän-tyyppisessä tutkimusaineiston keräämistavassa tutkittavilla ei ole mahdollisuutta kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta. Toisaalta tutkimuksessani nojaan vahvasti Kuulan (2006, 194) tuomaan näkökulmaan kirjoituksista tutkimuksen kohteena. Näin ollen en tutki kirjoittajia vaan heidän tuottamia kertomuksia. Tutkimusaineistona käyttämät kirjoitukset tulen säilyttämään tutkimusetiikkaa noudattaen kotonani, eivätkä kirjoitukset ole muiden nähtävissä. Toisaalta Valtti-palstan kirjoitukset ovat kaikkien nähtävillä, mutta pidän tärkeänä että vain minä tiedän mitkä kirjoitukset olen palstalta valinnut analysoitavaksi.

Yhteisönä Valtti-keskustelupalsta ei ole tutkimusta tehdessäni ollut minulle vieras, sillä rekisteröidyin palstan käyttäjäksi jo ennen kirjoituspyynnön julkaisemista. Toisaalta palstalle kirjoittaminen ei vaadi rekisteröitymistä käyttäjäksi vaan keskusteluihin pystyy osallistumaan myös vieraana. Eli toisin sanoen, kaikki palstan viestit ovat kaikille avoimia ja julkisia. Tämä toisaalta tuo minulle eettisen oikeutuksen katsella kirjoituksia ilman rekisteröitymistäkin, vierailijana. Samalla se luo yhteisöstä avoimen, kaikille pelaamisen ongelmista kärsiville tai aihepiiristä kiinnostuneille yhteisen keskustelualustan. Jos Valtti-palsta olisi käytettävissä vain rekisteröityneille käyttäjille, kokisin tutkimusluvan pyytämisen pakolliseksi jokaiselta rekisteröityneeltä käyttäjältä. Toisaalta tämä helpottaisi minun kamppailua aineiston keräämiseen liittyvissä eettisissä ongelmissa. (ks.myös Kuula 2006. 196.) Eettisen pohdinnan jälkeen aineiston keräämismenettelmä on alkanut tuntua luontevalta ja sopivalta vaihtoehdolta tähän tutkimukseen.

Luottamuksellisuus ja anonymiteetin säilyttäminen

Aika, paikka ja todellisuus saavat uusia merkityksiä Internet-todellisuudessa. Myös raja, julkisen ja yksityisen välillä, on internet-keskusteluissa sumea. (Kuula 2006, 193.) Internetiin kirjoitetaan hyvinkin arkaluontoisista ja yksityisistä asioista. Näiden asioiden esille tuominen internet-kirjoituksilla tekee niistä julkisia. Kuula (2006, 192–193) kirjoittaa seuraavasti: ”*Eu-maissa pääsääntö on se, että yksittäisten ihmisten tunnistetietojen tallettaminen internetistä edellyttää lupaa tai vähintään informointia siitä, että niitä tallennetaan tutkimustarkoitukseen. Informointi velvoite perustuu siihen, että tunnistetietojen alkuperäinen säilytyspaikka muuttuu, kun tietoja poimitaan ja talletetaan*

tutkimustarkoitukseen.” Pohdittuna tätä seikkaa tarkemmin, voin todeta että ainoita tunniste tietoja kirjoituksissa on nimimerkki sekä mahdollisesti yksilölliset kuvaukset esimerkiksi perhe-elämästä. Tutkimukseni tulosten julkaisemisessa tulen häivyttämään tunnistettavuustekijät. Perehtyessäni Henkilötietolakiin (22.4.1999/523) en löytänyt sieltä kohtaa, minkä vuoksi aineistoa ei voisi kerätä tällä tavoin.

Olen pohtinut myös keskustelupalstalle kirjoittavien anonymiteetin säilymisestä tutkimuksessani. Kirjoittajat kertovat kokemuksistaan nimimerkin takaa, joka suojaa heidän identifioimistaan. Pro gradu tutkielmassani olen esittänyt lainauksia aineistosta kirjoittajan nimimerkkiä käyttämättä. Lainaukset olen nimikoinut numeroinnilla 1-146 ja nimimerkkinä kaikilla lainauksilla on ”kirjoitus”. Tämä osaltaan korostaa myös analyysini kohdentumista kirjoituksiin, eikä identifioimaan henkilöä kirjoituksen takana. Tämän nimimerkittömyyden valitsin, vaikka keskustelupalstan nimimerkki näyttäytyy keskustelupalstan ulkopuoliselle henkilölle tuntemattomana, mutta keskustelupalstan yhteisölle nimimerkin takaa kirjoittava henkilö voi olla tunnettu. Sama nimimerkki voi kirjoittaa useilla keskustelupalstoilla, joiden kautta henkilö voidaan jäljittää. (Kuula 2006, 185.)

Nimimerkittömästi tai nimimerkin takaa esiintyminen mahdollistaa kirjoittajalleen tuoda anonyymisti esille itsestään asioita, joita ei arkipäiväisessä vuorovaikutustilanteessa kasvokkain tulisi tehtyä. Kirjoitusten todenperäisyyttä en mitenkään voi arvioida, kirjoituksissa ilmennyt tilanne tulee hyväksyä sellaisenaan kuin se on palstalle kirjoitettu. (Kuula 2006,185.) Tutkimuksessani en ala valikoimaan kirjoituksia sillä perusteella herättävätkö ne minussa epätodellisuuden tunnetta, vaan pyrin lukemaan ja suorittamaan analyysin avoimesti, kirjoittajaa kunnioittaen.

En käytä tutkielmassani suoria lainauksia sellaisista kirjoituksista, jotka ovat kirjoitettu rekisteröidyllä nimimerkillä. Aineistoni suorat lainaukset olen poiminut kirjoituksista, jotka on kirjoitettu ”*vieras*” –nimimerkillä. Tällöin alkuperäiselle lähteelle on mahdollista päästä, mutta vieras-nimimerkki suojaa pääsyn alkuperäisen kirjoittajan jäljille. Lainauksia tässä työssä löytyy myös rekisteröityneiltä käyttäjiltä, mutta olen pyrkinyt sekoittamaan esimerkiksi sanojen järjestystä siten, että mahdollisuus päästä suoraan alkuperäisille lähteille olisi estynyt. Tämän olen testannut hakukoneella. Minun on huomioitava tämä seikka Internet-pohjaista aineistoa käytettäessä. Nykytekniikka hakukoneineen tuo mahdollisuuden päästä alkuperäisen kirjoituksen äärille hyvin vaivatto-

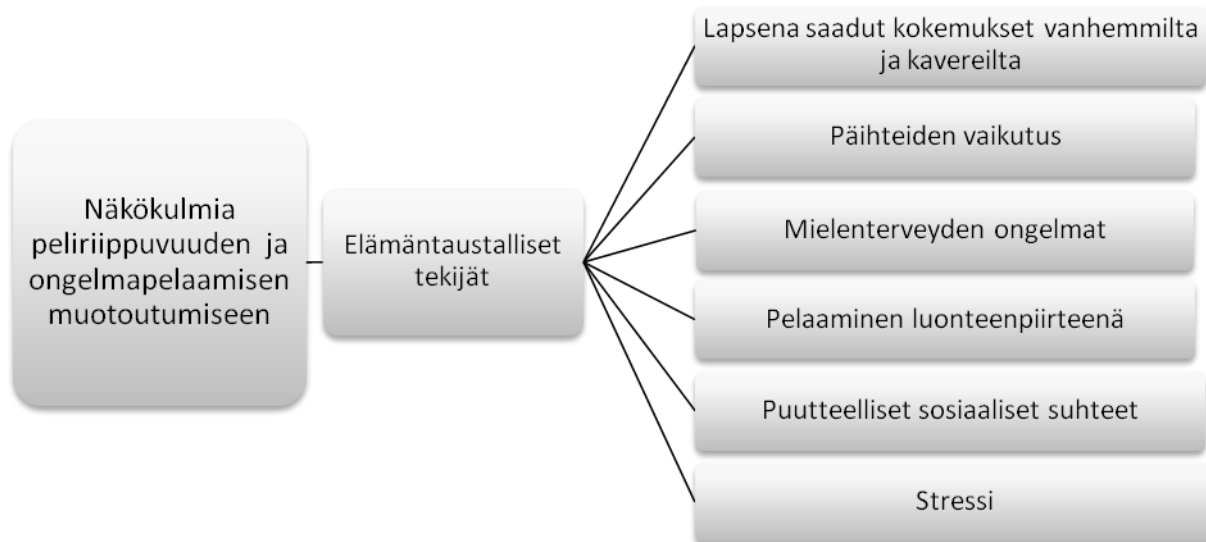
masti. Syöttämällä lainaus kirjoituksesta hakukoneen kenttään voidaan päästä alkuperäisen kirjoituksen jäljille samalla paljastaen nimimerkin kirjoituksen takana.

Valtti-keskustelupalstan kirjoitukset pureutuvat välillä arkaluontoisiin aiheisiin. Toisaalta koen että palsta on avoin ja helpostikin lähestyttävä. Samankaltainen ongelmallisuus näyttäytyy erilaisia artikkeleita tai lehtien mielipidepalstojen kirjoituksia tutkittaessa. Tosin lehtiartikkeleiden kirjoittajien nimien pitäisi olla nähtävillä, mutta mielipideosastolle kirjoitetaan usein nimimerkin takaa. Tutkielmani eettiseksi lähtökohdaksi otan erityisesti kirjoittajien anonymiteetin suojaamisen.

5 NÄKÖKULMIA ONGELMAPELAAMISEN JA PELIRIIPPUVUUDEN TAUSTATEKIJÖISTÄ

5.1 Pelaamiseen vaikuttavat elämäntaustatekijät

Ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden syntymiselle voivat altistaa tietyntyyppiset elämäntaustatekijät. Elämäntaustatekijöillä tarkoitetaan pitkäaikaista elämään vaikuttavaa tekijää, joka voi ohjailta nuoren miehen pelikäyttäytymistä tulevaisuudessa. Tietyt elämän taustatekijät eivät kausaalisesti tarkoita sitä, että riippuvuuden synty on väistämätöntä, vaan riski joutua ongelmiin rahapelaamisen suhteen on korkeampi kuin henkilöllä, jolla ei näitä taustatekijöitä esiinny. Aineiston perusteella peliongelmissa ja –riippuvuudesta kärsiviä tai kärsineitä henkilöitä 18–29 ikäryhmässä löytyy kaikista yhteiskuntaluokista. Myöskään koulutustaustaa sekä työllisyystilannetta ei suoranaisesti pysty selittämään peliongelman taustatekijänä, tosin yhteys edellä mainittujen ja peliriippuvuuden kehittymisen välillä on löydetty (vrt. Fisher 1993, 284)



KUVIO 2. Elämäntaustalliset tekijät kategorisoituna.

Kirjoitusten perusteella löysin sisällönanalyysin avulla kuusi erilaista elämän taustatekijää. Nämä ovat vaikuttaneet yksin tai yhdessä ja mahdollisesti myös pelaamisen houkuttavuutta lisäävien tekijöiden kanssa rahapelaamisen aloittamiseen. Tämä puolestaan on voinut mahdollistaa ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden syntymisen. Pääkategoriana (ks.kuvio 2) näyttäytyvät elämäntaustatekijät, jotka jakautuvat alakategorioihin aineiston tyypittelyn myötä. Näitä alakategorioita ovat lapsena saadut kokemukset, päihteiden vaikutus, mielenterveyden ongelmat, pelaaminen luonteenpiirteenä, puutteelliset sosiaaliset suhteet ja stressi. Jokainen edellä mainittu alakategoria koostuu aineiston tyypittelyn myötä esille tulleista klusteroiduista analyysiyksiköistä (ks. LIITE 1).

Maskuliinisuuden lasken mukaan myös elämäntaustalliseksi tekijäksi, joka koskettaa koko tutkielmaani, mutta ei suoranaisesti nouse esille sisällönanalyysiin liittyvässä luokittelussa. Erilaisten raporttien, tutkimusten ja kirjoitusten perusteella maskuliinisuuden ja miehisyyden tekijät liittyvät rahapelaamiseen (Järvinen-Tassopoulos 2007, 525; Har- doon & Devensky 2001, 206), ja nämä elementit kytken vahvasti kulttuuritekijöiksi. Kulttuuriset tekijät ovat joukko, jotka eivät suoranaisesti tule kirjoituksista esille, vaan vaativat kurkistusta aineiston taakse siihen aikaan ja paikkaan, jossa kirjoitukset oli tuotettu. Aineisto paikantuu ajallisesti siihen aikaan, jolloin esimerkiksi arpajaislaki rajoitti rahapelaamista eri tavoin. Kulttuuriin mielletään erilaiset arvot ja normit, joten muun muassa arpajaislainsäädäntö voidaan nähdä kulttuurisena tekijänä. Kirjoitusten takana oleva maskuliinisuus ja miesten ajatusmaailman kulttuurin tavoittaminen on paikoin haasteellista, lähtökohtaisesti jo siitä asetelmasta, että olen itse vastakkaisen sukupuolen edustaja. Tämän vuoksi maskuliinisuus ja miehisuus välittyvät näiden kirjoituksissa esitetyssä toiminnassa, joka on suhteessa yhteiskunnan rakenteisiin, arvoihin ja normeihin (Itäpuisto 2011, 315).

Maskuliinisuuteen liitetään miehinen vahvuus fyysisellä ja psyykkisellä tasolla, lakkaamaton kiinnostus seksiin, riskien ottaminen sekä aggressiivisen käyttäytymisen esiintyminen. Samalla maskuliinisuus itsessään sisältää tiettyjä oletusarvoja suhteessa voimakkuuteen, kieltäen erilaiset heikkoudet. Tässä kohtaa nostan esille yhden maskuliinisuuden elementeistä, oman heikkouden myöntämisen, joka jakoi aineistoa karkeasti puoliksi. (Courtenay 2009, 14, 16.) Maritta Itäpuisto (2011, 315) on kirjoittanut kulttuurisista esteistä rahapelaamisen hoidossa. Artikkelin liittyä hänen tutkimukseensa peliongelmaisen esteistä hoitoon hakeuduttaessa. Hän ja kuten myös Will Courtenay (2009, 14) tuovat esille maskuliinisuuden eräänä seikkana hoitoon hakeutumattomuudessa.

Tarkasteltuna päinvastoin Maritta Itäpuiston ajatusta, maskuliinisuus näyttäytyisi pelaamisen aloittamista ja jatkamista lisäävänä tekijänä verrattuna feminiinisyteen. Tällä tarkoitan, että avunhakemattomuus on voinut edesauttaa turvautumaan jo opittuun toimintamalliin eli pelaamiseen. Osaltaan maskuliinisuuden avulla voidaan selittää miespelaajien suurempaa osuutta verrattuna naispelaajiin. Itäpuiston (2011, 315) tutkimuksessa miesvastaajat olivat kokeneet tärkeiksi asioiksi pärjäämisen ja selviytymisen itse, ilman muiden apua. Tämä ajatus kuvaisi hyvin maskuliinisuuteen liittyvää voimakkuutta, johon ei kuulu oman heikkouden myöntäminen. Ulkopuolisen avun hakeminen peliongelmaan näyttäytyy Itäpuiston tutkimuksessa haasteellisena, miehet haluavat selvittää itse asiansa. Tämä ajatus puolestaan näkyy hyvin aineistoni pelaamisen houkuttavuutta käsittelevässä osiossa, jossa useassa kohdassa esille tulee omin avuin – selviämisen eetos, kuten halu voittaa hävityt rahat takaisin ja halu elää pokeriammattilaisen rikasta elämää.

Peluuri-vuosiraporteissa 2009 (Pajula & Escartín) ja 2010 (Pajula & Aaltonen) miesten osuus auttavaan puhelimeen soittaneista oli huomattavasti suurempi kuin naisten. Tulokintani mukaan tässä miehet ovat kunnostautuneet avun hakemissa, mikä on ristiriidassa Itäpuiston (2011, 315) ajatusta vastaan. Mainittakoon, että myös Paul Galdas (2009, 76–78) on kirjoittanut avunhakemisen ja maskuliinisuuden yhteydestä terveydenhuollossa poikkeavia näkökulmia. Toisaalta miespelaajien määrä voi yleisesti olla suuri, ja murtoosa heistä on voinut soittaa auttavaan puhelimeen. Kuitenkin edellä mainittujen vuosiraporttien pohjalta naispelaajien osuus näyttää huomattavasti pienempänä kuin miesten, ja on myös mahdollista että naisten kynnys hakea apua on matalampi.

5.2 Lapsuuden kokemukset rahapelaamisesta

Huomattavan useassa ongelmapelaamista tai peliriippuvuutta käsittelevässä kirjoituksessa (42kpl) käy ilmi varhainen pelaamisen aloittamisikä. Pelaamisen kokemukset painantuvat yhteisiin hetkiin vanhempien kanssa pelikoneella tai itsenäisesti omien karkkirahojen pelaamisena kaupassa. Sue Fisher (1993, 283) kirjoittaa raportissaan, että suurimmaksi riskiksi patologisen peliriippuvuuden syntymiselle pelaamisen aloittaminen 8-vuotiaana tai nuorempana. Frida Fröberg (2006, 15–16; ks. myös Griffiths 2002, 7) tuo esille saman ilmiön raportissaan ”*Gambling Among Young People*”, eli lapset tai nuoret

pyrkivät voittamaan pelaamisen avulla rahaa niihin asioihin joihin vanhempien antama taskuraha ei riitä.

”Pelaaminen alkoi rahapeliautomaateilla noin 13-vuotiaana... suuria rahoja minulla ei ollut, joten muutaman markan muuttaminen useiksi kympeiksi houkutti.”

(Kirjoitus 131)

”Lapsena isäni opetti minulle ravipelit...”

