

Itsensä löytäjät, Järkeilijät ja Turvaverkon rakentajat

Kolme tarinatyyppiä rahapeliongelman syistä ja selättämisestä

Uskontotieteen pro gradu -tutkielma

Maailman kulttuurien laitos

Johanna Luostari

Syyskuu 2011

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
1.1	Tutkimuksen tarkoitus.....	5
1.2	Aikaisempi tutkimus.....	8
2	RAHAPELIONGELMASTA	11
2.1	Rahapeliongelman määrittelyä.....	11
2.2	Rahapeliongelman syyt ja seuraukset.....	12
2.3	Rahapeliongelman hoito	14
2.4	Suomen rahapelijärjestelmä ja suomalainen ongelmapelaaja.....	16
2.5	Ongelmapelaajan profiili	18
3	RAHAPELAAMINEN USKONTOTIETEEN KENTÄLLÄ	20
3.1	Uskonnon ja uhkapelaamisen suhde: harmoniaa ja konflikteja.....	20
3.2	Pelaamisen ja uskonnon analogisuus.....	23
3.3	Sattumaako?	24
3.4	Transsissa.....	26
3.5	Pelaaminen uskonnon korvikkeena	27
4	AINEISTONHANKINTA	30
4.1	Etnografiset menetelmät: havainnointi ja haastattelu	30
4.2	Kasvotusten toteutetut teemahaastattelut	31
4.3	Virtuaaliset teemahaastattelut Pelivoimapiiri-palvelun sisällä	34
4.4	Lähdekritiikki.....	36
4.5	Tutkijan oma paikantuminen.....	38
5	TUTKIMUSETIIKKA.....	39
6	HAASTATELTAVAT.....	40

7 NARRATIIVINEN ANALYYSI: KULTTUURISTA TARINAMALLIA ETSIMÄSSÄ.....	43
7.1 Tarina elämän jäsentäjänä ja merkitysten luoja.....	43
7.2 Kulttuurinen tarinatavaratalo ja sen eri osastot.....	45
7.3 Tarinoiden tasot: kausaalitaso, moraalitaso ja arvotaso	46
7.4 Analyysin vaiheet	47
8 ITSENSÄ LÖYTÄMISEN TARINA	49
8.1 Rankka lapsuus, kova elämä	50
8.2 Pelaaminen ahdistuksen ja turhautumisen lievittäjänä.....	52
8.3 Itsensä löytäjän uusi alku.....	55
8.4 Tukahdutettujen tunteiden kohtaaminen porttina itsetuntemukseen.....	58
9 JÄRJEN ÄÄNI -TARINA.....	60
9.1 Pelaaminen alkaa varkain	61
9.2 Sankarimyytti murentuu.....	64
9.3 Sankari pelastaa itse itsensä	66
9.4 Kun järki voittaa luonnon	67
10 TURVAVERKKOTARINA	69
10.1 Lapsuuden rahapelit	70
10.2 Pelikone ystävän korvikkeena.....	71
10.3 Läheiset ja vertaistuki ongelmapelaajan turvaverkkona.....	73
10.4 Yksin olemme heikkoja, yhdessä vahvempia.....	77
11 YHTEENVETO	80
12 BIBLIOGRAFIA	86
LIITE 1 Haastattelupyynnö Pelirajat'on -ryhmiin.....	95
LIITE 2 Haastattelupyynnö Pelivoimapiiriin	96
LIITE 3 Teemahaastattelun runko	96

TAULUKOT

Taulukko 1 Haastateltavien (n=15) ikä- ja sukupuoli.....	41
Taulukko 2 Haastateltaville (n=15) pääasiallisesti ongelmia aiheuttanut peli.....	41
Taulukko 3 Itsensä löytämisen tarina	59
Taulukko 4 Järjen ääni -tarina	69
Taulukko 5 Turvaverkkotarina	79
Taulukko 6 Tarinatyyppien ikä- ja sukupuolijakauma.....	81

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen tarkoitus

Kulttuureissa on tarjolla valmiiden mallitarinoiden tai perusjuonten varanto, joka vaikuttaa tarinoiden kertomiseen ja vastaanottamiseen. Usein nämä perusjuonet kiteytyvät tutuissa hahmoissa kuten juopossa perheenisässä tai huonohampaisessa narkomaanissa (Hyvärinen 2004, 243). Ongelmallisesti pelaavasta ei suomalaisessa kulttuurissa ole tarjolla vastaavanlaista, yhtä valmista tarinaa, koska ongelmapelaajista ei edelleenkään puhuta mediassa eikä kahvipöydissä yhtä tuttavallisesti kuin päihdeongelmaisista. Tällä opinnäytetyöllä haluan osaltani laajentaa ongelmapelaajista kerrottujen tarinamallien varantoa ja tehdä ongelmapelaajien tarinaa tutummaksi – kuitenkin niin että peliongelmaista selviytyneet pääsevät itse kertomaan tarinaansa.

Pelaajan tarinaa etsiessäni vierailin sekä kasvokkain kokoontuvissa että virtuaalisissa ongelmapelaajien vertaistukiryhmissä ja haastattelin 16 ongelmapelaajaa. Tärkeimmät haastatteluteemat olivat pelihistoria, avun hakeminen, vertaisryhmän merkitys, pelaamisen syyt ja pelaamisesta ylipääseminen. Tutkimuskysymykseni oli: minkälaisia tarinatyyppisiä peliongelmaista selviytymisestä nousee esille? Tarinoita kuunnellessani ja analysoidessani käytin erottelevina tekijöinä peliongelman kertomuksissa annettuja syitä ja peliongelmaan löydettyä ratkaisua. Samalla etsin yleisempää kulttuurista tarinamallia haastateltavien kerronnan takaa.

Matti Hyvärisen (2010, 114) mukaan ihmiset ilmaisevat, joko suorasti tai epäsuorasti, kertomuksissaan kulttuurissa vaikuttavia yleisiä arvoja ja moraalisia kannanottoja. Kertomuksia pyytämällä halusin haastaa ja houkutella haastateltavat tuottamaan kulttuurissaan vaikuttavia yleisiä arvoja ja ajatusmalleja. Sosiaalipsykologi Vilma Hännisen (2000, 51) mukaan kulttuurissa on tarjolla lukuisia erilaisia tarinoita, jotka periaatteessa ovat kaikkien käytettävissä oman elämän hahmottamiseen ja siitä kertomisen apuvälineeksi. Käytännössä kaikki tarinat eivät kuitenkaan sovellu yhtä

lailla jokaiselle kertojalle: "kulttuurisessa tarinatavaratalossa" on varattu erilliset osastot esimerkiksi miehille ja naisille, eri ikäryhmien ja luokkien edustajille. Tämä tarinamallien jakautuminen sukupuolen ja iän mukaan näkyy selvästi myös omassa aineistossani.

Kulttuurintutkijana en tarkastele rahapelaamista ensisijaisesti neuroosina tai mielen sairautena. Löytyyhän ilmiö lähes jokaisesta tuntemastamme inhimillisestä kulttuurista. En kuitenkaan kiellä sitä, että rahapelaaminen voi muodostua myös peliongelmaksi tai jopa patologiseksi sairaudeksi. Olen tämän itse työssäni Peluurin¹ ja Tiltin² päivystäjänä sekä myös aineistossani toistuvasti kohdannut. Kulttuurin- ja uskonnontutkijana näen, että rahapelaaminen tarjoaa harjoittajilleen uskuntoon rinnastuvia vaihtoehtoisia merkitysjärjestelmiä tai toisia todellisuuksia, joita kulttuurin ylempään rakenteeseen tavallisesti kuuluu. Pelaajat käyttävät rahojaan – joko tienattuja, lainattuja tai varastettuja, jäsenyyden lunastamiseen erilaisista toisista todellisuuksista, usein pitkälti ohi sen, mihin heillä olisi varaa (Alho 1981, 115). Haastatteluaineistossa näkyy pilkahduksia tästä pelimaailman luomasta toisesta todellisuudesta, josta pelaajat hakevat ontologista turvaa yksinäisyyteensä ja ahdistukseensa.