(Kirjoitus 11)

Pelikäyttäytyminen voi myös siirtyä opittuna mallina vanhemmilta (ks. myös Griffiths 2002, 7; Hardoon & Derevensky 2001, 193; Fisher 1993, 282). Fröberg (2006, 16) kirjoittaa, että vanhemmilla on merkittävä osuus lastensa pelikäyttäytymiseen. Vanhemmat voivat omalla pelikäyttäytymisellään johdattaa lapset rahapelaamisen maailmaan ja siirtää pelaamiseen liittyvää arvomaailma lapsilleen. Tämä kierre voi lähteä jo harmittomasta lauantai-illan yhteisistä lottoarvontahetkistä, jolloin koko perhe jännittäen katselee arvontaa televisioista (ks. myös Järvinen-Tassopoulos & Metso 2009, 525.) Teresa Taskisen (2007b, 15) mukaan jopa vanhempien lapsilleen ostamat lottorivit ja raaputusarvat saattavat ohjata lapset jäljittelemään vanhempiensa pelikäyttäytymistä tulevaisuudessa. Lapset voivat kokea nämä pelihetket leikkinä ymmärtämättä rahapelien todellista luonnetta. Joissakin kirjoituksissa nähdään juuri rahapelaamisen varhaisen aloittamisen olevan syynä rahapeliongelmiin joutumiseen. Lapsuusmuistojen pelikokemukset voivat itsessään tuottaa erilaisia tunnetiloja jännityksestä iloon ja pettymyksiin. Mahdollisesti näiden tunnetilojen tavoittelu aikuisiällä on vaikuttanut myös pelikäyttäytymiseen.

”Keräännymme kahvilan peliautomaattien äärelle pelaamaan... tai usein myös katselimme vanhempien pelaamista”

(Kirjoitus 131)

Kirjoituksissa tulee esille näkökulmia peliongelman sosiaalisesta periytyvyydestä esimerkiksi suvuittain. Riitta Poteri ja Jouni Tourunen (1995, 17) mainitsevat tutkimuksessaan ”*Asiakkaana ongelmapelaaja*” joissakin tapauksissa peliongelman esiintyvän pelaajan lisäksi toisessa pelaajan perheeseen kuuluvalla jäsenellä.

”Enoni on pelannut elämänsä ajan.. perheen ja talon... pari sukulaistani ovat peliongelmaisista”

(Kirjoitus 5)

Esimerkiksi erinäisissä tutkimuksissa on tullut esille päihteiden käytön sosiaalisen perimän altistavan päihderiippuvuuden kehittymiseen (Holmila ym.2008, 421–423). Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuksessa vuonna 2007 otettiin huomioon läheisten peliongelma. Kaksi prosenttia vastaajista kertoi sisarustensa kärsivän peliongelmaasta, yhden prosentin osuuden saivat isä sekä omat lapset. (Aho & Turja 2007, 41; ks.myös Pajula 2007, 11.) Tässä kohtaa on huomioitava, ettei vastaajan oma peliongelma ole tiedossa. Tämän perusteella voi tehdä oletuksen peliongelman ja – riippuvuuden sosiaalisesta perimästä, toisaalta kyse voi olla lapsena opituista malleista, joita on saatu perheenjäseniltä ja sukulaisilta.

” Ensimmäisen uhkapelini tein ollessani 8-9 vuotias. Pelasin vakioveikkausta kaverini ohjauksella. Voitin heti 12 markkaa..”

(Kirjoitus 115)

Vanhempien ja suvun vaikutuksen lisäksi kirjoituksissa näyttäytyy myös kavერიpiiriin vaikutus rahapelaamisen aloittamiseen nuorella iällä. Kavereilla tarkoitan lapsuuden ja nuoruuden ystävyysuhteita ja näiden vaikutusta pelaamisen aloittamiseen alle 18-vuoden iässä. Yhtenä esimerkkinä nousee esille tilanne, jossa kavერიpiiriin kuului henkilö, jolla ollut aikaisempaa kokemusta pelaamisesta. Tämä henkilö oli toiminut opastajana pelimaailmaan ja siirtänyt tietoa kavერიpiirilleen. Tällöin pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus näyttäytyy selvimmin. Pelaaminen yhdessä suvun tai vanhempien kanssa tai kavereiden kanssa muodostuu sosiaalseksi tilanteeksi ja mahdollisesti arkipäiväiseksi toiminnaksi eli tavaksi, jota pidetään luonnollisena osana elämää. Pelaaminen voidaan tuolloin nähdä normaalina tapana, koska lapsen/nuoren ympäristössä useat pelaavat rahapelejä jossain muodossa. (ks.myös Poteri & Tourunen 1995, 16–17.)

Pahimmillaan harmittomaksi ajankuluksi tai viikkorahojen tuplaamiskeinoksi tarkoittama toiminto muodostuu riippuvuudeksi useiden toistojen myötä. Kun pelaamisen malli tulee kavereilta ja perheeltä, ei lapsi/nuori ole oppinut toimimaan tilanteessa toisin, eli olla pelaamatta. Äärimmäisyyksiin vietyä varhaisaikuisuuteen siirtyessä nuorella ei ole

muita ajanvieton malleja kuin uhkapelaaminen, mikä on voinut jo muodostua ongelmaksi tai riippuvuudeksi.

Aineiston mukaan merkityksiä pelaamiseen on haettu myös varhaislapsuuteen liittyvistä kokemuksista esimerkiksi suhteesta omiin vanhempiin, joilla ei suoranaisesti ollut yhteyttä pelikokemuksiin. Tähän liittyvät kokemukset vanhempien välinpitämättömyydestä ja omasta kyvystä reagoida hankaliin asioihin. Nämä tuntemukset ovat osalla pelaajista kulkeneet mukana lapsuusajoista ja jollakin selittämättömällä tavalla pelaaminen on tuonut tyydytystä näihin tunteisiin. Samankaltaisiin havaintoihin ovat päätyneet Riitta Poteri ja Jouni Tourunen (1995, 16). He tuovat esille lapsena koetun negatiivisen ilma- piirin kotona, mikä on voinut johtua vanhempien päihdeongelmista, keskinäisistä risti- riidoista tai kotona vallinneesta epävarmuudesta.

5.3 Päähteet ja mielenterveys

Erääksi peliongelman ja riippuvuuden taustatekijäksi hahmottuvat päähteet (ks. myös Poteri & Tourunen 1995, 18, 21). Hankalaksi muodostuu arvioida päähteiden käyttöä nuorten miesten kohdalla maskuliinisuuden näkökulmasta. On mahdollista yleistää, että nuorten miesten alkoholin käyttö liittyy maskuliiniseen käyttäytymiseen (tässä kohtaa poislukien muun muassa uskonnolliset tekijät, jotka suhtautuvat kielteisesti päähteiden käyttöön) (de Visser 2009, 129). Päähteiden rooli pelaamisen houkuttavuutta tarkastellessa on kaksinainen. Päähteiden käyttö kiihdyttää pelaamista, mutta toisaalta peliongelmien hankaloittamaan elämäntilanteeseen haetaan apua päähteistä. Mielenterveyden ongelmat ovat myös esillä kirjoituksissa, ja näiden pulmien rooli näyttäytyy samankaltaisena kaksinaisuutena verrattuna päähteisiin. Mielenterveyden ongelmia saattaa olla ennen pelaamisen aloittamista tai pelaaminen voi toimia laukaisevana tekijänä esimerkiksi masennukselle.

Päähteiden ja mielenterveydellisten tekijöiden yhdistäminen pelaamisen houkutuksiin ei ole poissuljettu, tosin valtaosassa tarkastelemistani kirjoituksista peliongelma näyttäytyy mahdollisten päihde- ja mielenterveysongelmien rinnalla. Kuitenkin esille tuli joi- tain tapauksia, joissa peliongelmia oli pyritty helpottamaan alkoholin käytöllä. Esimerkiksi Elianne Riska (2009, 147) on kirjoittanut artikkelissaan ”*Men’s mental health*” miesten mielenterveysongelmista ja hänen ajatustaan helpotuksen hakemisesta niihin

voidaan mielestäni soveltaa peliongelmiin. Hän kirjoittaa, että alkoholin käyttäminen voi sosiaalisessa ympäristössä olla hyväksyttävämpi keino helpottaa huolia ja murheita, kuin esimerkiksi hakeutua hoitoon. Peliongelmissä tämä sama asia voi hahmottua juuri helpotuksen hakemisena esimerkiksi juuri alkoholin kautta.

Kertomuksissa mainitaan päihteistä usein alkoholin vaikutus pelikäyttäytymiseen, muiden päihteiden käyttöä ei kirjoituksissa ole mainittu. Toisaalta pelimaailman isot voitot voisivat tuoda mahdollisuuden myös huumausaineiden hankkimisen rahoittamiselle. Aiemmin kirjoitin alkoholin käytön linkittyvät maskuliinisuuden alle. Esimerkiksi de Visser (2009, 133) esittää että miehiseen alkoholin käyttöön liittyy ensisijaisesti miehisten juomien käyttö, kuten oluen nauttiminen. Miehiseen alkoholin käyttöön eivät kuulu esimerkiksi viinin tai siiderin juominen. Jalostettuna tätä de Visserin ajatusta huumausaineisiin, maskuliinisuuteen ja pelaamiseen, tämän perusteella voi olettaa, että huumausaineiden käyttö ei liity perinteiseen käsitykseen maskuliinisuudesta, ja tämän perusteella huumausaineiden alaisena pelaaminen tai pelirahojen mahdollistama huumausaineiden hankkiminen ei tule kirjoituksissa esille.

”... en pelaa selvin päin...”

(Kirjoitus 31)

”Rahaa kului kosteana iltana baarissa.. Morkkis tuli. Menin pelaamaan jotta tilini tasaantuisi.”

(Kirjoitus 110)

Alkoholi vaikuttaa pelikäyttäymiseen myös rohkeutena pelata suurin panoksin. Erikoisuutena esille tuli ongelmapelaaminen, jota tapahtuu päihteiden käytön alaisena. Tässä tarkoitan esille tullutta ilmiötä, jossa ilman päihteitä pelaamista ei tapahtunut, mutta päihteiden käyttö näytti laukaisevan pelaamisen. Tällöin alkoholi toimii pelaamisen kynnystä madaltavana tekijänä. Tämän voi tulkita siten, että nuori tiedostaa uhkapelien mahdollisesti mukanaan tuomat ongelmat, joten selvin päin pystyy pidättäytymään pelaamiselta. Humalassa hetken mielijohteet päätyvät nopeammin toteutuksen asteelle, tämä voi tosin pidemmällä aikavälillä muuttaa nuoren arvomaailmaa ja saada aikaan myös pelaamisen aloittamisen ilman päihteitäkin.

Helpotusta omaan huonoon oloon haetaan myös pelaamisesta. Maskuliinisuus - käsityksen mukaan avunhakemista ei kuulu suoranaisesti perinteiseen miehisyyteen (Itäpuisto 2011, 315; Courtenay 2009, 14) ja tämän vuoksi miehet joutuvat kanavoimaan tunteellisen ilmaisun eri tavoin (Riskä 2009, 146–147). Fröberg (2006, 30) näkee helpotuksen hakemisen pelaamisen avulla itseään ruokkivana ympyränä. Pelataan jotta olo helpottuisi. Kuitenkin pelaamisen jälkeen seuraa huono olo pelaamisesta ja mahdollisista häviöistä. Aineistossani esille tulee samankaltaisuus Fröbergin lausuman kanssa. Kertomuksissa mainitaan pelaajien mielenterveydellisiin seikkoihin liittyvä masennus ja alakuloisuus, joka johtuu toisaalta pelaamisesta (häviöt). Kuitenkin helpotusta alakuloon ja masennukseen oli haettu pelipöydästä.

”Viinan huomasin pari vuotta sitten hyväksi tavaksi unohtaa vitutus, joka seurannut pelaamisesta ja sitä seuranneista asioista”

(Kirjoitus 31)

Mielenkiintoiseksi kysymykseksi jää ruokkiiko pelaamisesta ja häviöistä aiheutunut masennus pelaamisen määrää vai kasvattaako pelaaminen jo taustalla ollutta masennusta johon helpotusta oli haettu pelaamisen kautta.

”Elämisen halu mennyt peliongelmiin myötä, pääni on pyörällä pelaamisesta.”

(Kirjoitus 40)

Masennus ja alakuloisuus näyttäytyivät hyvin vakavana seikkana pelaajien keskuudessa, sillä kirjoituksissa oli pohdittu pelaajan sisäistä tuskaisuutta sekä jopa äärimmäistä vaihtoehtoa mennä pois tästä maailmasta oman käden kautta. Tässäkin kohdassa avuntarve ja avuntarpeen hakeminen ovat ristiriidassa. Toisaalta avun tarve on äärimmäinen, mutta avunhakeminen ei ole onnistunut tai saatu apu ei ole riittävä.

Kirjoituksia lukiessani mieleeni heräsi ajatus kirjoittajien pakenemisesta toiseen todellisuuteen eli pelaamiseen. Pelaaminen voi näyttäytyä myös pakopaikkana arjen ongelmista ja masentuneelle henkilölle pelistä saadut voitot voivat näyttäytyä pieninä positiivisina pilkahduksina elämästä (Poteri & Tourunen 1995, 42.) Valitettavan usein rahapeleissä häviäminen on voittoa todennäköisempää mikä puolestaan voi ajaa jo ennestään masentuneen pelaajan syvemmälle alakuloon (ks.myös Fröberg 2006, 30).

”Ääni pääni sisällä käskee tallettamaan rahaa... (pelitilille)”
(Kirjoitus 75)

Pelaamiseen motivoivana tekijänä osassa kirjoituksissa ovat pään sisäisten äänet. Tässä kohtaa on hyvä miettiä myös sitä, voiko pelaamisen taustalta löytyä myös muita mielen-terveysongelmia edellä mainitun masennuksen lisäksi. Usein äänien kuuleminen on yhdistetty mielen-terveyden ongelmiin. Tämä tuottaakin mielenkiintoisen kysymyksen, voiko peliriippuvuus tuottaa mielen-terveyden pulmia tai saada kuulemaan pelaamiseen kehottavia ääniä. Tällöin riippuvuus tiettyyn toimintaan saisi aikaan mielen-terveyden järkkymisen, joka kärjistää entisestään henkistä pahaa oloa.

Tämän päättelyn perusteella yksilön oma toiminta on merkittävässä keskiössä niin kuntoutumisen kuin myös oireiden pahenemisen kannalta. Tämä ajaakin pelaajan vaikeaan tilanteeseen, sillä oman peliriippuvuuden myöntäminen on jo itsessään vaikeaa. Tällaisissa kirjoituksissa hakeutuminen lääkäriin mielen-terveysongelmien takia nostaa avun hakemisen kynnyistä. Oravanpyörä on täten valmis, yritykset lopettaa pelaaminen vaikeutuu entisestään.

5.4 Pelaaminen luonteenpiirteenä ja ei-sosiaalisena toimintana

”En ole kiivas luonteeltani, analysointi ja rauhallisuus kuuluvat hyvänä puolena pokerin pelaamiseen”
(Kirjoitus 131)

Useassa kirjoituksessa pelaamista on pyritty selittämään osana ihmisyyttä. Kirjoitusten perusteella pelaajat ajattelevat toisten ihmisten omaavan enemmän voitolliseen peliin tarvittavia luonteenpiirteiden elementtejä. Luonteenpiirteiden erityinen asema tuli esille pokerin pelaajien keskuudessa. Yllättävää oli, että näkemykset näistä olivat kovin yhteneväiset. Mainittakoon muutama voitollisen pelaajan luonteenpiirteitä kuvaava elementti: *rauhallisuus*, *laskelmointi* ja *analysointi*. Toisaalta kertomuksissa tuodaan esille myös peliriippuvaisen henkilön luonne ja tämän avulla pyritään havainnoimaan peliriippuvuus. Toteamuksella, että oma luonne on herkkä takertumaan riippuvuuksiin, voidaan peliriippuvuuttakin selittää luonteenlaadulla. Toisaalta tämänkaltainen riippuvuu-

den syntymisen selittäminen ei ota huomioon erilaisia taustatekijöitä, vaan antaa pelaajalle mahdollisuuden toimia oman luonteenpiirteensä varjolla ja jatkaa omaa ongelmapelaamista, koska tämä nähdään kuuluvan luonteeseen.

Voi olla mahdollista, että pelaaja on havainnut omaavansa pelaajan luonteenpiirteitä ja näin ollen pelaaminen on tullut osaksi hänen identiteettiään. Näiden kirjoitusten pohjalta peliriippuvuutta ja – ongelmaa on vaikea havaita. Tällöinkin pelaaminen on toistuvaa ja siihen kuluu huomattava määrä rahaa. Samaan aikaan pelaaja voi kokea olevansa hyvä pelaamisessa juuri luonteenpiirteittensä vuoksi, eikä näe tästä koituvan hänelle haittaa, vaikka aikaa ja rahaa tuhlautuu huomattavasti pelaamiseen.

Joissain tapauksissa pelaaja ei yksinkertaisesti osaa käsitellä häviötä, eli jolloin kyky kohdata pettymyksiä ja vastoinkäymisiä puuttuu (ks.myös Koski-Jännes 2000a, 33). Tämä voi johtua siitä, ettei pelaaja ole varhaislapsuudessaan joutunut kokemaan pettymyksiä, mikä näyttäytyy esimerkiksi vihan tuntemuksina hävityn pelin jälkeen. Häviötä syntynyt vihantunne voi puolestaan ajaa pelaajan uudelleen pelipöydän äärelle. Käänteisesti pelaamisen voi nähdä myös *luonteenvikana*, kuten aineistossa oli ilmaistu. Eli luonteessa on sellaisia heikkouksia, jotka ovat vastakkaisia voitollisen pelaajan luonteenpiirteisiin. Tällöin *luonteenvika* ajaa pelaamaan sekä mahdollisesti häviämään.