Riippuvuusnäkökulman sijaan keskityn pelaajien omiin tarinoihin ja kokemuksiin ongelmapelaajina. Annan heille itselleen mahdollisuuden kertoa omasta pelaajahistoriastaan ja katson, millaisia kertomisen malleja, peliongelmaa selittäviä tekijöitä ja ongelmaan löytyneitä ratkaisuja kertomuksista nousee esiin. Matti Kamppisen (1995, 15) mukaan jokainen ihminen on avaininformantti oman elämänsä suhteen, ja täten elämäntarinat ovat oivallinen kulttuurintutkimuksen harjoitustyön kohde.

Käytän tässä gradussa käsitteitä rahapeliongelma, peliongelma ja ongelmapelaaminen rinnakkain. Kun kirjoitan peliongelmaista, tarkoitan aina

¹ Peluuri on valtakunnallinen auttava puhelin ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen.

² Tiltti on Helsingin keskustassa sijaitseva info- ja tukipiste pelaajille, läheisille ja ongelmapelaajien kanssa työskenteleville ammattilaisille. Tiltti on Sininauhaliiton hanke, jonka rahoittaa Raha-automaattiyhdistys.

rahapeliongelmaa, en esimerkiksi aikapeliongelmaa.³ Pelaajista käytän nimitystä ongelmapelaaja peliongelmaisen tai peliriippuvaisen sijaan, koska ongelmapelaaja on vähemmän leimallinen kuin peliongelmainen tai peliriippuvainen. Päädyin käyttämään peliongelman käsitettä peliriippuvuuden sijaan, koska näen peliongelman nimenomaan ongelmana, josta voi päästä yli. Tähän ratkaisuun vaikutti osaltaan lähes kolmen vuoden mittainen työkokemus Peluurissa, auttavassa puhelimesta, jossa on suosittu peliongelmadiskurssia riippuvuusdiskurssin sijaan.

Osa haastateltavista kuitenkin puhui peliriippuvuudesta, joten analyysiluvuissa käytän haastateltavien suorissa lainauksissa myös riippuvuustermiä. Käytän myös käsitettä uhkapelaaminen (engl. *gambling*) erityisesti luvussa 3, jossa käsittelen uhkapelaamista kulttuurisena ilmiönä ja uskonnon ja uhkapelaamisen suhdetta. Kulttuurihistoriallisesti tarkasteltuna rahapelaamisen käsite ei ole mielekäs, koska pelaamisen historiassa ei ole aina vaihdettu rahaa vaan on voitu pelata myös muusta omaisuudesta, jopa vapaudesta.

Pro graduni on toimeksianto A-klinikkasäätiöltä ja Sosiaalipedagogiikan säätiöltä. Toimeksiannon tarkoitus oli alun perin tutkia ongelmapelaajien virtuaalisten ja kasvotusten kokoontuvien vertaistukiryhmien välistä eroa. Aineistoni antoi kuitenkin enemmänkin vastauksen kysymykseen vertaistuen merkityksestä ryhmiin osallistuneille. Kirjoitin syksyllä 2010 erikseen raportit vertaistukiryhmien merkityksestä toimeksiantajilleni.⁴ Käsillä olevassa työssä keskityn ongelmapelaajien tarinoihin peliongelmaasta selviytymisestä.

³ Aikapelaamisesta tai aikapeliongelmaasta puhuttaessa viitataan esimerkiksi verkkopelaamiseen tai konsolipelien pelaamiseen, mikä vie ensisijaisesti pelaajaltaan liikaa rahaa eikä aikaa.

⁴ A-klinikkasäätiölle kirjoittamassani raportissa tarkastelin Pelivoimapiirin funktionaalista laatua. Sosiaalipedagogiikan säätiölle kirjoittamassani raportissa käsittelin Pelirajat'on -vertaistukiryhmien merkitystä osallistujilleen. Pelivoimapiirin raportti on luettavissa palvelun internet-sivuilla.

1.2 Aikaisempi tutkimus

Suomessa pelaamisen aiheuttamista ongelmista on Riitta Poterin & Jouni Tourosen (1995) mukaan alettu puhua vasta 1980-luvulla. Toisin kuin alkoholiongelma, peliongelma ei ole esillä julkisuudessa eikä ihmisten päivittäisissä puheissa. Peliongelma ei haise eikä näy päälle kuten alkoholiongelma voi tehdä. Sen vuoksi peliongelma jää usein sekä läheisiltä että terveydenhuollon ammattilaisilta huomaamatta. Mediassa ei näy julkisuuden ihmisiä kertomassa pelaamisen aiheuttamista ongelmista samalla tavalla kuin alkoholinkäytöstä, masennuksesta ja syömisongelmista (Rasi 2008, 1). Sankaritarinoita pokerihaista ja lottovoittajista löytyy, mutta häviöistä vaietaan.

Itse pelaamista ja peliongelmaa ei suomalaisessa uskontotieteessä ole juurikaan tutkittu, vaan aihetta on käsitelty ennemminkin psykiatrian, psykologian, sosiaalipsykologian, sosiaalityön ja yhteiskuntapolitiikan kentillä. Aihe on myös uskontotieteessä relevantti ja käsittelemisen arvoinen, vaikka ongelmapelaamisen tutkiminen ei ole kaikkein perinteisintä uskonnontutkimusta.⁵ Uskontotieteen tutkimuskenttä on kuitenkin muuttunut merkittävästi viime vuosikymmeninä. Tutkimuksia on tehty ensisilmäyksellä niinkin profaaneista aiheista kuin työttömyys (Taira 2006) ja anoreksia (Puuronen 2004b).

Uskontotieteelläkin riittäisi ongelmapelaamisessa tutkittavaa. Aihetta voisi lähestyä rituaalitutkimuksen näkökulmasta kiinnittäen huomiota pelaajien pelikäyttäytymiseen (Grunfeld & al. 2010). Myös vertaileva näkökulma eri uskontoperinteiden suhtautumisesta uhkapelaamiseen olisi perusteltu (Binde 2007a). Uskontotieteilijä Olli Alho (1981) on kirjoittanut (uhka)pelaamisesta kulttuurisena ilmiönä. Itse ongelmapelaamisen käsitteleminen on jäänyt kuitenkin vähemmälle. Kulttuurientutkimuksen annin pelitutkimukselle voikin nähdä juuri siinä, että pelaamista ei katsota sairauden näkökulmasta vaan kokonaisvaltaisemmin osana kulttuuria.

⁵ Perinteisellä uskonnontutkimuksella viitataan uskonnollisen yhteisön, kuten turkulaisen Elämän sana-seurakunnan tai suomalaisen Hare Krishna -yhteisön tutkimiseen.

Tutkimuksen lähtökohdat ovat narratiivisessa tutkimuksessa, jota on ensisijaisesti viljelty psykologian ja sosiaalipsykologian kentillä. Narratiivinen näkökulma on otettu hyvin vastaan myös uskonnon tutkimuksessa. Uskontopsykologiassa kokijan oman kerronnan merkitys on ymmärretty jo tieteenalan alusta lähtien. Perustuihan uskontopsykologian klassikon William Jamesin teos *Varieties of Religious Experience* vuodelta 1902 juuri kokijoiden itsensä henkilökohtaisille kuvauksille. (Hovi 2004, 380–381.) Uskontotieteessä muun muassa Tuija Hovi Turun Kulttuurien tutkimuksen laitoksella on tehnyt narratiivista tutkimusta. Hovi (2007) on tutkinut uskovan identiteetin rakentumista kerronnan kautta.