Peliongelman ja – riippuvuuden kehittymisen taustalle nousevat teemat vapaa-ajasta ja sosiaalisista suhteista. Nimitän pelaamisen taustatekijöiksi puutteelliset sosiaaliset suhteet ja tavan viettää vapaa-aikaa. Kertomusten pohjalta näyttäisi siltä, että vähäinen sosiaalisten suhteiden määrä ja vapaa-ajan passiivisuus, muun muassa harrastustoiminnan olemattomuus (poislukien pelaaminen) kuuluisivat pelaajan elämään. Lähtökohtaisesti kertomukset jakautuivat karkeasti kahteen luokkaan vapaa-ajan passiivisuuden myötä. Ensimmäiseen ryhmään kuuluivat kertomukset, joissa kerrotaan pelaajien olevan lähtökohtaisesti yksinäisiä jolloin rahapelaaminen on tuonut elämään sisältöä ja merkityksiä. Tähän ryhmään kuuluvat myös Natalie Schullin (2005, 73) kuvailemat henkilöt, jotka eivät pelaa rahapelejä seuran vuoksi, vaan he kokevat sen tilana, jossa voi olla yksin ja tehdä itselle miellyttävää asiaa eli pelata

”Se oli hetkittäin kivaa tekemistä ja en kokenut itseäni niin yksinäiseksi, pelit otti minut aina vastaan.”

(Kirjoitus 60)

Toisen ryhmän muodostivat kertomukset, joissa pelaaminen on täyttänyt kirjoittajan vapaa-ajan siten, ettei sosiaalisille suhteille ja harrastustoiminnalle ole yksinkertaisesti tilaa. Pelaaminen on korvannut aiemmat ihmissuhteet ja muun vapaa-ajan vieton mahdollisuudet.

”... entinen elämä jäänyt, ihmissuhteet ja rahat menetetty, harrastuksia enää ole...”

(Kirjoitus 40)

Toisaalta Mark Griffiths (1999, 273) näkee pelaamisessa myös sosiaalisen puolen, koska pelaaminen yhdessä kasvokkain toisten kanssa ruokkii pelaajan sosiaalisia suhteita. Huomattakoon, että tässä kohtaa Griffiths näkee pelaamisen ensisijaisena motivaationa toimivan pelaamisen ajanviettotapana ja toissijaisesti mahdollisuutena ansaita rahaa. Teknologian kehittyminen on muokannut pelikulttuuria siten, että pelaaminen on muuttunut edellä mainitusta sosiaalisesta tilanteesta paremminkin ei-sosiaaliseksi yksinpelaamiseksi esimerkiksi tietokoneella. Ei-sosiaalisuus puolestaan voi kasvattaa ongelmapelaamista ja muita sosiaalisia ongelmia. (Griffiths 1999, 273.) Poikkeavaa tästä on Jani Kinnusen (2010, 51–52, 54) havainnointi pelaamisesta juuri sosiaalisten suhteiden luoja. Kinnunen näkee, että joissain internetissä pelattavissa rahapeleissä on tiivis yhteisöllisyys ja pelaajat vaihtavat kuulumisia rahapelaamisen lomassa. Tämä luonnollisesti vaatii pelaamisen hidastempoisia pelejä, joissa on mahdollistettu vuorovaikutus toisten pelaajien kanssa esimerkiksi chat-palvelulla. Nopeat pelit puolestaan vievät pelaajan keskittymiskyvyn muulta vuorovaikutukselta.

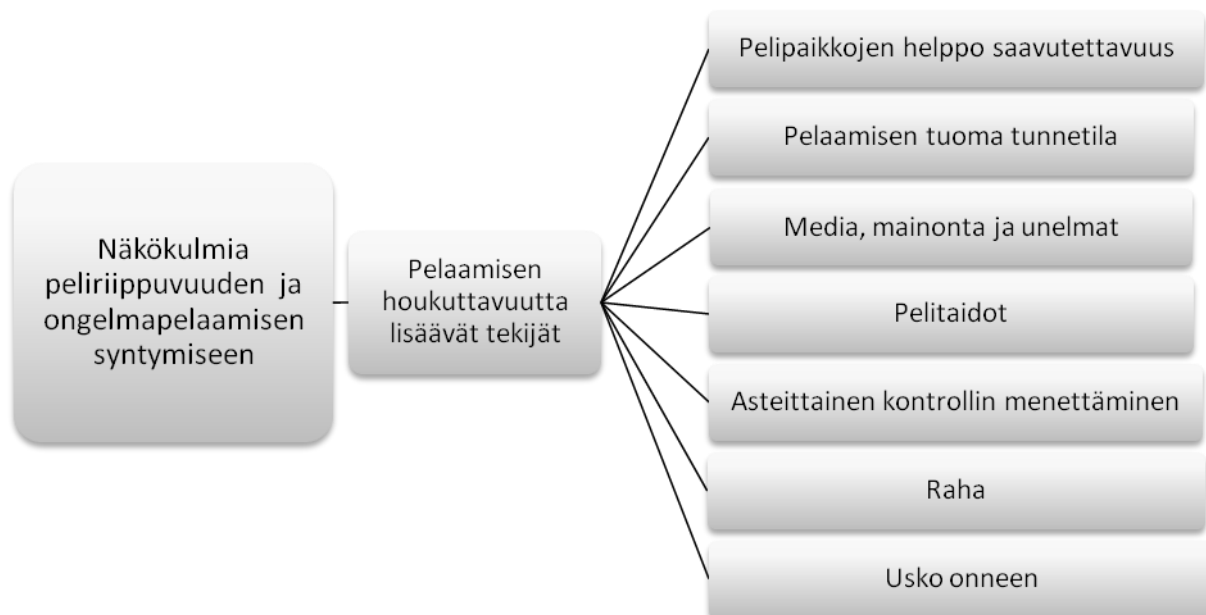
Nuoruuteen liittyvät siirtymävaiheet ovat otollisia tilanteita hakea helpotusta pelaamisesta. Tarkastalemassani ikäluokassa erityinen vaihe oli juuri lukion tai ammatillisen koulutuksen päättyminen ja armeijan käyminen, jonka jälkeen seurasi siirtymä korkeakouluun tai työelämään. Stressaava elämäntilanne ja epävarmuus tulevaisuudesta voivat olla tekijöitä, jotka saavat nuoren miehen hakemaan pakopaikkaa pelaamisen tarjoamasta maailmasta (ks. myös Poteri & Tourunen 1995 42.) Erityisesti elämän siirtymävaiheet yhdistettynä mielenterveyden ongelmiin näyttäisivät lisäävän riskiä peliriippuvuuteen. Elämän siirtymävaiheet tuovat mukanaan uusia tilanteita haasteineen. Yllättävää tämän työn tekemisessä oli, etteivät suoranaisesti elämän siirtymävaiheet näytelleet suurta osaa peliongelman syntymisessä.

Opintojen aloittaminen näyttäytyy aineistossa pelaamista lisäävänä tekijänä ja myös pelaamiseen käytettyjen rahojen lisääntymisenä. Tällä tarkoitan, että usein opintojen rahoittamista varten tarkoitettu opintotuki valuu rahapeleihin käytettäväksi. Osassa kertomuksissa kerrotaan siirtymästä isäksi, mutta näissä tapauksissa pelaaminen oli alkanut ennen isyyttä, eikä havaintoni mukaan ainakaan vähentynyt lapsen tulon myötä. Lapsen saaminen näyttää olevan eräänlainen motivaatiotekijä pelaamisen lopettamiseen, mutta vain ajatustasolla.

6 PELAAMISEN HOUKUTTAVUUS NUORTEN MIESTEN ELÄMÄSSÄ

6.1 Houkuttavuutta lisäävät tekijät

Peliriippuvuuden kehittymisen tutkiminen on moniulotteista. Ilmiötä voisi selittää jokaisen nuoren peliriippuvaisen miehen henkilökohtaisen elämän taustoilla, jotka vaikuttavat kehittykö peliriippuvuus vai ei. Erityisen kiinnostavaa on, mitkä nuorten miesten henkilökohtaisissa maailmoissa ovat ne houkutukset, jotka viettelevät uhkapelaamisen pauloihin. Houkutuksilla tarkoitan niitä asioita jotka näyttäytyvät vetovoimaisina tekijöinä rahapelaamisen. Verrattuna elämäntaustallisiin tekijöihin, houkutukset eivät ole pitkäkestoisia, esimerkiksi lapsuudesta saakka mukana tulleita tekijöitä. Ne ovat nopea-tempoisempia, välähdysmäisiä tekijöitä jotka pilkahtavat pelaajan maailmassa nopeasti häviten tuota pikaa. Näitä voivat esimerkiksi olla ajatukset tai mainokset. Pienessä osassa pelaamisen houkuttavuutta käsittelevissä kirjoituksissa pelaamista ei koettu ongelmalliseksi, vaikka rahapelien parissa saattoi vierähtää pitkiä aikoja. Pelaaminen koettiin yksinkertaisesti helpoksi keinoksi voittaa rahaa.



KUVIO 3. Pelaamisen houkuttavuutta lisäävät tekijät.

Kirjoituksissa tulee esille myös muiden vaikuttajien osallisuus peliongelman ja peliriippuvuuden kehittymiseen. Kuvioissa kolme esitän kertomuksissa nousseita houkutus- ja peliriippuvuuden kehittäjiä. Näitä ovat pelipaikkojen helppo saavutettavuus, pelaamisen rahoittaminen pelaamisen tuoma tunnetila, media, mainonta ja unelmat, pelitaidot, asteittainen kontrollin menettäminen, raha ja usko onneen. Näitä kutsun pelaamiseen houkuttaviksi tekijöiksi, jotka toimivat itsenäisesti tai yhdessä pelaamisen taustatekijöiden kanssa. Itsenäiset tekijät ovat esimerkiksi pelikoneiden sijoittelua, joka on ollut ensisijainen tekijä pelaamisen aloittamiselle ja jatkamiselle siten ongelmapelaamisen synnylle. Kun houkuttavuutta tarkastellaan yhdessä pelaamisen taustatekijöiden kanssa, voi esimerkkinä mainitsemani pelien sijoittelu laukaista henkilöllä muistikuvan lapsuuden pelikokemuksista. Nämä yhdistettynä voivat madaltaa kynnystä aloittaa pelaaminen. Lisäksi pelaamisen houkuttavuus voi muodostua useasta sitä aiheuttavasta tekijästä. Houkuttavat tekijät puolestaan motivoivat peliongelmaista kärsivää henkilöä jatkamaan pelaamista.

Kulttuurisesti rahapelaamista voi pohtia alakulttuurina. Alakulttuurilla tarkoitetaan ryhmittymää, joka jakaa esimerkiksi samat arvot ja ideologian (Puuronen 2000 104–105). Analysoimieni kirjoitusten perusteella rahapelaaminen näyttäisi luontevasti asetuvan eräänlaiseksi alakulttuuriksi vallitsevan kulttuurin sisällä. Esimerkiksi internetissä pelattavaa pokeria voidaan kutsua eräänlaiseksi alakulttuuriksi, jossa vilistää oma terministönsä, hierarkia ja käytänteet (Jouhki 2010, 60). Kuuluminen tiettyyn alakulttuuriin voi toimia myös houkuttimena rahapelaamiseen, vaikkei se suoranaisesti tullut kirjoituksissa esille. Tarkastellessani kertomuksia alakulttuuri-käsitteen valossa, en voinut olla törmäämättä rahapelaamisen kaksinaisluonteeseen. Kaksinaisluonne näyttäytyy hierarkkisesti ja on riippuvainen siitä onko pelaaja lopettanut tai lopettamassa rahapelaamista kokonaan vai pelaako edelleen. Lopettaneiden ja lopettamassa olevien hierarkiassa korkeimmalle arvostetuimmat henkilöt ovat niitä, jotka ovat päässeet irti pelaamisen pakosta ja peliongelmistä. Puolestaan henkilöt, joiden arkeen pelaaminen vahvasti kuului, pitivät hierarkian huipulla menestyneitä pelaajia ja oletettavasti halusivat kaapata heidän asemansa

6.2 Pelipaikkojen helppo saavutettavuus ja rahoittaminen

Pelaaminen ja pelaamisen aloittaminen on tehty helpoksi. Mark Griffiths (1999, 267) on kirjoittanut näkökulmia teknologian ja pelaamisen suhteista. Hän tuo esille tilannekohtaisia ominaisuuksia (situational characteristics), jotka ovat mahdollisesti voineet vaikuttaa pelikäyttäytymiseen ja samalla työni pelaamisen houkuttavuuteen. Tilannekohtaisilla ominaisuuksilla Griffiths (1999, 267) tarkoittaa niitä tilanteita, tarkemmin paikkoja, jossa pelaaminen pääasiallisesti tapahtuu. Näitä paikkoja voivat olla muun muassa internet tai kaupan eteisaula. Aineistoani ajatellessa pelaamispaikkojen houkuttavuus ei suoranaisesti tule esille kaikissa kertomuksissa, mutta useissa mainitaan, missä pelaaminen yleensä on tapahtunut ja tätä kautta minulle muodostui yhteys kirjoitusten ja pelaamisen paikkojen välillä. Pelaamisen tilanteita pohdittaessa tarkemmin pelien sijoittelu voisi mahdollisesti vaikuttaa pelien houkuttavuuteen.

Pelaamisen aloittamisen helppous ja houkuttelevuus voivat konkretisoida siis myös rahapeli paikkojen sijoittelussa. Esimerkiksi kaupoissa sijaitsevat pelikoneet on sijoiteltu siten, että niiden ohittaminen on väistämätöntä. Mikäpä olisikaan mukavampaa, kuin laittaa kaupan kassalta saadut vaihtorahat rahapeliautomaattiin. Maritta Itäpuisto (314, 2011) näkee pelien sijoittelussa ja peliongelman myöntämisen välillä yhteyden. Hän havainnollistaa, että pelaaminen kaupan rahapeliautomaatilla voidaan nähdä normaaliutena. Esimerkiksi pelaaja voi pitää hedelmäpelien pelaamista normaalina, mutta mikäli hän alkaisi pelaamaan hedelmäpelien lisäksi jotain muuta rahapeliä, olisi tämä hänen mittapuunsa mukaan ongelmallista. Tällöin hän on voinut vetää rajan omalle ongelmalaamiselle siihen, ettei koskaan ole pelannut muulla välineellä kuin hedelmäpeliautomaatilla kaupassa, eikä koe tätä ongelmalliseksi. Kuitenkin pelaajalla huomioimatta rahasummat, jotka hän on mahdollisesti rahapeliautomaattiin laittanut.

Rahapeliä pelaaminen internetissä on suhteellisen vaivatonta. Aloittaminen vaatii yleensä rekisteröitymisen kyseiseen pelisivustoon. Rekisteröitymisen yhteydessä pelaaja joutuu antamaan itsestään erilaisia henkilötietoja. Rahapelaamista voi harjoittaa niin sanotulla ilmaisrahalla (leikkirahalla), mutta oikean rahan siirtäminen mukaan peliin on yksinkertaista ja tämä tapahtuu pelaajan oman pankkitilin tai luottokortin kautta.

”’Tiesin’ ettei kyseiseen softaan voi ’laittaa’ rahaa, joten repsahtamisen vaaraa oikeaan rahaa ei olisi. Kuitenkin huomasi sivun alalaidassa olevan pienen tekstin, joka salli rahan depoamisen...”

(Kirjoitus 37)

Yllä olevassa kirjoituksessa pelaaja oli pelannut niin sanotulla ilmaisrahalla rahapelejä, pelin edetessä kynnykseltä tallettaa oikeaa rahaa (depoaminen) ja siirtyä pelaamaan peliä oikealla rahalla on pieni ja tehty helpoksi. Myös voitot ilmaisrahalla pelatuissa peleissä voivat rohkaista kokeilemaan pelaamista oikealla rahalla. Mielenkiintoisena näkökulmana haluan nostaa esille Sue Fisherin näkemykset rahapelaamisen ja videopelaamisen yhteyksistä. Fisher (1993, 285) näkee seuraussuhteen hedelmäpelien pelaamisen aloittamisen sekä videopelien pelaamisen välille. Tuolloin hän on kutsunut tätä ilmiötä vapaasti suomennettuna videopeliriippuvuudeksi (video addiction). Eli nuoren kiinnostus videopelien pelaamiseen voi altistaa myös rahapelien (tässä tapauksessa hedelmäpeli) pelaamiselle tulevaisuudessa. Toisaalta kun pelaajalle luodaan mahdollisuus pelata ilmaispelejä ja näin harjoitella taitojaan voi mahdollisuus rahapelaamisen aloittamiseen olla pieni. Videopelaamisen ja hedelmäpelien yhdistävänä tekijänä voi olla nopea palaute, jonka molemmista saa joka tapauksessa hävisi tai voitti. Väittäisin, että videopelaaminen tuottaa palautetta joka hetki. Esimerkiksi jokainen hetki videopelissä tuottaa positiivista palautetta, jolloin pelaaja on esimerkiksi onnistunut ylittämään esteitä tai väistämään vihollisia haavoittamatta itseään. Samalla tapaa hedelmäpelien pyörähdykset antavat pelaajalle palautetta lyhyessä aikavälissä siitä, onnistuiko vai ei (Kinnunen 2010 14–15).

”...jokaisesta eteenulleesta pikavippimestasta tullut otettua velkaa...”

(Kirjoitus 37)

Pelaamisen helppoutteen läheisesti liittyvänä tekijänä nostan esille myös pelaamisen rahoittamisen. Usein pelaaminen rahoitettiin niin kutsutusti ”extra-rahalla”, kuten luottokortilla tai pikavipein. Toisinaan myös palkkarahat saattoivat huveta pelaamisen rahoittamiseen. Joissain kirjoituksissa mainitaan myös rahan arvon hämärtyminen. Tuolloin näyttäytyi numeroiden joukkona tietokoneen ruudulla tai ymmärrys taskussa olevan kahdenkymppin setelin suuruudesta puuttui lähes kokonaan. Huolestuttava tekijä rahapelaamisessa on pelaamisen rahoittaminen ”extra-rahalla” eli pikavippien ja luottokortin avulla. Pikavippien ottamisen helppous on kertomuksissa ajanut huomattavan useat pelaajat hyvin vaikeaan velkakierteeseen. Tappiolla pelaamista pyritään rahoittamaan uu-

den voiton toivossa pikavipein ja luottokortilla. Useinkaan peli ei ole voitollinen ja pikavipein lainatut rahat katoavat pelin voittajalle.