Tutkimukseni keskeinen teema on kertomukset peliongelmaista selviytymisestä. Tässä yhteydessä haluan nostaa esiin uskontotieteilijä Anne Puurosen etnografisen tutkimuksen *Rasvan tyttäret* (2004b) anoreksiasta selviytyneistä nuorista naisista. Puuronen lähestyi anoreksiaa sairauden sijaan muun muassa orientoitumisjärjestelmänä, joka merkittävydessään on verrattavissa uskonnonkaltaiseen viitekehykseen.

Puurosen (2004a) uskontotieteellinen lähestymistapa anoreksian tutkimukseen on uusi ja tulee lähelle omaa näkökantaani ongelmapelaajiin: hän ei lähestykään aihetta lääketieteen näkökulmasta vaan uskontoantropologian (rituaaliteoriat), uskontososiologian (yhteiskunnan ihanteet, arvot ja normit) ja uskontopsykologian (konversioteoriat) perspektiivistä. Erityisesti konversioteoria on oman tutkimukseni kannalta mielenkiintoinen. Puuronen erittelee tutkimuksessaan anorektisen konversion kolme eri vaihetta: anorektiseksi tulemisen, anoreksian ylläpidon ja anoreksiasta pois-orientoitumisen. Samalla tavoin haastattelemiani peliongelmaista selviytyneet kertoivat ongelmapelaajaksi tulemisestaan (kääntymisestään), pelaajan elämän ylläpitämisestä ja ongelmasta ylipääsemisestä eli pois-orientoitumisesta.

William James (1902/1981, 152) kuvailee tällaista elämänmuutosta, esimerkkinään uskonnollinen kääntymys, seuraavasti:

Kun sanotaan, että ihminen on kokenut kääntymyksen, tarkoitetaan, että uskonnolliset mielteet, jotka ovat olleet periferiassa, ovat ottaneet keskeisen aseman ja että uskonnolliset päämäärät muodostavat vakiintuneet energian keskuksen.

Haastattelemiani ongelmapelaajat eivät yhtä lukuun ottamatta olleet kokeneet varsinaista uskonnollista kääntymystä. Uuteen elämään orientoitumista pelientäyteisen elämän jälkeen voi kuitenkin verrata uskonnolliseen kääntymykseen. Kuten Puurosenkin tutkimuksessa, anoreksiaan orientoituneet alkavat vähitellen nähdä elämässään muita, anorektisia sääntöjä tärkeämpiä asioita, myös omassa aineistossani ongelmapelaajat alkavat löytää elämäänsä muuta sisältöä. Kääntymys tai pois-orientoituminen ei ole välttämättä salamannopea, kuten uskonnollisissa kääntymyskertomuksissa usein on tapana kuvata, vaan jo pidempään mielessä kypsynyt halu muutokseen.

Tutkielman rakenne on seuraava: Luvussa 2 luon yleiskatsauksen rahapeliongelmaan, suomalaisen ongelmapelaajaan ja Suomen ainutlaatuihin rahapelijärjestelmään eurooppalaisittain verrattuna. Luvussa 3 tarkastelen uskonnon ja rahapelaamisen suhdetta historiallisesti, vertailen rahapelaamisen ja uskonnon yhteisiä elementtejä ja pohdin, voisiko rahapelaaminen modernissa yhteiskunnassa olla eräänlainen uskonnon korvike. Neljännessä luvussa raportoin etnografikokemuksistani ongelmapelaajien vertaistukiryhmissä ja reflektoin omaa paikantumistani tutkijana. Luvussa 5 pohdin arkaluonteisen aiheen tutkimiseen liittyviä eettisiä kysymyksiä ja luvussa 6 esittelen lyhyesti tutkimukseen osallistuneet haastateltavat. Seitsemännessä luvussa esittelen käyttämäni narratiivisen analyysimenetelmän ja kerron, miten analyysi on tehty. Seuraavat luvut: 8, 9 ja 10 ovat varsinaisia analyysilukuja, joissa käyn läpi haastatteluaineistosta nousseet tarinamallit vaihe vaiheelta. Päätän tutkielmani johtopäätöksiin ja pohdintaan.

2 RAHAPELIONGELMASTA

2.1 Rahapeliongelman määrittelyä

Ongelmapelaaminen ilmenee liiallisena pelaamisena, joka vaikuttaa kielteisesti henkilön muihin elämänalueisiin, kuten psyykkiseen tai fyysiseen terveyteen, suoriutumiseen koulussa tai työssä, talouteen ja ihmissuhteisiin (Jaakkola 2008). Ongelmapelaaminen (engl. *problem gambling*) on kansainvälisesti käytetyin termi puhuttaessa eriasteisesti haitallisesta pelaamisesta. Ongelmapelaaminen on syytä erottaa peliriippuvuudesta ja pelihimosta, vaikka usein näitä termejä käytetään päällekkäin. Ongelmapelaaminen käsitteenä sisältää peliriippuvuuden ja sen voisi nähdä sateenvarjokäsitteenä peliongelman eri asteille.⁶ (Pajula 2008, Heikkilän & al. 2009, 18 mukaan.)

Rahapelaamisessa pelaamisen ongelmallisuuden asteeseen vaikuttaa useampi pelaamisen piirreulottuvuus. Pelaamisen luonnetta ei voi määrittellä esimerkiksi vain siihen kulutettavan rahamäärän perusteella vaan pelaamisen ongelmallisuutta määriteltäessä tulisi ottaa huomioon myös siihen käytettävä aika ja pelaamisesta aiheutuvat seuraukset. (Pajula 2008, Heikkilän & al. 2009, 18 mukaan.) Ongelmapelaajan pelihistoriaan kuuluu usein myös eri vaiheita, joissa siirrytään tasolta toiselle, esimerkiksi viihdepelaajasta ongelmapelaajaksi. Muutos ei ole välttämättä suoraviivaista. Monet tutkijat katsovat pelihimon olevan enneminkin dynaaminen tila kuin krooninen sairaus. Pelaajalla saattaa olla pitkiäkin pelaamattomuuden jaksoja, joita voi seurata retkahdus, aivan kuten alkoholisteilla. (Volberg 2001, Jaakkolan 2008, 506 mukaan.)

⁶ Rahapelaamisen asteita on ryhmitelty muun muassa seuraavalla tavalla: tasolle 0 sijoittuvat eivät ole koskaan pelanneet rahapelejä, tason 1 muodostavat niin sanotut viihdepelaajat tai sosiaaliset pelaajat, tasolle 2 kuuluvat liikaa pelaavat, riskiryhmään kuuluvat tai holtittomasti pelaavat ja tasolle 3 peliriippuvaiset tai pakonomaisesti pelaavat. Ongelmapelaajien seulontaan on käytetty South Oaks Gambling Screen (SOGS) -mittaria, joka määrittelee testistä 0-2 pistettä saaneet ongelmattomiksi, 3-4 pistettä saaneet riskiryhmään kuuluviksi ja 5 tai enemmän pisteitä saaneet peliriippuvaisiksi. (Jaakkola 2008, 505–506.)