6.3 Pelaamisen tuomat tunteet ja odotukset

Elämysten ja seikkailujen ihannoinnilla voidaan selittää peliriippuvuuden syntymistä. Tänä päivänä elämysten ja erilaisten kokemusten hakeminen on trendikästä. Niiden toteuttaminen ei ole mahdottomuus, sillä useita mahdollisuuksia on tarjolla, mutta toisaalta tämä voi olla turruttavaakin. Pelaaminen voi näyttäytyä maailmana, josta elämyksiä ja jännittäviä tuntemuksia voi saada yllättävän helposti. Elämyksien hakeminen yhdistettynä puutteisiin elämänhallinnassa voi aiheuttaa matalan kynnyksen peliriippuvuuden syntymiselle. (Heikkilä ym. 2009, 36.) Pelaamisen tuoma tunnetila analyysin perusteella näyttäisi tulevan jo pelipaikkaan saavuttaessa (esimerkiksi kasino) tai viimeistään pelaamisvaiheessa. Tämä erityinen, jännitykseen ja kiihottavuuteen verrattava tunnetila näyttäisi kannattelevan pelaajaa pelin loppuun saakka, jolloin se ikään kuin katosi. Tämä puolestaan jätti pelaajan ”tyhjän päälle” ja oli hyvin todennäköistä että pelaaja päätyi jahtaamaan tätä erityistä tunnetilaa uudelleen.

Kertomusten perusteella tätä erityistä pelaamisen aloittamiseen ja pelikokemuksen tuomaa tunnetilaa kuvaillaan samankaltaiseksi, mutta hyvin erilaisin sanakäantein. Näitä olivat muun muassa *kiihottavuus*, *purskahdus*, *jännitys*, *adrenaliinin virtaus*, *nautinto*, *mielihyvä ja mahtavuus*. Impulsiivisen toiminnan taustalla ovat tunteet (feelings). Sanoittaaksemme nämä tunteet tarvitsemme niitä kuvaavia emotioita (emotion). Eli toisin sanoen, pelaaminen tuo tietyn tunnetilan, jota pelaaja tietämättään prosessoii aiempiin kokemuksiin pohjautuen. Tämä kategorisoituu pelaajan mielessä tietynlaiseksi emootiksi esimerkiksi juuri jännitys, hyvän olon tunne, viha, pelko (Burkitt 2002, 154). Tällä pyrin selittämään pelaamisen tuoman tunnetilan moninaista kuvausta.

Kuten aiemmin aineiston elämän taustatekijöitä analysoidessani esille tuli lapsuuden pelikokemusten tuomien tunnetilojen tavoittelu aikuisuudessa. Ian Burkitt (2002, 154) on kirjoittanut, ettei ihmisen mieli ole ikinä tyhjä, vaan aiemmin kokemamme asiat ohjaavat toimintaamme, vaikka toimisimme impulsiivisesti. Burkittin ajatus on verrannollinen myös narratiiviseen näkökulmaan päivittäisen toimintamme reflektoinnista. Pelaaminen ja pelaamisesta tulevat mahdolliset lyhyen aikavälin voitot voivat sokaista

pelaajan niin, että hänen reflektointikyky jää taka-alalle (Kinnunen 2010 14–15; ks. myös Griffiths 1999,270). Tällaiset nopeat rahapelit, kuten hedelmäpeliautomaatit tuovat pelaajalle palautetta pelaamisesta lyhyessä ajassa, muutamissa sekunneissa korkeintaan minuuteissa. Kun tämän päälle lisätään odotus voitosta, vahvistaa se puolestaan toistuvaa pelaamista. (Koski-Jännes 2000a, 31 ;Griffiths 1999,269-270.)

Tunnetilana kateus voi luoda motivaation puitteet pelaamiselle. Vaikka kateutta ei suoranaisesti ollut kertomuksissa kirjoitettu, voi kateuden taustalla kun pelaajan on yrittänyt tavoitella pelaamisen kautta sellaisia asioita johon hänellä ei ole ollut varaa. Kertomuksissa pelaaminen on ensisijaisesti tuonut mukanaan jännitystä, mikä on koettu positiivisena tunnetilana ja mielihyvän lähteenä. Pohdintaa minulle aiheuttaa se, olisiko pelaaminen ainoita kanavia pelaajan elämässä, jossa hän pystyi kokemaan voimakkaita tunteita tai tunteita ylipäänsä.

”... mikäli hävisin, ... koin valtavaa vihaa...”

(Kirjoitus 92)

Mihaly Csikzentmihalyi (1992) on kirjoittanut Flow-tilasta, jossa ihminen sulkee pois muut ympäristötekijä keskittyen vain tiettyyn toimintaan, joka on henkilölle mieluista ja vastaa vaatimuksiltaan henkilön tietotaitoa. (mt. 5; ks. myös Binde 2009, 15). Mielenkiintoista tässä kohtaa on pohtia, tuottaako pelaaminen Flown kaltaista olotilaa. (vrt. Kinnunen 2010, 48.) Osassa kertomuksia kuvattiin pelaamisen hävittävän ajan ja paikan tajunnan, mikä toisaalta puhuisi flown puolesta. Toisaalta, onko pelaaminen vain tuttu toimintatapa, josta ei osata päästä eroon. Tämän puolesta puhuu kertomusten kuvaama pelaamisen jälkeinen olotila, mitä ei oltu kuvattu positiivisessa valossa. En epäile hetkeäkään, etteikö joku voisi saavuttaa flow-tilaa pelaamisen kautta. Tämän näkökulman kautta pelaamista ei voida tarkastella ongelmana tai riippuvuutena, sillä flow liitetään usein yhteen onnellisuuskäsitteen kanssa. Toisin pohdittuna, voiko riippuvainen henkilö olla onnellinen.

Pelaamisen houkuttavuuteen sen tuomien tunnetilojen lisäksi pelaaminen tuo mukanaan odotuksia esimerkiksi voittamisesta ja sen mukanaan tuomista mahdollisuuksia. Näitä pelaamisen odotuksia lisäävät myös mainonta ja media. Erilaisten medioiden tuomalta informaatiotulvalta ei nykyaikana voine välttyä. Media on ottanut tilaa arkipäiväisessä elämässämme ja siitä on muodostunut merkittävä informaationtuottaja yhteiskunnalli-

sesti ja kulttuurisesti. (Suoninen & Modinos 2003, 9.) Annikka Suoninen ja Tuija Modinos (2003, 9) kuvaavat mediaa osuvasti ”*sosialisaatioagentiksi*”, median tuottaman tiedon ja sisältöjen vuoksi. Media voi tuoda nuorelle kokeiluväylän uusiin ja tuntemattomiin asioihin ja näin median olemus on verrannollinen koulun, kodin ja kavereiden rinnalla. Samalla Suonisen ja Modinoksen (2003, 9-10) näkemyksen mukaan korostuu median merkitys nuoren identiteetin muodostumisessa. Media voi tuottaa käsityksiä nuoruudesta, joista nuori voi saada vaikutteita.

Median vaikutus näkyy kirjoituksissa selkeästi. Tarkastelemani ikäryhmä seurasi mediaa tiiviisti ja osittain pelaaminen tapahtui internetin välityksellä. Muutama vuosi takaperin pokeriturnausten näyttäminen televisiossa oli hyvin suosittua. Ajatus pelaamisen helppoudesta ja mahdollisuus tienata suuria summia nopeasti toimivat kertomuksissa motivaattorina ylipäänsä pelaamisen aloittamiselle. Muutamissa kertomuksissa mainitaan pelaamisen houkutusena juuri mainoskanavalla pyörinyt pokerin pelaamiseen liittyvä ohjelma. Tämä oli saanut muutamat kokeilemaan omia taitojaan pokerin pelamisessa ajatuksena pyrkiä ammattilaiseksi. Kertomuksissa kuvataan, kuinka pokerin pelaaminen televisiossa oli näyttänyt helpolta.

”Olin saavuttanut menestystä pokerissa aiemmin ja tämän takia mietin ammattilaisuran aloittamista. Seurasin ammattilaisten pelejä, jotka näyttivät helpolta tavalta saada rahaa.”

(Kirjoitus 41)

Osaltaan myös erilaiset rahapelaamista ja menestystä käsittelevät foorumit voivat saada lukijassaan mielikuvan rahapelaamisen helppoudesta ajaen samalla kokeilemaan onneaan. Esimerkiksi pokeriin ja pelaamiseen liittyvää kirjallisuutta on olemassa. Muutamissa kirjoituksissa mainitaan juuri kirjallisuuden ruokkineen innostusta pelaamiseen.

Kun tarkastellaan rahapelaamisen houkuttavuutta, huomio kohdistuu usein mainontaan ja rahapelaamisesta tiedottamisen imagoon. Mainontaa on pyritty rajoittamaan arpajaislakiin (23.11.2001/1047) tehtyjen muutosten avulla, ainakin siten ettei se kohdistuisi alaikäisiin. Tutkimusaineistoni ikäryhmään nämä rahapelilain muutokset eivät ehtineet vaikuttaa. Mainonnalla en tarkoita pelkästään televisiossa pyöriviä mainoksia, vaan myös internetin mainontaa sekä sähköpostiin tulevia mainoksia. Toisaalta Lehtonen (1996, 18–19) tuo esille mielenkiintoisen mainontaan liittyvän näkökulman, joka mie-

lestäni soveltuu hyvin myös rahapelaamista koskevaan mainontaan. Lehtonen kirjoittaa mainosten myyvän tietynlaisia identiteettejä, joiden tavoittelu tulee lähemmäs kuluttajaa mainostettujen tavaroiden kautta. Tätä ajatusta voisi soveltaa muun muassa rahapeli-mainontaan, jossa muutama vuosi takaperin vilisti kauniita naisia ja setelinippuja. Toisin sanoen, mainonta luo olettamuksen, että pelaamisen avulla tämän kaltainen, kauniiden naisten ja rahan täyttämä maailma tulee realistiseksi saavuttaa. (ks.myös Jouhki 2010,64.)

Tosiasiassa mietittäväksi jää, voidaanko alaikäisiä suojata täysin rahapelimainonnalta ja varsinkaan rahapelaamiseen liitettävältä positiiviselta imagolta, mikäli lehdissä kirjoitetaan menestyvistä pokerin pelaajista. Mainonta voi tapahtua myös sähköpostiviestien ja tekstiviestien välityksellä, tosin haasteelliseksi jää, kuinka näin tapahtuvaa mainontaa voidaan kontrolloida ikärajojen asetuksilla.

”Olen saanut monia suuria voittoja, joiden avulla olen lentänyt korkealla”

(Kirjoitus 33)

Erilaisten tavaroiden ostaminen ja kuluttaminen kuuluvat vahvasti yhteiskuntamme ominaispiirteisiin, johon kasvatetaan jo lapsuudessa (Järvinen-Tassopoulos & Metso 2009, 524). Käytössä oleva raha ei aina kuitenkaan riitä tyydyttämään kaikkia kuluttamisen tarpeita ja se voi saada nuoren miehen etsimään keinoja ansaita lisärahaa. Myös erilaiset haaveet korkealentoisesta ja makeammasta elämästä voivat kulminoitua rahapelaamisen kautta. Rahapelaaminen näyttäytyy siis kanavana, jonka kautta tällaista elämäntyyliä voi tavoitella suhteellisen nopeasti. Tyytymättömyys omaan elämäntilanteeseen ja taloudellisen varallisuuden riittämättömyyteen voivat ylläpitää riippuvuuden tilaa, johon halutaan muutos (Kujasalo & Nykänen 2005, 83–84 ks. myös Koski-Jännes 2000a, 32). Ongelmapelaamista ruokkii idea muutoksen hakemisesta vallitsevaan taloudelliseen tilanteeseen. Tällöin pelaamisen kautta hankituilla rahoilla saataisiin hankittua pelaajan haluamia tuotteita tai hyödykkeitä.

Mikko Lehtonen (1996, 18–19) on tehnyt mielenkiintoisen huomion mainonnan yhteydestä kuluttamiseen. Hän näkee, mainonnan myyvän meille identiteettejä varsinaisen ostetun tuotteen sijaan. Toisin sanoen, ostamme tiettyjä tuotteita, jotka luovat meistä tietynlaisen illuusion toisille ihmisille. Tässä kohtaa fokus siitä, oliko jokin ostettu tava-

ra tarpeellinen, häviää. Esimerkiksi hienon urheiluauton ostaminen voi tuottaa mielikuvaa varakkaasta henkilöstä, vaikka tosiasiallisesti urheiluauton tarpeellisuus käytännössä on kyseenalaista. Urheiluauto voi olla hankittu juuri tietynlaisen identiteetti-illuusion luomista toisille ihmisille, kun tosiasiallisesti ajaessa urheiluauto voi olla epäkäytännöllinen. Sovellettuna tätä ajatusta rahapelimaailmaan, jossa mainonnassa vilahdelleen voitokkaat pelaajat, korkealintoinen elämä ja kauniit naiset voivat olla nuorelle miehelle tietynlainen haave-identiteetti. Kertomuksissa rahakkaan elämän ja sen saavuttamisen olevan keino näyttää muille, kuinka hyvin on pärjännyt ja keuhkella rahoilla. Jukka Jouhki (2010, 62) huomauttaa, että usein voitokkaita pokerinpelaajia esittelevissä artikkeleissa tuodaan selvästi esille, mitä kaikkia pelaajat ovat rahoillaan ostaneet. Peilattuna edellä mainittujen kirjoittajien ajatuksia rahapelaaminen näyttää kuluttamisen mahdollistajana ja samaan ilmiö hahmottuu vahvasti työni aineistossa. Parissa kirjoituksessa esille tulee myös häviöiden osuus. Häviöitä on, muttei niistä puhuta, toisin kuten voitoista. Mahdollisesti häviö on voitu kokea epäsovivaksi voitokkaan pokeri-pelaajan tai ammatilaispelaajan identiteetistä.

Kirjoitusten perusteella parissa tapauksessa pelaaminen oli ainoa tulonlähde. Pelaamista harjoitettiin, jotta sillä voidaan rahoittaa päivittäinen elämä. Linaan tässä kohtaa Jukka Jouhkin (2010, 60) ajatusta nettipokerin pelaamisesta: *"Pokerista tekee postmodernin ilmiöiden paraatiesimerkin se, kuinka teknologia, työ ja leikki yhdistyvät siinä"*. Tässä kohtaa on vaikea todeta onko pelaaminen ainoana tulonlähteenä riippuvuus vai onko kyseessä oikeutus pelaamiseen (ks.myös Koski-Jännes 2000a, 33). Työtön pelaaja voi ajatella olevansa oikeutettu pelaamaan, koska hänellä ei sillä hetkellä ole muita kanavia hankkia tuloja. Tällöin rahapelaaminen näyttää enemmän oikeutuksena kuin riippuvuutena. Edellä lainaamani Jukka Jouhkin ajatukseen voi liittyä työn välttely. Niin kutsuttu "tavallinen työ" ei välttämättä joidenkin nuorten miesten mielessä näyttäydä hohdokkaalta, vaan rahaa tulisi hankkia paljon, helpolla ja nopeasti. Tähän juuri internetissä tarjolla olevat pelit tuottavat mahdollisuuksien areenan. Hiirenpainallukset eivät ole fyysisesti kuormittavia, suuria rahasummia on käytännössä mahdollista voittaa suhteellisen nopealla aikavälillä. Samalla internetistä voi valita tasolle sopivan ja kiinnostavan pelin. Näiden seikkojen varjolla tavallinen työ ei näyttäydä yhtä vetovoimaiselta ja mahdollista on, että internet-rahapelaamisen avulla palkkiot ovat korkeammat kuin työnteolla ansaittu palkka. Kertomuksissa esille tulee monien pelaajien olevan työssäkäyviä, tosin ansaittu palkka kuluu nopeasti rahapeleihin. Tässä valossa rahapelaaminen näyttää ainoana tulonlähteenä palkan mennessä kokonaan pelaamiseen.

6.4 Pelitaidon merkitys

Rahapelaamista voidaan kutsua passiiviseksi toiminnaksi. Emme pysty vaikuttamaan rahapelaamisen lopputulokseen vaan meidän täytyy tyytyä olemaan seuraajan asemassa odottaen lopputulosta. Viedessä tätä ajatuksesta vielä astetta syvemmälle, toisaalta vaikka pelaaja on suhteellisen passiivisena toimijana esimerkiksi lotto-arvontaa seuratessaan, seuraa hän aktiivisesti pelitoimintaa esimerkiksi televisiosta ja fyysisesti hänessä tapahtuu aktiivisia toimintoja, kuten dopamiinin tuotanto lisääntyy. (Merikallio & Rautee 2009, 46.) Viedessäni passiivisuus tematiikkaa vielä eri tasolle, passiivisuuden rooli ei mielestäni voida puhua käsitellessä esimerkiksi taitopelejä, joita voidaan jopa harjoitella ja se vaatii aktiivista osallistumista.

Vanha sanonta ”harjoitus tekee mestarin” ei ole kaukaa haettu, kun pohditaan pelaamisen houkuttavuuksia. Frida Fröberg (2006, 17) tuo esille idean, jossa pelitaitojen karttuminen lähtee jo lapsuudesta. Hän vertaa lapsuudessa hankittujen pelikokemusten suhteuttamista uhkapelaamiseen ja uhkapelaaminen voi muistuttaa pelaajia lapsuuden peleistä ja niiden harjoittelusta. Tämä puolestaan ruokkii ajattelumallia useiden onnistuneiden harjoituskertojen jälkeisestä ”mestaruudesta”. Svartsjön ym. (2008, 43) tutkimuksessa ilmenee, että esimerkiksi pokerin pelaamisessa jokaisella pelaajalla on pelaamiseen oma taktiikka, jonka he uskovat olevan voitokkain ja parhain. Pelitaktiikkaan kuuluu olennaisesti vastustajan taktiikan ja pelitilanteen arvioiminen. Näen myös pelaajan kuvitelman omien pelitaitojen karttumista osaltaan motivaattorina pelaamisen jatkamiseen (ks.myös Merikallio 2009, 101). Usein kirjoituksissa mainitaan termi ”voitollinen pelaaja” jolla tarkoitetaan pelaajaa, jonka pelistä saadut rahalliset voitot ovat tappiota suuremmat. Usea pelaaja kertoo olevansa voitollinen pelaaja. Oma kuvitelma paremmuudesta toisia pelaajia kohtaa nähtävästi ajaa pelaamaan. Myös käsitys muiden pelaajien huonommuudessa suhteessa omaan voitollisuuteen luo illuusion helpon rahan voittamisesta huonommilta vastustajilta. (ks.myös Griffiths 1999, 270.)

”Jo pitkään pelaaminen oli hyvin väkinäistä, ja muuttui nopeasti siihen, että kasvatin vain panoksia koska tyydytys pienistä voitoista ei tuntunut mitään”

(Kirjoitus 84)

Näyttäisi hyvin tavalliselta, että suuremman voiton osuessa kohdalle, pienemmät voitot menettävät merkityksensä. Voi olettaa, että suurempi voitto puolestaan ruokkii ajatusta omien pelitaitojen karttumisesta. Kirjoituksissa mainitaan pelikassanhallinnan kuuluvan voitolliseen pelaamiseen. Tällä tarkoitetaan voittojen ja häviöiden suhteuttamista siten, ettei pelitili menisi ”miinukselle”. Juha-Pekka Valkama (2006, 12) tuo esille rahapelikuluttamisen tutkimisen ongelmallisuuden psykologiselta kannalta. Ihmisellä on taipumus torjua mielestään ikävät asiat, kuten tässä tapauksessa häviöt. Vastaavasti ihminen muistaa positiiviseksi kokemansa asiat eli voitot. Pelaajan oma mielikuva itsestään pelaamisen asiantuntijana häivyttää mielestä todellisuudessa hävityn rahasumman suuruuden, eikä näin ollen tilastoihin saada oikeaa tietoa hävityistä summista. Poikkeuksena ovat lotonkaltaiset rahapelit, joissa pelataan tietyistä rivikohtaisista vakiosummista.

Jani Kinnunen (2010, 51) on esittänyt pelitaitojen kartuttamisen yhtenä pelaamisen houkuttavana tekijänä. Hänen mukaansa pelitaidot karttuvat harjoittelemalla, mutta raporttia varten teettämässään tutkimuksessa pelaajien näkemykset tarvittavista taidoista vaihtelivat. Osaltaan tähän vaikuttivat eri pelien säännöt ja pelaamistavat. Toisissa peleissä tärkeä taito voi olla nopea reflektointikyky ja näppäryys, kun toisissa vaaditaan taitoa tarkkaan pelilliseen pohdintaan.

” ...tunsin oloni voittamattomaksi kun ruutuun ilmestyi onnistunut tuplaus...”

(Kirjoitus 89)

Pelitaidon kartuttamiseen liittyy myös kilpailu rahapelikoneen (mukaan lukien myös yksinpelattavat Internet-rahapelit) kanssa. Joskus olettamukset omasta pelitaidoista kasvoivat niin suuriksi, että kirjoituksissa niiden ajateltiin voittavan myös rahapelikoneen (ks. myös Griffiths 1999, 272).

6.5 Pelaamisen hallinnan menettäminen

”...tuli isompi voitto... 18 000 euroa...”

(Kirjoitus 28)

Pelaamisen ytimenä voi nähdä voiton, rahallisen korvauksen onnistuneesta pelistä. Vaikka voiton mahdollisuus esimerkiksi lotossa on pieni, houkuttavuus ja voittona oleva raha summa riittävän suuri pelaamisen aloittamiseen tai jatkamiseen (Griffiths 1999, 270). Raha voi mahdollistaa monia pelaajan haaveena olevia asioita (Binde 2009, 59). Oikeastaan voittoa rahapelaamisen houkuttavana tekijänä olisi voinut käsitellä aivan ensimmäisenä. Tässä työssäni en kuitenkaan halua korostaa voittoa omana erityisalueenaan, vaan haluan tuoda sen esille tasavertaisesti muiden houkutusien kanssa. Esimerkiksi Gerda Reith (2002, 146) on esittänyt, ettei kuitenkaan pelaamisen päämääränä ole voittaa rahaa, mutta rahan läsnäolo on pelin kannalta tärkeää. Rahan rooli muodostuu hänen mukaansa tällöin vuorovaikutuksena ja konkreettisena merkinä pelaajan läsnäolosta. Tulkitsen tätä ajatusta siten, että rahan avulla pelaaminen tulee todelliseksi. Toisin sanoen ilman pelaajien rahallista panosta rahapelaaminen ei olisi mahdollista. Esimerkiksi suurempien panosten avulla pelaaja voi kokeilla onneaan tai vuorovaikutuksellisesti osoittaa muille pelaajille pystyvänsä pelaamaan suuremmilla summilla, mikä väistämättä luo illuusiota voitokkaasta ja taitavasta pelaajasta. Gerda Reithin (2002, 147) mukaan pelejä ei pelattaisikaan voittamisen takia, vaan lähinnä rahan vuoksi. Toisaalta Reithin näkökulma asettuu ristiriitaan oman näkemykseni kanssa, koska ymmärrän voiton ja rahan tässä yhteydessä rahapelaamista tarkasteltuna synonyymeinä. Toisaalta Reith (mt.) esittää että perättäisten voittojen saaminen puolestaan vähentää pelaamisen tuomaa haastetta, mikä vaikuttaa pelin kiinnostavuuteen. Aineiston pohjalta tällaisissa kyllästymiseen johtaneissa tilanteissa pelaajat siirtyvät tavoittelemaan suurempia voittoja, jonka mukana haasteet voittoon kasvavat.

” Olin aivan masentunut, korvia myöten pikavipeissä ja muissa veloissa... Silti pelasin.. Luulin kai sen ison voiton korjaavan tilanteen....En nähnyt omassa 'maailmassani' muuta vaihtoehtoa kuin koittaa pelaamalla ratkaista tämä... Pelaaminen....muuttui nopeasti siihen, että kasvatin panoksia, koska tyydytys pienistä voitoista ei tuntunut miltään..”

(Kirjoitus 60)

Aina yksi voitto ei riitä tyydyttämään voitonnälkää, vaan useassa kirjoituksessa uuden voiton mahdollisuus välkkyi mielessä. Etenkään isomman voiton jälkeen pienemmät voitot eivät tunnu miltyään. Uuden voiton mahdollisuus noudattaa toistamiseen samankaltaista kaavaa:

1. Pelaaja voittanut tuntuva voiton
2. Syntynyt ajatus uudesta suuremmasta voitosta
3. Pelaamisen panosten kasvattaminen
4. Pienet voitot eivät tuo tyydytystä
5. Mahdollinen uusi voitto/häviö

Häviöllä on merkittävä vaikutus pelaamisen lisäämisessä. Etenkin voiton jälkeinen häviö voi herättää pelaajassa halun, voittaa hävitty summa takasin tai mahdollisesti enemmän. Elena Svetieva ja Michael Walker (2008, 161) tuovat esille mielenkiintoisen näkökulman, pelaamisen toistuvuudesta häviön jälkeen eli uuden voiton mahdollisuudesta. Uuden voiton tavoitteluun liittyy heidän mielestään myös toleranssi hyväksyä rahallinen häviö.

”No fiksuna kaverina lähdin voittamaan hävittyjä rahoja ja huonosti kävi.”

(Kirjoitus 5)

Viimeiseksi pelaamisen houkuttavuutta lisääväksi tekijäksi otan esille pelaamiseen pakottavan tarpeen, jota kutsun *selittämättömäksi pelihimoksi*. Selittämätön pelihimo on jotain sellaista mitä kertomuksissa kuvaillaan pakoksi pelata.

”Minusta tuntui, ettei mikään järki maailmassa auta pelihimon iskiessä.”

(Kirjoitus 48)

Pelaamattomuus aiheuttaa useissa tapauksissa muun muassa fyysisiä oireita, joiden lievittämiseen auttaa vain pelaaminen. Oireina kuvaillaan levotonta oloa ja polttavaa tunnetta. Selittämätön pelihimo on voinut tulla kesken työ/opiskelupäivän keskeyttäen arkipäiväisten asioiden hoitamisen. Pelaamisen jälkeinen olotila vaihtelee pahasta olostapelin tuomaan tyydytykseen riippuen voittaako pelissä vai ei.

”Minulla on joku saatanan sairaus, joku vitun rahan himo.”
(Kirjoitus 14)

Kertomuksissa näyttäytyy myös pelaajien taistelu pelihimoa vastaan. Keinoina käytettiin luottokorttien sekä pelitilien sulkemista, kuitenkin rahaa pelaamiseen saatiin esimerkiksi omaisuutta myymällä. Tosin vaikka kertomuksissa pelaajat ovat pyrkineet estämään omaa pelaamista, olivat he samaan aikaan keksineet uusia keinoja pelaamisen aloittamisille. Esimerkiksi he olivat voineet rekisteröityä uusissa peliympäristöissä tai avata pelitilejä eri tilinumeroilla kuin aiemmin. Osassa kirjoituksissa näkyy häivähdyksiä itsepetoksesta, pelaamaan on ajautettu pitkän tauon jälkeen, koska mielessä on ollut ajatus pelaamisen hallinnasta (ks.myös Koski-Jännes 2000a, 34–35).

7 MERKITYKSIÄ PELIRIIPPUVUUDEN MUOTOUTUMISESTA

7.1 Aloittamisesta ongelmien syntymiseen

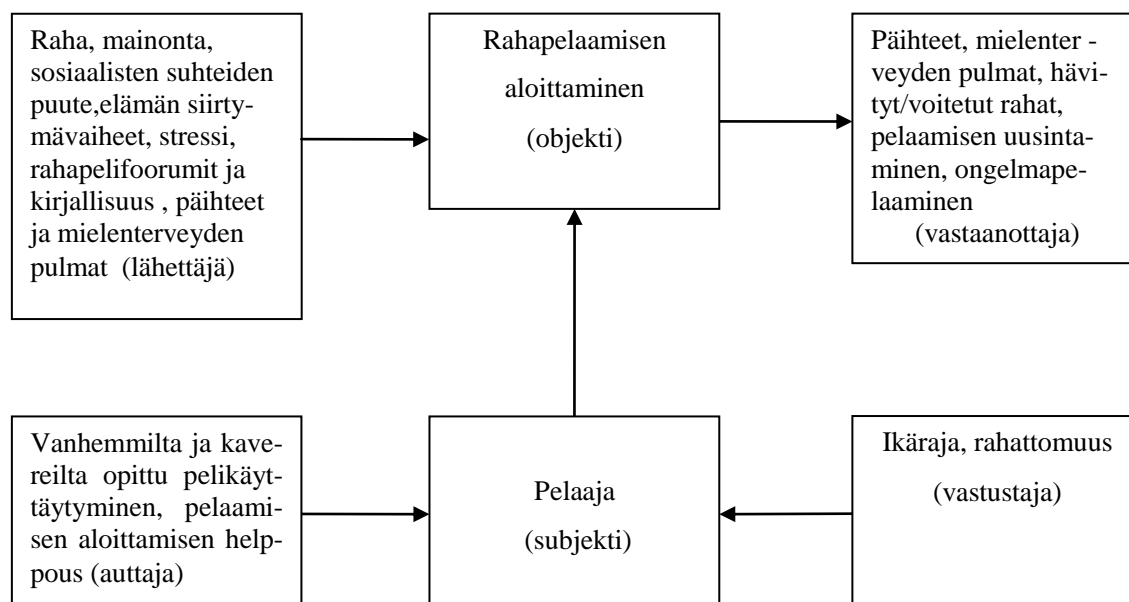
Riippuvuuden syntymisen käsitteleminen on haastavaa. Ongelmapelaamista ja peliriippuvuutta voi olla vaikea hahmottaa käsitteiden samankaltaisuuksien vuoksi, joten käsitelen niitä rinnakkaiskäsitteinä. Näiden kahden käsitteen välille rajan voi vetää pelaajan henkilökohtaisissa kokemuksissa. Rahapelaaminen muuttuu ongelmalliseksi, tulee se esille pelaajan omana hankaluutena säädellä pelaamistaan (Koski-Jännes 2000a, 28). Oma käsitykseni riippuvuuden syntymisestä on kompleksinen. Riippuvuus rakentuu useista eri tekijöistä, jotka vaikuttavat otollisesti riippuvuuden syntyyn yhdessä ja erikseen. Alun perin minulla on ollut vaikea omaksua ajatusta riippuvuuden olevan vain seurausta tiettyjen tapahtumien ketjusta, jonka päätepisteenä on riippuvuus. Karkeasti pelkistettynä narratiivisuushan sisältää ajatuksen tapahtumien kronologisesta tapahtuma ketjusta alusta keskikohtaan ja loppuun (Elliot 2006, 4; ks. myös Hänninen). Tämän ketjun ympärillä kuitenkin pyörii merkityksiä, jotka ovat tärkeitä elementtejä riippuvuuden syntymisessä ja muodostavat kronologisten tapahtumien ketjun ympärille kompleksisen rakenteen.

Tämän kompleksisen näkemyksen käsittelemiseen käytän avukseni Algirdis Greimasin (1980) aktanttimallia. Aktanttimallia voidaan käyttää yksittäisten tarinoiden analyysimenetelmänä, tässä kohtaa sovellan sitä poikkeuksellisesti kattamaan koko aineistoani. Aktanttimallin toimii havainnollistamassa peliriippuvuuden syntyä. Perustelen näkemystäni peliriippuvuuden muotoutuvan useista eri tekijöistä (aktantit), jotka toimivat yhdessä toisten kanssa. Aktanttimallin avulla erilaiset merkitykset peliriippuvuuden syntymisestä ja pelaamisen aloittamista tulevat näkyville. Greimas (1980, 206) selkityttää aktanttimallia seuraavasti:

” — — Sen yksinkertaisuus johtuu siitä, että se perustuu kokonaisuudessa halun objektiin, jota subjekti tavoittelee ja että se sijaitsee kommunikaation objektina lähettäjän ja vastaanottajan välillä, jolloin subjektin haluamista heijastavat toisaalta myös auttaja ja vastustaja. — — ”

Aktanttimalli jaetaan siis Greimasin (1980, 201–205) mukaan erilaisiin toimintakategorioihin, joita ovat subjekti, objekti, lähettäjä, vastaanottaja, auttaja ja vastustaja. Näihin toimintakategorioihin olen nostanut sisällönanalyysin avulla esille tulleet teemat ja pyrkinyt jäsentämään ensinnäkin pelaamisen aloittamista ja toiseksi peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen syntymistä. Tässä yhteydessä maskuliinisuus ei sijoitu eri toimintakategorioihin. Lähtökohtaisesti ”nuoret miehet” sisältävät maskuliinisuuden jo itsessään ja koko aineistoa olen pyrkinyt tarkastelemaan ”maskuliinisten lasien läpi”, jotta miesten ajatusmaailma ja pelaamiseen johtaneet näkökulmat nousisivat esille.

Ennen peliriippuvuuden syntymisen käsittelyä koen luontevaksi käsitellä myös pelaamisen aloittamista. Pelaamisen aloittamiseen johtaneet tekijät ovat tärkeitä käsitellä, sillä sitä kautta esille nousevat ne seikat, joiden vuoksi pelaamaan ylipäänsä on ajaututtu. Huomioitavaa on, että kyseessä ovat pelaamisongelmista kärsivien tai niistä eroon päässeiden kertomukset. Tällöin aloittamisella on oma erityinen asemansa, eli ensikontakti asiaan josta myöhemmin on tullut ongelma. Alla olevassa mallissa subjektin paikalle olen asettanut pelaajan ja objektiksi (päämäärä) rahapelaamisen aloittamisen.



KUVIO 4. Pelaamisen aloittaminen aktanttimallin mukaan hahmotettuna.

Pelaamisen aloittaminen koostuu sisällönanalyysin avulla esiin nousseista teemoista ja hahmottuu edellisellä sivulla olevan kuvion (KUVIO 4) tavalla. Pelaamisen aloittamiseen ei tarvita esimerkiksi lähettäjän paikalla olevia teemoja, vaan yhden teeman toiminta on jo riittävää. Esimerkiksi *”vanhemmilta ja kavereilta opittu käyttäytyminen”* ei välttämättä tarvitse rinnalleen *”pelaamisen aloittamisen helppoutta”*, vaan voi olla yksistään pelaamisen aloittamisen motivoiva tekijä. Joissakin kertomuksissa nämä kaksi käsitettä voivat toimia rinnakkain. Tarkennettakoon, että yhden elementin valitseminen ei sulje pois muita lähettäjä-kentässä olevia aktoreita vaan ne voivat vaikuttaa yhdessä tai erikseen pelaamisen aloittamiseen. Tarkastellessa kaikkia aktantteja (lähettäjä, auttaja, vastaanottaja, vastustaja, subjekti ja objekti) kaikkia näitä tarvitaan hahmottamaan pelaamisen aloittamista.

Greimasin (1980, 197–198) mukaan aktantteja on jokaisessa kertomuksessa kuusi. Esimerkkikertomus pelaamisen aloittamisesta voisi muodostua aktanttimallin perusteella seuraavasti; pelaaja (subjekti) aloittaa pelaamisen (objekti) ja tähän häntä on motivoinut *”pelaamisen aloittamisen helppous”* (auttaja), koska rahapeliautomaatit ruokakaupoissa ovat helposti lähestyttävissä. Tosin *”ikäraja”* (vastustaja), eli pelaamiselle asetettu ikäraja pyrkii estämään pelaamisen. Rahapelaaminen kuitenkin kiinnostaa pelaajaa, onhan hän nähnyt *”mainontaa”* (lähettäjä) jossa *”rahan”* (lähettäjä) voittaminen pelikoneiden avulla käy helposti. *”Ikäraja”* (vastustaja) hidastaa hieman pelaamisen aloittamista, mutta käydessään lukemassa *”rahapelaamiseen liittyviä foorumeita”* motivaatio pelaamisen aloittamiseen vahvistuu ja pelaaja kokeilee pelaamista ensimmäisen kerran. Tästä seurauksena hän *”voittaa rahaa”* (vastaanottaja) ja päättää *”uusintaa pelaamistaan”* (vastaanottaja).