Sekä amerikkalaisessa DSM-IV- että WHO:n kehittämässä Suomessakin käytössä olevassa ICD-10 -tautiluokituksissa pelihimo luokitellaan impulssikontrollin häiriöksi, joihin luokituvat myös esimerkiksi kleptomania, pyromania ja pakonomainen ostaminen. Monet tutkijat ja klinikot (Holden 2001, Orford 2001, Petry 2006) ymmärtävät patologisen pelaamisen kuitenkin ensisijaisesti toiminnalliseksi riippuvuushäiriöksi eli addiktioksi ilman varsinaista ainetta. Rahapelaamisen häiriötä voidaan pitää niin sanottuna puhtaana addiktio muotona niin, että siinä korostuvat psykologisen riippuvuushäiriön tunnuspiirteet (impulsiivinen mielihyvän tavoittelu, kontrollin menetys ja pakonomaisuus) ilman aineellisiin riippuvuuksiin (päihteet) kuuluvaa fysiologisen riippuvuuden kehittymistä. Kuitenkin ongelmapelaajan ja patologisen pelaajan kohdalla taloudelliset vaikeudet voivat olla huomattavasti suurempia ja pakonomainen kiintymyssuhde addiktio kohteeseen vähintään yhtä vaikea kuin päihderiippuvuuksissa. (Halme & Tammi 2008, 302–303.)

Riippuvuuden ainekohtaisesta ja fyysistä riippuvuutta korostavasta tulkinnasta on siirrytty korostamaan sen psyykkistä ja sosiaalista puolta, koska on huomattu, että ihmiset voivat kehittää vaikean riippuvuuden myös ensisilmäyksellä viattomiksi luokiteltaviin asioihin, kuten ruokaan, liikuntaan, seksiin ja rahapeleihin. Myös sosiaalisilla ja yhteiskunnallisilla tekijöillä on keskeinen vaikutus siihen, miten yleistä riippuvuuskäyttäytyminen kussakin yhteiskunnassa on ja mitkä kaikki asiat luokitellaan riippuvuuksiksi. (Koski-Jännes 2008, 26.)

2.2 Rahapeliongelman syyt ja seuraukset

Rahapeliongelmaan ei ole olemassa yhtä ainoaa selkeää syytä, vaan ongelmien syntyyn vaikuttavat useat eri asiat ja niiden yhteisvaikutus. Näitä ovat muun muassa geneettinen alttius, häiriöt tietyissä aivojen välittäjäainetoiminnoissa – erityisesti dopamiinin erityksessä, sosiaalinen ympäristö ja tarjolla olevien pelipalveluiden luonne. (Heikkilä & al. 2009, 19.) Yhteiskunta voi vaikuttaa kahteen jälkimmäiseen

tekijään säätelemällä pelientarjontaa (esim. Griffiths & Parke 2003; Griffiths 1993, 101–102).

Pelien helpon saatavuuden lisäksi (nettipelit) esimerkiksi nopeatempoiset (raha-automaatit) ja kuviteltuja tai todellisia taitoelementtejä sisältävät pelit (pokeri) tuottavat pelaajilleen herkemmin ongelmia (Pelin merkit 2008, 7). Pelaajien kognitiivisia vääristymiä pidetään yhtenä peliongelman altistavana tekijänä: Pelaaja voi kuvitella voivansa vaikuttaa pelionneensa tietynlaisella rituaalisella käyttäytymisellä tai onnennumeroilla. Pelaajilla on myös taipumus muistaa paremmin voittonsa kuin häviönsä. (Toneatto & al. 1997, 262–263.)