Auttajan roolissa ovat tekijät, jotka ovat auttaneet pelaajaa päämäärään pääsemisessä eli rahapelaamisen aloittamisessa (Törrönen 1999, 159). Auttaja-kentässä tulevat esille vanhemmilta ja kavereilta opittu pelikäyttäytyminen ja pelaamisen aloittamisen helppous. Pelikäyttäytymisen opettelu on voinut lähteä pienistä seikoista, kuten siitä, miten lottorivi täytetään, tai kuinka pokeria pelataan. Nämä keinot auttavat pelaajaa päämäärään (objektiin) eli rahapelaamisen aloittamiseen pääsemisessä. Pelaamisen aloittamisen helppouden näen auttajan asemassa. Tällöin pelaaminen on helposti saavutettavissa, samalla tuoden päämäärää lähemmäksi. Esimerkiksi ruokakauppojen hedelmäpeliautomaateille sekä internet-pelisivustoille pääsy käy suhteellisen helposti. Riitta Poterin ja Jouni Tourusen (1995, 19) tutkimuksessa *”Asiakkaana ongelmapelaaja”* perheen vai-

kutus peleihin opastajana ei näyttäytynyt yhtä voimakkaasti kuin tutkielmassani. He korostavat enemmän kavereiden osuutta pelimaailmaan tutustuttamisessa ja näkevät voittojen kautta saavutettavan sosiaalista suosiota. Tutkielmani aineistossa rahapelaaminen ei näyttäytynyt suosion lisäämisen kanavana, vaan on tekemistä, jota tehdään yksin.

Lähettäjä-kenttään paikantuvat raha, mainonta, sosiaalisten suhteiden puute, elämän siirtymävaiheet, stressi, päihteet ja mielenterveyden pulmat. Nämä ovat motivaatiotekijöitä, joista pelaamisen aloittamisen idea on voinut kummuta. Samalla erilaiset rahapelaamista käsittelevät keskustelupalstat sekä kirjallisuus ovat toimineet joissakin kertomuksessa innoituksena aloittaa pelaaminen. Päihteet voivat madaltaa kynnystä kokeilla pelaamista ja tällöin pelaamisen aloittaminen muuttuu helpommaksi. Kertomusten mukaan mielenterveyden pulmat motivoivat pelaamaan, mikäli pelaaminen näyttäytyy helpotusta tuovana tekijänä ja toisena todellisuutena, jossa ei ole huolia verrattuna arkeen (ks. myös Murto & Niemelä 1993, 30; ks. myös Koski-Jännes 2000b, 42). Anja Koski-Jännes (2000b, 42) puhuu ”*hauraan minuuden pönkittämisestä*” selityksenä usein toistuvalla käytökselle, josta voi kehittyä riippuvuus. Aineistossani Koski-Jänneksen ”*hauras minus*” voi tulla esiin silloin, kun pelaamisen taustalta löytyy mielenterveyden pulmia ja pelaaminen tuo helpotusta huoliin, jotka vaivaavat mieltä. Tällöin pelaaminen toimii minuutta vahvistavana tekijänä, paikkana jossa arjen murheet unohtuvat.

Pelaamisen aloittamisesta ei voi puhua ilman pelaamista vastustavia tekijöitä (ks. myös Tarasti 1996, 177). Näillä tarkoitan aloittamisen vaikeutuneen tai hidastuneen. Pelaamisen estymisestä tai pelaamattomuudesta en puhu pelaamisen vastustavissa tekijöissä, koska kyseessä on pelaamisen aloittaminen eli toiminta on joka tapauksessa aloitettu. Vastustavien aktanttien joukko muodostui pieneksi, ja esille tulleita elementtejä olivat pelaamiseen vaadittava ikäraja ja rahattomuus. Hyvin huomattavassa osassa kertomuksia ensimmäinen pelaamiskokemus ajoittuu alle 18-vuotiaana tehtyyn pelikokeiluun. Rahapelaamisen ikäraja ennen Arpajaislain (23.11.2001/1047) muutosta oli 15 vuotta. Tuolloin myös alle 15-vuotiaat saivat pelata vanhempien seurassa (Taskinen 2007b, 9). Kertomuksissa tulee ilmi, että vanhemmilta saadut taskurahat hupenivat rahapelikoneisiin. Tulkintani mukaan ilman taskurahoja pelaamisen aloittaminen oli hankaloitunutta.

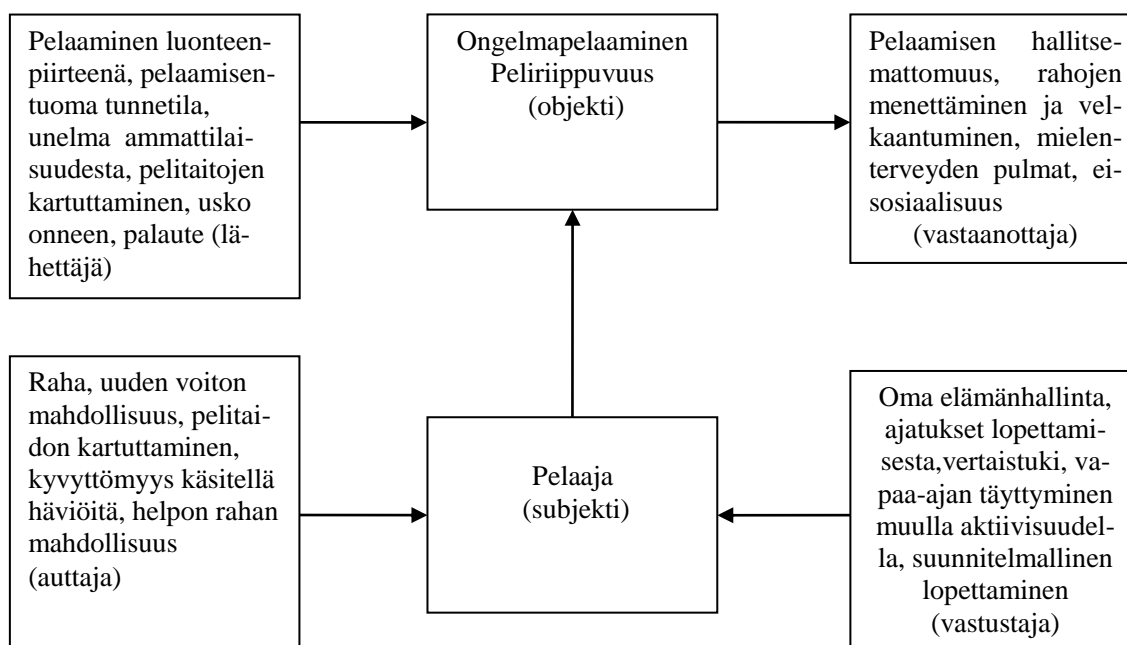
Vastaanottajana eli pelaamisen tuomina seurauksina näyttäytyvät hävityt tai voitettut rahat. Karkeimmillaan pelaaminen voidaan aloittaa, josta seuraa ensimmäisissä peleissä

koetut tappiot. Mahdollista on, ettei pelaaja enää tämän jälkeen halua jatkaa pelaamista, tai haluaa lähteä voittamaan rahojaan takaisin. Mikäli pelitilanne on ollut voitollinen, pelaaja voi tyytyä saamaansa rahalliseen korvaukseen tai voitto voi laukaista halun uusiin voittoihin (ks. myös Poteri & Tourunen 1995 19). Rahapelaamisen vaikutuksena voi tulla esille eräänlainen puute pelaamisen tuottamista tunnetiloista. Pelaamisen aloittaminen on voinut tuottaa tyydytystä ja tunnetiloja, jotka ovat voineet pelitilanteen jälkeen kadota. Tätä ilmiötä voi kutsua tunnetilatyhjiöksi. Toisaalta tämä nimike ei ole kovin kuvaava, sillä jäljelle jääneet tunteet voivat olla kaikkea pettymyksen tai harmistuksen välimaastosta positiiviseksi koettujen tunnevyöryjen jälkeen.

Vastaanottajana aineiston perusteella päihteiden ja mielenterveyden pulmat ovat kaksijakoisia. Toisaalta ne toimivat lähettäjänä eli motivaatiotekijöinä tai toisaalta pelaamista voi seurata lisääntynyt päihteiden käyttö tai mielenterveyden pulmia. Päihteiden käyttö voi edesauttaa pelaamista rohkeammin ja suuremmilla summilla (Poteri ja Tourunen 1995, 18). Esitän myös pelaamisen aloittamisen seurauksena ongelmapelaamisen. Toisin sanoen, ei ole mikään mahdottomuus, että ongelmapelaaminen syntyy heti ensimmäisestä kerrasta. Tällaisia ”ensimmäisestä kerrasta koukkuun” -tilannetta Riitta Poteri ja Jouni Tourunen (1995, 18) selittävät pelaajan henkilökohtaisilla tarpeilla suhteessa pelin tuottamaan vastineeseen, eli kuinka hyvin rahapelaaminen pystyy tuottamaan vastinetta pelaajan kaipaamiin asioihin.

7.2 Peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen jäsentyminen

Kertomusten perusteella pelaamiskertojen määrässä ja siirtymässä pelaamisen aloittamisesta ongelmapelaamisen muodostumisessa on vaihtelevuutta. Kertomuksissa osa pelaajista kokee pelaamisen huuman välittömästi ensimmäisillä pelikerroilla, kun vastaavasti osa puolestaan kokeilee pelaamista useamman kerran ennen ongelmapelaamisen muodostumista. Peliriippuvuuden syntymistä voidaan kuvata monella tavalla. Yleisesti peliriippuvuutta on pyritty hahmottamaan esimerkiksi alussa mainitsemani SOGS-arviointimenetelmän avulla (Nikkinen 2008, 66; Svetieva & Walker 2008, 158; Fröberg 2006, 23). Alla olevassa (KUVIO5) aktanttimallissa olen sijoittanut subjektin paikalle pelaajan ja objektiksi peliriippuvuuden syntymisen.



KUVIO 5. Peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen muotoutumisen prosessi.

Peliriippuvuuteen altistavat motivaatiotekijät (lähettäjä)

Lähettäjän asemaan olen asettanut pelaamisen luonteenpiirteenä sekä pelitaidon kartuttamisen, koska tässä kohtaa pelimaailma on pelaajalle tuttua ja mahdollisesti pelitaktiikka on hioutunut (ks. myös Griffiths 1999, 270). Onnistuneiden pelikokemusten tuottaman palautteen avulla pelaaja on voinut havaita olevansa voitollinen.

”Sinne vaan (pelimaailma) jännitystä ja voittoja etsimään”

(Kirjoitus 10)

Pelistä saadun voitokkaan palautteen avulla pelaaja voi pohtia pelaamista ammatikseen. Tällöin pelaaminen on aiheuttanut pohdintaa voittoihin johtaneista tekijöistä, kuten luonteenominaisuuksista, joita olen kuvannut luvussa viisi. Samalla pelaajan usko onneen on kasvanut joko voitettujen pelien vuoksi, eli pelaaja kuvittelee olevansa onnettarin suosiossa, tai häviöiden perusteella, eli pelaaja uskoo onnen kääntyvän seuraavassa pelissä. Myös tunnetilojen vaikutukset motivoivat pelaamaan (Mielonen & Tiittanen 1999, 28). Kuten yllä olevassa lainauksessa, rahapelaamisen motivaatioksi nousee kaksi tekijää, jännitys ja voitto. Voitto aiheuttaa jännityksen jälkeen vielä toisen voimakkaan tunnereaktion, joka voidaan jakaa kahteen osaan: voitto lisää pelaajan mielihyvän tuntemuksia, kun häviäminen aiheuttaa mielipahaa.

Edesauttaja peliriippuvuuden syntymisessä (auttaja)

Auttajan paikalle olen asettanut seuraavat tekijät: raha, uuden voiton mahdollisuus, pelitaidon karttuminen, kyvyttömyys käsitellä häviöitä, ja helpon rahan mahdollisuus. Poikkeavaa verrattuna edellisen luvun pelaamisen aloittamisesta on, että sijoitan rahan toimimaan myös auttajana.

”...tein kahden sadan talletuksen, koska olin varma että pelit lähtisivät nousuun ...”

(Kirjoitus 41)

Pelaaja on voinut voittaa rahaa, ja tämä on mahdollistanut, mutta myös auttanut pääsemään päämäärään eli uuteen peliin ja tämän kautta peliongelman syntyyn. Aina pelaaminen ei ollut voitokasta, vaan useimmiten häviö on todennäköisempi kuin voitto. Se ei

kuitenkaan lannistanut pelaajia, vaan usko uuteen voittoon tulevaisuudessa on vahva. Erilaisia pikavippejä tarjoavat yritykset helpottavat pelaajan tilannetta, mikäli omaa rahaa ei ole. Useissa kertomuksissa pikavippiyrityksillä oli oma erityinen asema pelaamisen rahoittamisessa, koska sieltä sai rahaa nopeasti ja helposti. Kyvyttömyys käsitellä häviöitä auttaa myös uusintamaan rahapelaamista. Samalla kun olen nostanut pelitaitojen karttumisen lähettäjä-kenttään, näyttäytyy sen läsnäolo peliriippuvuuden syntymisessä auttajan roolissa. Pelitaitojen karttuminen edesauttaa pelaajaa toistamaan pelaamista ja huomaamattaan orastava peliriippuvuus on läsnä. Pelaamista näyttää motivoivan myös ajatus mahdollisuudesta ansaita rahaa pelaamisen kautta, suhteellisen vaivattomasti ilman suuria fyysisiä ponnistuksia.

Pelaamista vähentävät tekijät (vastustajat)

Pelaamisen lopettaneiden tai sitä selkeästi vähentäneiden kertomuksista sain poimittua vastustajat. Pääosaa vastustajien ryhmässä näyttelee oma havahtuminen peliongelmiin ja sen avulla ongelmapelaamisen myöntämiseen itselle.

”Päätin, etten laita euroakaan peleihin!”
(Kirjoitus 53)

Oma havahtuminen liittyy olennaisesti käsitykseen elämänhallinnasta ja havaintoon siitä, kuinka pelaaminen hallitsee elämää ja tätä tilaa aletaan pitää epänormaalina. Tämän havainnon perusteella puolestaan pelaaja tekee itselleen päätöksen pelaamisen vähentämisestä tai lopettamisesta.

”Töissä on suoraan sanottuna kateellinen työkavereille, joilla on perhe ja ihan normaali arki.”
(Kirjoitus 14)

Riippuvuus näyttäytyy tämän tyyppisissä kertomuksissa ikään kuin vihollisena, joka haluttiin nujertaa. Tämä vihollinen on vienyt kaiken, mitä niin sanottuun normaaliin arkeen voidaan katsoa kuuluvaksi, kodin ja perheen. Lukiessani tällaisia kertomuksia, pystyin hahmottamaan riippuvuuden olemassa olevana fyysisenä olentona, jota vastaan pelaaja taistelee keinoja kaihtamatta. Toisaalta tällaista ilmiötä voisi kutsua riippuvuu-

den ulkoistumiseksi. Tämän kaltaisen ulkoistamisen avulla myös motivaatio peliriippuvuuden voittamiseksi kasvaa.

Kertomusten mukaan apua haetaan usein itsenäisesti tai muutamissa tapauksissa läheisten tuella. Usein nämä tekijät vähensivät pelaamista. Avun hakemisen itsenäisesti voi tässä rinnastaa liittyväksi maskuliinisuuteen (Itäpuisto 2011, 315), mutta myös oman elämänhallinnan vahvistajaksi. Tällä tarkoitan, että pelaaja on saanut vertauskuvallisesti ”erävoiton” kamppaillessaan riippuvuutta vastaan tehdessä itsenäisen päätöksen avun hakemisesta. Mikäli tässä erässä voittajana olisi peliriippuvuus, apua ei todennäköisesti olisi haettu.

Vertaistuen merkitystä elämänhallinnan tukena ei tule väheksyä. Vertaistuesta (muun muassa GA-ryhmät, A-klinikka) saatiin apua vähentää ja vähitellen lopettaa pelaaminen. Myös vapaa-ajan täyttäminen muunlaisella aktiivisuudella vähensi pelaamista, esimerkiksi liikunnan harrastamisella, töillä ja koulunkäynnillä.

Uusien ihastuksien tapaaminen ja rakastuminen vaikuttavat vähentävän pelaamista, tämän voi osaltaan rinnastaa myös edellä mainittuun vapaa-ajan käyttöön. Tyttöystävät ja treffiseura vievät pelaamiselle varattua aikaa. Toisaalta pitkissä parisuhteissa, jolloin oltiin naimisissa tai hankittu lapsia, puoliso ei vaikuttanut juuri hidastavasti pelikäyttämiseen. Huomionarvioista on, että kertomuksissa mietitään perheen merkitystä ja pelaamisen lopettamista, mutta usein tuloksettomasti. Tosin jotkut olivat lopettaneet pelaamisen puolisoitensa tuella. Merkittävä tekijä tässä kohtaa on rehellisyys itselle ja läheisille. Mikäli ongelmapelaamisen ja riippuvuuden pystyy myöntämään itselle ja läheisille, ovat edellytykset päästä irti riippuvuudesta paremmat.

”Nyt vihdoinkin olen täysin avoin itselleni ja läheisilleni, voin aloittaa oikeasti taistelun.. ”

(Kirjoitus 74)

Rahattomuus näyttäytyy kertomuksissa heikkona vastustajana, sillä pelaamista rahoitettiin useasti pikavipein sekä luottokortilla silloin, kun omaa rahaa ei ollut käytössä. Pelaamista yritettiin myös lopettaa ”nollatoleranssilla” eli pelaamisen totaalilla lopettamisella, välillä tässä onnistuen. Nollatoleranssi vaatii pelaajalta vahvistunutta elämänhallintaa, sillä houkutukset ja mahdollisuudet pelaamiseen ovat suuret. Pelaamisen vä-

hentämiseen ja nollatoleranssiin liittyy ilmiö, jota kutsun suunnitelmalliseksi lopettamiseksi. Tällä tarkoitan pankki- ja luottotilien sulkemista sekä verkkopankkitunnuksien hävittämistä, jotta rahan siirtäminen pelitileille ja luotolla pelaaminen olisi mahdotonta. Suunnitelmalliseksi lopettamiseksi voidaan kutsua myös kauppareissulla taskun pohjalla olevien kolikoiden jättämistä kotiin, jolloin esimerkiksi hedelmäpelien pelaaminen hankaloituu. Kokeiltuja keinoja ovat myös eston asettaminen tietokoneelle, jotta pääsy internetin pelisivustoille hankaloituisi tai pelisivustojen pelitilien hävittäminen. Äärimmäisenä pelaamisen vähentämisen keinona kertomuksissa tulee esille omien rahojen antaminen toisten kontrolloitavaksi (esimerkiksi puolisolle).

Pelaamisen seuraukset (vastaanottajat)

Näkyvimmat peliriippuvuuden seuraukset ovat rahojen menettäminen ja velkaantuminen sekä niihin liittyvät ilmiöt (ks.myös Pajula & Aaltonen 2010, 18; Laiho ym. 2009, 54; Poteri & Tourunen 1995, 28). Tähän liittyy oleellisesti myös uusien voittojen metsästäminen häviöistä koituneiden rahallisten tappioiden tasoittamiseksi (Svetieva & Walker 2008, 161). Kertomuksissa velkaantuminen näyttäytyi vakavana asiana, pahimmillaan velat ylittivät 100 000 euroa. Nostan tässä kohtaa esille myös näkökulmat rahan arvon ja pelaamisen kontrolloinnin menettämisestä eli hallitsemattomuudesta.

...velkoja noin 80 000 euroa...

(Kirjoitus 68)

... hävisin 2000 euroa...

(Kirjoitus 66)

...raha tuntuu edelleen mitättömältä.

(Kirjoitus 74)

Velkaantumiseen ja rahojen menettämiseen liittyy oheisilmiötä, kuten säästöjen pelaaminen, asunnon ja luottotietojen menettäminen, varastaminen sekä ylipäänsä omaisuuden menettäminen. Tämä omaisuus on menetetty myymällä, jotta pelaamista voitaisiin rahoittaa, tai se on mennyt velkojen ulosotossa. Seurausta peliriippuvuudesta, kuten myös oman varallisuuden menettämisestä, ovat häpeään liittyvät tunteet. Pelaaja kokee voimakasta häpeää (Pajula & Aaltonen 2010, 17) esimerkiksi velkaantumisestaan ja

mahdollisesti joutuu häpeän vuoksi peittelemään tilannetta läheisiltään (Costello 1999,34). Häpeä puolestaan voi johtaa mielenterveyden pulmiin, tällöin esimerkiksi pelaaja on joutunut valehtelemaan ja peittelemään tilannettaan läheisiltä pitkään.

”Pääni ei enää kestänyt... valehtelun taakkaa.”

(Kirjoitus 60)

Muita kertomuksissa mielenterveyteen liittyviä pulmia olivat esimerkiksi unettomuus, vieroitusoireet, masennus tai masennukseen rinnastettava alakuloisuus, itsetuhoisuus (ks.myös Laiho ym. 2009, 55; Mielonen & Tiittanen 1999, 39) ja maanisuus. Kertomusten pohjalta vaikuttaisi pääsääntöisesti siltä, että peliriippuvuus on otollinen kehittämään mielenterveyden pulmia, koska peliriippuvuuteen liittyy muita sosiaalisia ongelmia, kuten rahattomuus, velkaantuminen, ei-sosiaalisuus, jotka lisäävät pelaajan henkistä kuormittavuutta. On mahdollista, että rahapelaaminen on alun perin aloitettu helpottamaan mielenterveyden pulmia, mutta peliriippuvuuden syntymisen jälkeen pulmat eivät helpottaneet. Tuolloin ne ovat tulleet jollakin muotoa osaksi myös niiden pelaajien elämää, jolla ei lähtökohtaisesti niitä ollut. Pelaamattomuus on aiheuttanut myös vieroitusoireita (Griffiths & Parke 2002, 316), joita kertomuksissa luonnehdittiin ”levottomuuden” kaltaisiksi olotiloiksi (ks. myös Pajula & Aaltonen 2010, 17; Murto & Niemelä 1993, 30). Harri Mielonen ja Harri Tiittanen (1999, 36) tuovat esille levottomuuden liittyvän myös mielialan muutoksiin, eli tässä kohtaa edellä mainitsemini mielenterveyden pulmiin. Toisaalta kertomuksista välittyy juuri pelaamattomina hetkinä koettu levottomuus, joka rauhoittuu pelaamalla.

”Voittavalta pelaajalta puuttuu tärkein asia, ystävät”

(Kirjoitus 40)

Yllä mainittu lainaus on pelaamisen lopettamisvaiheessa olevalta pelaajalta. Tässä kohtaa ymmärrys pelaamisen täyttämästä vapaa-ajasta on tullut hänelle konkreettisesti esille ystävien kadottamisena, ja tämä on saanut hänet havahtumaan ongelmallisuuteen. Tarvemmin ei-sosiaalisuus pelaamisen seurauksena tarkoittaa pelaamisen täyttämää vapaa-aikaa. Pelaaminen on vienyt kaiken perheelle, ystäville ja harrastuksille vieneen ajan. Ei-sosiaalista toimintaa on myös pelaaminen, joka on vienyt työpaikan ja puolison (ks.myös Pajula & Aaltonen 2010, 17; Mielonen & Tiittanen 1999, 37.) Rahapelaamisen seuraukset näyttäytyvät vakavina asioina, joihin yleensä havahdutaan vasta silloin,

kun seuraukset ovat konkretisoituneet. Tällöin perhe, puoliso ja ystävät oli menetetty pelattujen rahojen lisäksi.

8 POHDINTA

Rahapelaaminen on houkuttavaa. Mainonnan ja median tuottaman kuvan perusteella se näyttäytyy kanavana voittaa suuria summia rahaa nopeasti. Mainonnan lisäksi nuorten miesten elämässä on useita houkutuksia ja elämäntaustallisia tekijöitä, jotka motivoivat kokeilemaan pelaamaan rahalla. Elämäntaustallisista tekijöistä voimakkaimmin esille nousee pelaamisen oppiminen jo lapsena. Pääasiallisena opastajana tässä toimivat vanhemmat, mutta myös kaverit. Neljänneksessä peliongelmia ja – riippuvuutta käsittelevässä kertomuksessa mainitaan juuri vanhempien osallisuus. Kertomuksissa pelaajan elämäntaustoihin liittyivät myös päihteet ja mielenterveyden pulmat, joihin haettiin helpotusta pelaamisesta. Toisaalta juuri päihteiden käyttö ja mielenterveyden pulmat näyttävät myös seurauksena peliriippuvuudesta. Elämäntaustallisiin tekijöihin liittyvät vielä pelaajan henkilökohtaiset valinnat. Pelaaminen nähdään tuolloin osana henkilökohtaiseen luonteeseen kuuluvaksi, tai se on voinut korvata pelaajan sosiaaliset suhteet. Tällöin pelaaja on valinnut pelaamisen menevän ystävien edelle.

Houkutuksia pelaamiselle löytyy useita, pääasiallisena kuitenkin pelaamisen aloittamisen helppous ja tämän lisäksi oletus helpon rahan ansaitsemisesta. Rahapelaamista voi harrastaa kotoa käsin ja mikä olisikaan nuorelle miehelle luontaisempi keino pelata rahapelejä kuin internetin tarjoamat mahdollisuudet. Myös muutamia vuosia takaperin rahapelaamista koskevaa mainontaan ei voinut olla törmäämättä. Se tulvi kauniita naisia ja kalliita esineitä, jotka puolestaan ovat voineet edesauttaa pelaamisen aloittamista. Televisiossa näkyneet rahapeliohjelmat (etenkin pokeri) saavat pelaamisen näyttämään helpolta keinolta voittaa suuria summia rahaa samalla näyttäytyen hohdokkaampana kuin tavallinen työnteko. Etenkin suuremmat voitot vakuuttavat pelaajaa omasta paremmuudesta verrattuna muihin pelaajiin. Samalla pelaaja alkaa kuvitella olevansa voitollinen ja kasvattaa pelipanostaan. Pian pelaaja löytää itsensä ansasta, jolloin pienet voitot eivät enää tunnu miltään, mutta pelaamista ei voida lopettaa, koska odotus isommasta voitosta on suuri.

Peliriippuvuus nuorten miesten elämässä on arka ja sensitiivinen ilmiö. Rahapelaamisen seuraukset tuottavat huolestuttavan määrän sosiaalisia ongelmia nuorten miesten elämään. Tutkimuksessani ilmenee, että rahapelaaminen vaikuttaa mielenterveyteen lisäämällä alakuloisuutta, masentuneisuutta sekä kasvattamalla itsemurhariskiä. Peliriippuvuudesta seuraa usein velkoja, mikä kertomuksissa näyttää kasvattavan häpeän tunte-

muksia. Häpeän taakka on suuri, ja tällöin kaikki tappiot, jotka pelaaja kokee voivat entisestään aiheuttaa elämän suistumisen raiteiltaan ja samalla vauhdittaa pelaamista. Hävittyjä rahoja yritetään voittaa takaisin pelaamalla ja suurentamalla panosta. Rahanpuutteen vuoksi nostetaan pikavippejä ja käytetään luottokortin luottotilit pelaamiseen. Tämä aiheuttaa nuoren elämään kierteen, joka jyrkkenee ongelmallisen pelaamisen myötä.

Aineiston kerääminen tutkimuksen edetessä oli haastavaa ja vaati minulta eettistä kamppailua ja sen purkamista kirjoittamalla. Alkuperin halusin kerätä aineistoni kirjoituspyynnön avulla, mutta havahduttuani todellisuuteen sen tuloksettomuudesta, minun täytyi pohtia valmiiden kirjoitusten käyttämistä työssäni. Tämä puolestaan vaati eettistä pohdintaa sekä tutkimusluvan laajentamista koskemaan valmiita internet-kirjoituksia. Nämä kirjoitukset antavat kattavan kuvan peliriippuvuuden tematiikasta ja niistä tilanteista, jotka ovat ajaneet pelaajan ongelmien pariin.

Nuorten miesten kertomukset peliriippuvuudesta ja – ongelmista olivat jokainen yksilöllisiä, mutta samalla niistä pystyy löytämään samankaltaisuuksia. Aineisto alkoi nopeasti toistaa itseään ja pian minulle hahmottuivat pelaamisen aloittamiseen altistavat tekijät sekä kuinka nuorten miesten peliriippuvuus alkaa muotoutua. Kertomusten avulla pääsin yllättävän lähelle peliongelmaisen miehen elämää, jossa rahapelaaminen valtasi melkein kaikki elämän alueet. Vaikka kertomukset peliongelmaista olivat samankaltaisia, voi niistä löytää eroavaisuuksia. Esimerkiksi kaikilla ongelmapelaajilla ei ole lapsuudessa kosketusta rahapelimaailmaan, vaan kiinnostus pelaamiseen on herännyt myöhemmin kokeillessa internetin rahapelejä. Tämän vuoksi voin todeta, että jokin toinen houkuttava tai elämäntaustallinen tekijä vaikuttaa toisella pelaajalla voimakkaammin pelaamisen aloittamiseen ja riippuvuuden syntymiseen kuin toisella.

Peliriippuvuuden muotoutumisen esittäminen on haastavaa, koska pelaamisen ongelmallisuuden raja on yksilöllinen. Koska peliriippuvuuden syntymiseen ei ole olemassa yhtä ainoaa kaavaa, koin toimivaksi keinoksi aktanttimallin soveltamisen peliriippuvuuden muotoutumisen esittelemiselle ja yksilöllisten tekijöiden havainnollistamiselle. Aktanttimallin ja peliriippuvuuteen altistavien tekijöiden kategorisoinnilla olen saanut selville tekijöitä rahapelaamisen aloittamisesta ja sen vetovoimaisuudesta, unohtamatta peliriippuvuuden taustalla piileviä merkityksiä ja näkökulmia. Aktanttimalin käyttämi-

nen vaati minua luokittelemaan myös pelaamista vähentävät tekijät, sekä pelaamisesta koituneet seuraukset.

Tämä pro gradu- tutkielma tarjoaa kattavan kuvan nuorten miesten rahapelaamisesta ja sen aiheuttamista ongelmista. Tämän tutkielman myötä hahmottuu myös tarve peliongelmiin ennaltaehkäisyyn ja torjumiseen. Suurimmassa osassa kertomuksia peliongelmat ovat kehittyneet vaikeiksi monisärmäisiksi ongelmiksi, jotka vaikeuttavat nuoren miehen elämänhallintaa. Näihin ongelmiin olisi syytä pyrkiä puuttumaan hyvissä ajoin, sillä peliriippuvuus edesauttaa marginalisoitumista varhaisessa vaiheessa. Jatkotutkimuksellisia tarpeita näenkin erityisesti peliriippuvuuden syntymisen ennaltaehkäisemisessä. Jotta ennaltaehkäisevää toimintaa voidaan toteuttaa, tulee peliriippuvuuden muotoutumisen prosessi tunnistaa ja osata puuttua siihen oikeassa vaiheessa. Tämän lisäksi on tärkeää tunnistaa peliriippuvuutta vähentävät tekijät, jotka kertomusten perusteella muun muassa liittyvät elämänhallintaan ja mielekkääseen vapaa-ajan viettomahdollisuuksiin. Näitä tekijöitä vahvistamalla voidaan mahdollisesti vähentää peliongelmiä.

LÄHTEET

- Aho, Pauliina & Ilkas, Hannu 2006:** Nuorten rahapelaaminen. 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat – puhelinhaastattelu. Sosiaali- ja terveysministeriö 12/2006.
http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/0DDA06D9-344C-46E5-A307-5A81842573F4/0/nuorten_rahapelaaminen_2007.pdf Viitattu 4.11.2009
- Aho, Pauliina & Turja, Tuomo 2007:** Suomalaisten rahapelaaminen. Sosiaali- ja terveysministeriön tutkimuksia. Taloustutkimus Oy.
http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/82EFAC39-7AEC-4EA9-A3C4-BB57D35A07B7/0/Suomalaisten_rahapelaaminen_2007_tekstiraportit5046.pdf Viitattu 5.9.2011.
- Arpajaislaki 2001. 23.11.2001/1047**
- Bardy, Marjatta & Känkänen Päivi 2005:** Tarinat yksilön ja yhteisön suhteissa. Teoksessa: Satka, Mirja & Karvinen-Niirikoski, Synnöve & Nylund, Marianne & Hoikkala, Susanna: Sosiaalityön käytäntötutkimus. Palmenia kustannus. Helsingin yliopisto, 201–217.
- Binde, Per 2009:** The Gambling motivation ja involment. A Review od Social Science Research. The Swedish Institute of National Health. Strömberg. Stockholm. Sweden.
- Burkitt, Ian 2002:** Complex emotions: relations, feelings and images in emotional. Teoksessa: Barbalet, Jack (toim.) 2002: Emotions and sosiology. Page Brothers. Norwich USA, 132-150.
- Caillos, Roger 2001:** Man, Play and Games. University of Illinois Press. Alkuperäinen teos Les Jeux et les homes vuodelta 1958. Urbana and Chicago. United States of America.
- Coffey, Amanda & Atkinson Paul 1996:** Making sense of qualitative data. Complementary research strategies. SAGE.
- Costello, Peter 1999:** Australian Gambling Industries. Inquiry report. Report 110. Canberra.
- Cooren François 2000:** Organizing Property of Communication. John Benjamins Publishing Co. Philadelphia USA.
- Courtenay, Will 2009:** Theorising masculinity and men’s health. Teoksessa: Broom, Alex & Tovey, Philip: Men’s health. Body, identity and social context. Wiley-Blackwell. United Kingdom, 9-32.
- Csikzentmihalyi, Mihaly 1992:** Flow. Psychology of Happiness. Harper & Row. USA.
- Denzin, Norman 1989:** Interpretive interactiotinism. Symbolic Interaction. Newbury Park. CA. SAGE.
- De Visser, Richard 2009:** Young men, masculinity and alcohol. Teoksessa: Broom, Alex & Tovey, Philip: Men’s health. Body, identity and social context. Wiley-Blackwell. United Kingdom, 126-144.
- Elliot, Jane 2006:** Using narrative on social research. Qualitative and Quantitative Approaches. SAGE.
- Elo, Satu & Kyngäs, Helvi 2007:** The qualitative content analysis process. Journal of Advanced Nursing vol.62, 107-115.
- Emilovich, Catherine 1995:** Distancing passion: Narratives in social science. Teoksessa: Hatch, Amos.J. & Wisniewski, Richard 1995: Life History and Narrative. Qualitative Studies series 1. RoutledgeFarmer. London & New York, 37-48.

- Eskola, Jari & Suoranta, Juha 1998:** Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Vastapaino Oy. Tampere.
- Fisher, Sue 1993:** Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies* vol.9:3,277-288.
<https://springerlink3.metapress.com/content/t480134r65784217/resource-sourced/?target=fulltext.pdf&sid=0fwoycpesrkvva24nkzanant&sh>
Viitattu 20.8.2011
- Fröberg, Frida 2006:** Gambling Among Young People. A knowledge review. Swedish National Institute of Public Health.
http://www.fhi.se/shop/material_pdf/r_2006_20_gambling.pdf
Viitattu 1.7.2011.
- Galdas, Paul 2009:** Men, masculinity and help-seeking behaviour. Teoksessa: Broom, Alex & Tovey, Philip: Men's health. Body, identity and social context. Wiley-Blackwell. United Kingdom, 63-82.
- Ghodse, Hamid & Maxwell, Douglas 1990 (ed.):** Substance Abuse and Dependence. An Introduction for the Caring Professions. The MacMillan Press LTD. London.
- Griffiths Mark 1999:** Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of gambling studies*. Vol 15: 3, 265–283.
<http://www.springerlink.com/content/p6t5246180p6p510/> *Viitattu 1.9.2011*
- Griffiths, Mark 2002:** Gambling and Gaming Addiction in Adolescence. Sarjassa: Parent, Adolescent and Child Training Skills 2 (toim. Herbert Martin). Blackwell Publishing Ltd. United Kingdom.
- Griffiths, Mark & Parke, Jonathan 2002:** The Social Impact of Gambling. *Social Science Computer Review*. Vol 20:3. Sage Publications, 312-320.
<http://ssc.sagepub.com/content/20/3/312.short> *Viitattu 1.9.2011.*
- Greimas, Algirdas Julius 1980:** Struktuaalisesta semantiikkaa. Alkuperäisteos *Semantique Structurale* vuodelta 1966. Gaudeamus Ab. Helsinki.
- Hardoon, Karen & Derevensky, Jeffrey 2001:** Social Influences Involved Children's gambling Behavior. *The Gambling Studies* 17 vol.3, 191-215.
<http://www.springerlink.com/content/g6746q122144183t/> *Viitattu 29.8.2011*
- Heikkilä, Antti 1995:** Riippuvuus. Valheiden verkko. Kustannusosakeyhtiö Tammi. Helsinki.
- Heikkilä, Jukka & Laine, Juha & Salokoski, Tarja 2009:** Rahapelien haitta-arviointi. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. Raportti 18/2009. Yliopistopaino. Helsinki. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/6322234a-ccf28-4b1b-90bb-b4e9298ccd38> *Viitattu 23.8.2010.*
- Henkilötietolaki. 22.4.1999/523**
- Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2009:** Tutki ja kirjoita. Tammi. Helsinki.
- Holmila, Marja & Bardy, Marjatta & Kouvonen, Petra 2008:** Lapsuus päihdeperheessä ja kielteisen sosiaalisen perimän voittaminen. *Yhteiskuntapolitiikka* (73) 2008:4, 421-432.
<http://www.stakes.fi/yp/2008/4/holmila.pdf> *Viitattu 6.11.2011.*
- Huotari, Kari 2007:** Pelaaminen hallintaan. Kuntoutus- ja koulutusohjelman uudelleen arviointi. Sosiaalipedagogiikan säätiö. Dark Oy. Helsinki.
- Huotari, Kari & Pitkänen Sari 2009:** ”Pahimmasta on päästy”. Arviointi PeliPoikki –ohjelmasta ongelmapelaajien tukena. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. Raportti 20/2009. Yliopistopaino. Helsinki.
<http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/aff7a2f5-695c-4cbb-a318-8c4838e709d1>
Viitattu 23.8.2010.

- Hyvärinen, Matti 2006:** Kerronnallinen tutkimus. www.hyvarinen.info/?page_id=9 1–27. Viitattu 19.10.2010
- Hänninen, Vilma 1999:** Sisäinen tarina, elämä ja muutos. Akateeminen väitöskirja. Tampereen yliopisto.
- Hänninen, Vilma & Valkonen, J 2008:** Tarinat, sairaudet ja kuntoutuminen. Teoksessa Hänninen, Vilma & Valkonen, J 2008: Kunnan tarinoita. Tarinallinen näkökulma kuntoutukseen. Tutkimuksia 59/1998. Kuntoutussäätiö. Helsinki, 3-20.
- Itäpuisto Maritta 2011:** Peliongelmaisen hoitoon hakeutumisen esteet. Yhteiskuntapolitiikka. Vol 76 (3/2011), 309-319.
- Jaakkola, Tapio 2008:** Peluuri. Vuosiraportti 2007. http://www.ecredo.fi/peluuri/data/liitteet/peluuri_vuosiraportti_2007.pdf Viitattu 4.6.2008
- Jaakkola, Tapio 2006:** Viihteestä riippuvuudeksi. Rahapeliongelman luonne. Tilas tokensuksen hyvinvointikatsaus 4/2006, 26—29.
- Johns, Andrew 1990:** What is dependence? Ghodse, Hamid & Maxwell, Douglas 1990 (ed.): Substance Abuse and Dependence. An Introduction for the Caring Professions. The MacMillan Press LTD. London, 5-28.
- Jouhki, Jukka 2010:** Postmodernin pelimiehen todellisuus. Teoksessa: Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.): Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, 8-68. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-06.pdf> Viitattu 1.9.2011.
- Järvinen, Aki & Sotamaa, Olli 2002 :** PENA. Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf> Viitattu 27.11.08
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Mustalampi, Saini & Niiles, Leija & Varvio, Saaramia 2009:** Paljonko suomalaiset pelaavat? Teoksessa: Terveiden ja hyvinvoinninlaitos: Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Helsinki, 17–25.
- Järvinen-Tassopoulos Johanna & Metso, Leena 2009:** Pojat on pelimiehiä, tytöt rahapeliä harrastajia. Vuoden ESPAD-koululaiskyselyn tulosten tarkastelua. Yhteiskuntapolitiikka 74. Vol 5, 523-536.
- Kaasinen, Valtteri & Halme, Jukka & Alho, Hannu 2009:** Pelihimonneurobiologiaa. Duocedim. 2075-83. <http://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo98331.pdf> Viitattu 22.8.2011.
- Kinnunen, Jani 2010:** Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. Raportti 12/2010.
- Koskela, Tuomas & Jalava, Janne 2010:** Kumpi on kumpi? Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen 2007–2009. Avauksia 4/2010. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. Helsinki.
- Koski-Jännes, Anja 2000a:** Mistä riippuvuudessa on kyse? Teoksessa: Koski-Jännes, Anja & Hänninen, Vilma: Miten riippuvuus voitetaan. Otava. Helsinki, 24–36.
- Koski-Jännes, Anja 2000b:** Riippuvuuden kehitys ja vaikutukset. Teoksessa: Koski-Jännes, Anja & Hänninen, Vilma: Miten riippuvuus voitetaan. Otava. Helsinki, 37–60.
- Kujasalo, Anne & Nykänen, Hannele 2005:** Viinin viemää. Nainen alkoholin ansassa. Myllyhoitoyhdistys ry. Kirjapaino oy. Helsinki.
- Kuula, Arja 2006:** Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Vastapaino. Jyväskylä.

- Krippendorff, Klaus 2004:** Content analysis. An introduction to Its Methology. Sage. London.
- Laiho, Jouni & Laiho, Tiina & Laitakari, Sari, Niiles, Leija, Varvio, Saramia & Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Mustalampi, Saini & Strand, Teija 2009:** Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009. Sisäasianministeriö. Sosiaali- ja terveysministeriö. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos.
- Laitinen, Merja & Uusitalo, Tuula 2008:** Narratiivinen lähestymistapa traumaattisten elämäkoke muksien tutkimisessa. Teoksessa:Kaasila, Raimo & Rajala, Raimo & Nurmi, Kari, E. (toim.) 2008: Narratiivikirja. Juvenes Print. Tampere,106–151.
- Lee, Raymond 1995:** Doing research on sensitive topics. SAGE. London
- Lehtomaa, Merja 2005:** Fenomenologisen kokemuksen tutkimus: Haastattelu, analyysi ja ymmärtäminen. Teoksessa: Perttula, Juha & Latomaa, Timo: Kokemuskentutkimus. Merkitys-tulkinta-ymmärtäminen.Dialogia Oy. Helsinki, 163–202.
- Lehtonen Mikko 1996:** Merkitysten maailma. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia. Vastapaino. Tampere.
- Lönnqvist, Jouko & Räsänen Pirkko 2007:** Käytös- ja hillitsemishäiriöt.Teokessa: Lönnqvist, Jouko & Heikkinen, Martti & Henriksson, Markus & Marttunen, Mauri & Partonen, Timo (toim): Psykiatria. Duocedim. Gummerus, Jyväskylä.509–515.
- Lönnqvist, Jouko & Heikkinen, Martti & Henriksson, Markus& Marttunen, Mauri & Partonen, Timo (toim) 2007:** Psykiatria. Duocedim. Gummerus. Jyväskylä.
- Mielonen, Harri & Tiittanen Harri 1999:** ” Sitä ajatteli, että jos sitä nyt voittaa...” Peliriippuvaisten kokemuksia ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta. A-klinikkasäätiön raportteja nro 32. Helsinki.
- Miles, Matthew B. & Huberman A. Michael 1994:** Qualitative data analysis. Sage.London.
- Merikallio, Annukka 2009:** Rahapelaamisesta, pelihaitoista niiden hoidosta ja ennaltaehkäisystä. Teoksessa: Rautee, Risto & Merikallio, Annukka 2009: Rahapeli kahdet kasvot. Annukka Merikallio Oy.Karisto, 88-152.
- Munting, Roger 1996:** An economic and social history of gambling in Britain and the USA. Manchester University Press. Manchester.
- Murto, Lasse & Niemelä Jorma 1993:** Kun on pakko pelata. Riippuvuus, persoonallisuuden häiriö, kohtuuton harrastus vai eettinen konflikti? Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista. Raporttisarja nro 11. Helsinki
- Modinos, Tuija & Suoninen, Annikka 2003:** Tulikärpäset lasipurkissa. Teoksessa: Modinos, Tuija & Suoninen, Annikka 2003 (toim): Merkillinen media. Tekstit nuorten arjessa. Jyväskylän yliopistopaino. Jyväskylä.
- Nikkinen, Janne 2008:** Rahapeliongelma aikamme sosiaalipoliittisena haasteena. Janus vol. 16, 64-71
- Paaso, Kari & Mustalampi, Saini & Tammi, Tuukka 2008:** Rahapelihaittojen ehkäisy. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisu. Helsinki. <http://pre20090115.stm.fi/ka1202804521469/passthru.pdf> Viitattu 11.9.2011.
- Pajula, Mari 2007:** Ongelmapelaajan läheinen: sairas vai selviytyjä? Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin. Stakes. Työpapereita 26/2007.<http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/A06E451C-2C4F-4F23-B703-198EFED25E10/0/pelaajanlaheinen.pdf> Viitattu 15.9.2011
- Pajula, Mari 2008:** Pelin merkit. Tietoa rahapeleistä ja peliongelmaasta työssään peliongelmaa kohtaaville. Stakes. Tukiaineisto.

- Pajula, Mari & Escartín Pablo 2009:** Peluuri vuosiraportti 2009.
http://www.peluuri.fi/data/liitteet/vuosiraportti_2009_peluuri_final.pdf
df luettu 19.8.2010
- Pajula, Mari & Aaltonen, Annina 2010:** Peluuri vuosiraportti 2010.
http://www.peluuri.fi/data/liitteet/vuosiraportti_2011.pdf *luettu 29.10.2011*
- Parton, Nigel & O’Byrne Patrick 2000:** Constructive social work : towards a new practice. Palgrave. Macmillan. London.
- Perttula, Juha 2005:** Kokemus ja kokemuksen tutkimus. Fenomenologisen erityistieteen tieteenteoria. Teoksessa: Perttula, Juha & Latomaa, Timo(toim.) 2005: Kokemuksentutkimus. Lapin yliopistopaino. Rovaniemi, 116–162.
- Perttula, Juha & Latomaa, Timo 2005:** Kokemuksen tutkimus. Merkitys-tulkintaymmärtäminen. Dialogia Oy. Helsinki.
- Pietarinen, Juhani 2002:** Eettiset perusvaatimukset tutkimustyössä. Teoksessa: Karjalainen, Sakari & Launis, Veikko & Pelkonen, Risto & Pietarinen, Juhani (toim.) 2002: Tutkijan eettiset valinnat. 58–70. Tammerpaino. Tampere.
- Pietarinen, Juhani & Launis, Veikko 2002:** Etiikan luonne ja alueet. Teoksessa: Karjalainen, Sakari & Launis, Veikko & Pelkonen, Risto & Pietarinen, Juhani (toim.) 2002: Tutkijan eettiset valinnat. Tammerpano. Tampere, 42-57.
- Pohjola, Anneli 2003:** Tutkijan eettisen sitoumukset. Teoksessa: Pohjola, Anneli (toim.)2003: Eettisesti kestävä sosiaalitutkimus. Lapin yliopiston yhteiskuntatieteellisiä julkaisuja C. Työpapereita 47. Lapin yliopisto. Rovaniemi, 53–68.
- Pohjola, Anneli 2003a:** Eettinen kestävyys. Teoksessa: Pohjola, Anneli (toim.) 2003: Eettisesti kestävä sosiaalitutkimus. Lapin yliopiston yhteiskuntatieteellisiä julkaisuja C. Työpapereita 47. Lapin yliopisto, Rovaniemi127–131.
- Polkinghorne, Donald. E. 1995:** Narrative configuration in qualitative analysis. Teoksessa Hatch, Amos.J. & Wisniewski, Richard 1995: Life History and Narrative. Qualitative Studies series 1. RoutledgeFarmer.London & New York, 5-24.
- Poteri, Riitta & Tourunen, Jouni 1995:** Asiakkaana ongelmapelaaja. Sininauhaliiton julkaisusarja 1995/2. Sininauhaliitto. Helsinki.
- Puuronen, Vesa 2000:** Johdatus nuorisotutkimukseen. 2.painos. Vastapaino.Tampere.
- Raiski, Seppo 2003:**Hyvä tiede myyntipuheen, väärin tekemisen ja eettisten ongelmien puristuksissa. Teoksessa: Pohjola, Anneli (toim.)2003: Eettisesti kestävä sosiaalitutkimus. Lapin yliopiston yhteiskuntatieteellisiä julkaisuja C. Työpapereita 47. Lapin yliopisto, Rovaniemi 23–52.
- Rautee, Risto & Merikallio, Annukka 2009:** Rahapelien kahdet kasvot. Annukka Merikallio Oy.Karisto.
- Reith, Gerda 2002:** The Age of Change: gambling in western culture.Routledge. New York.
- Riska, Elianne 2009:** Men’s mental health. Teoksessa: Broom, Alex & Tovey, Philip: Men’s health. Body, identity and social context Wiley-Blackwell. United Kingdom,145-162.
- Räsänen, Pekka 2005:** Havaintojen mittaus ja aineiston jäsentämisen metodologia. Teoksessa: Pekka Räsänen, Anttila Anu-Hanna & Melin, Harri: Tutkimusmenetelmien pyörteissä. Sosiaalitutkimuksen lähtökohdat ja valinnat. PS-kustannus. Jyväskylä. 85–102.
- Schull, Natasha Dow 2005:** Digital Gambling: The Coincidence of Desire and Design. The Annals of American Academy of Political and Social

Science.65-81 <http://ann.sagepub.com/content/597/1/65.full.pdf+html>
Viitattu 1.9.2011

- Sintonen Teppo 1999:** Etninen identiteetti ja narratiivisuus. Kanadan suomalaiset miehet elämänsä kertojina. SoPhi. Jyväskylän yliopisto.
- Sisäasiainministeriö 2008:** Arpajaislakihankkeen väliraportti. SM064:2007
10.04.2008[http://www.intermin.fi/intermin/images.nsf/files/6264f5e6e9655981c2257427002594e0/\\$file/arpajaislakihanke_valiraportti_100408.pdf](http://www.intermin.fi/intermin/images.nsf/files/6264f5e6e9655981c2257427002594e0/$file/arpajaislakihanke_valiraportti_100408.pdf) Viitattu 25.11.08
- Sosiaali- ja terveysministeriö 2008:** Rahapelihaittojen ehkäisy.
<http://www.stm.fi/Resource.phx/publishing/store/2008/01/ka1202804521469/passthru.pdf> luettu 4.6.2008
- Svartsjö, Mikko & Kinnunen, Jani & Paloheimo, Eetu & Mäyrä, Frans 2008:**
Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. Stakes. Raportteja 24/2008.
- Svetieva, Elena & Walker, Michael 2008:** Inconsistency between concept and measurement: The Canadian Problem Gambling Index (CPGI). Journal of Gambling Studies. Vol22,157-173.
<http://www.austgamingcouncil.org.au/images/pdf/eLibrary/19235.pdf>
viitattu 15.8.2011
- Taitto, Annikka 2002:** Kuka minä sitten olen? Riippuvuus ja siitä toipuminen. A-klinikkasäätiön raporttisarja 24. Saarijärvi.
- Tammi, Tuukka 2008:** Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? Miksi rahapeliongelmistä tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? Yhteiskuntapolitiikka 73:2, 176-184.
- Tarasti, Eero 1996:** Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia. Gaudeamus. Tammer-Paino Oy.Tampere.
- Taskinen, Teresa 2007a:** Pelasin opintolainani viidessä minuutissa. Tutkimus nuorten ongelmapelaajien pelihistoriatarinoista. Yhteiskuntatieteidentiedekunta. Kuopion yliopisto.
- Taskinen, Teresa 2007b:** Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. Rahapelit nuorten elämässä. Stakesin työpapereita 25/2007
<http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/80AC92F3-7A93-4F6D-9B53-D84884D1F33F/0/kaupassakioskillajakotikoneella.pdf>
Viitattu 24.10.2011.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009:** Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Tammi. Livonia print. Latvia.
- Törrönen, Jukka 1999:** The passionate text. The pending narrative as a macrostructure of persuasion. Teoksessa Törrönen, Jukka 1999: Juomisen vastuu ja vapaus. Sosiosemiotittainen analyysi alkoholipoliittisesta liberalismista maallikkoajattelussa. Helsingin yliopiston sosiologinen laitos. Yliopistopaino. Helsinki, 153–176.
- Törrönen, Jukka 2005:** Toisen ääni, näkökulma ja kohteena oleminen. Teokses-Hänninen, Sakari & Karjalainen Jouko & Lahti, Tuukka toim. 2005: Toinen tieto. Kirjoituksia huono-osaisuuden tunnistamisesta. Stakes. Gummerus. Saarijärvi.
- Uusitalo, Tuula 2006:** Miten päästä yli mahdollittoman? Narratiivinen tutkimus itsemurhamenetyksistä. Akateeminen väitöskirja. Lapin yliopisto.
- Valkama Juha-Pekka 2006:** Suomalaisten rahapelikulutus. Tilastokeskuksen hyvinvointikatsaus 4/2006. 10—14.
- Wallin, Aila 2001:** Pennit miljooniksi. Tietoa lasten ja nuorten pelaamisesta ja sen haitoista. Sininauhaliitto. A-klinikkasäätiö.

Muut lähteet:

Sintonen Teppo 2010: Narratiivinen johtajuustutkimus. 11.10.–12.10.2010 & 13.11.–14.11.2010 Lapin yliopisto.

LIITE 1. Esimerkki sisällönanalyysistä tutkielmassani