Halmeen & Tammen (2008, 303) mukaan peliongelmaan syntyyn vaikuttavat sosiokulttuuriset tekijät, neurobiologiset tekijät, oppimistekijät ja kognitiiviset tekijät. Sosiokulttuurisiin tekijöihin kuuluvat muun muassa pelitarjonta, pelien sijoittelu ja pelaamisen yhteiskunnallinen hyväksyttävyys. Mitä enemmän yhteiskunnassa pelataan, sitä enemmän on myös ongelmallista pelaamista. Sama pätee alkoholin kulutukseen. Neurobiologiset tekijät, kuten juuri dopamiinin vaikutus aivojen mielihyvakeskuksessa, on tutkimuksissa havaittu peliongelman altistaviksi tekijöiksi.⁷ Oppimisteorioiden mukaan peliongelmaan voi oppia ja siitä voi oppia myös pois. Tähän vaikuttavat muun muassa positiivinen ja negatiivinen vahvistaminen, tunteet ja tunnesäätely. Kognitiivisiin tekijöihin lukeutuvat muun muassa väärät uskomukset onnesta ja voittojen todennäköisyyksistä. (Halme & Tammi 2008, 303.) Tutkimuksissa on saatu viitteitä siitä, että merkittävä osa ongelmapelaajista ei ymmärrä satunnaisuuden käsitettä (Griffiths 1990, 32–33). Peliongelman syntyyn vaikuttavat psykologiset tekijät, kuten häiriöt varhaisessa kiintymyssuhteessa huomioidaan erityisesti peliongelman hoidossa, esimerkiksi psykodynaamisissa terapiamuodoissa (Kauppi 2011).

Peluurin vuoden 2010 tilastojen mukaan yleisimmät pelaamisesta aiheutuneet ongelmat olivat taloudelliset vaikeudet, levottomuus ja hermostuneisuus.

⁷ Teoria peliongelman yhteydestä aivojen palkitsemisjärjestelmän välittäjäainetoimintoihin avaa mahdollisuuden ilmiön medikalisoinnille peliongelman hoitoon kehitettävien lääkeaineiden muodossa (Kaasinen & al. 2009, 2075–2082). Helsingin Peliklinikalla alkoi vuoden 2011 alusta lääkehoitotutkimus, jossa selvitetään opiaattisalpaaja naltreksonin ja oppimiseen perustuvan uuden hoitomallin tehoa ongelmapelaajilla.

Hermostuneisuuden ja levottomuuden ohella yleisimmät psyykkiset pelaamisen seuraukset olivat stressi, ahdistus ja masennus sekä häpeän tunne tai syyllisyys (Pajula & Aaltonen 2010, 17). Jaakkolan (2006) mukaan pelaamisesta aiheutuneet (taloudelliset) huolet voivat heijastua psyykkisinä vaikeuksina, itsesyytöksiä, häpeänä ja ahdistuksena. Koski-Jänteen (1998, 28) mukaan riippuvuuskäyttäytymiseen liittyy usein syyllisyyttä. Erityisesti häpeän vuoksi avunhakeminen peliongelmaan näyttäisi olevan vaikeaa.

Ongelmapelaamisen lisäksi osalla pelaajista esiintyy samanaikaisongelmia, joista yleisimpiä ovat päihdeongelmat sekä erilaiset mielenterveyden ongelmat (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 55). Aina ei ole helppo sanoa kumpi on syy ja seuraus. Joskus pelaamiseen voidaan paeta mielenterveyden ongelmia tai vaihtaa päihdeongelma peliongelmaan. Ongelmapelaajilla on havaittu myös itsetuhoista käyttäytymistä ja itsemurha-ajatuksia. Peliongelmaan on lisäksi yhdistetty alhaisempi itsetunto ja depressio. (Grupta & Derevensky 2000, Heikkilän & al. 2009, 24 mukaan.)

Peliongelmallalla on lähes aina merkittäviä vaikutuksia pelaajan läheisiin. Peliongelman on arveltu koskettavan keskimäärin 8-10 henkilöä pelaajan lähipiirissä (Lobsinger & Beckett 1996, Petryn 2005, 175 mukaan). Ongelmapelaaminen vaikuttaa merkittävästi pelaajan perheen hyvinvointiin, parisuhteeseen sekä ystävyysuhteisiin (Pajula 2004). Ongelmapelaajan ihmissuhteet kaventuvat kun peli vie ajan, ajatukset ja rahat.

2.3 Rahapeliongelman hoito

Ongelmapelaajien, kuten päihdeongelmaistenkin hoitoon hakeutumisen aste on matala. John Cunninghamin (2005) arvion mukaan ainoastaan noin yksi kymmenestä patologisesta pelaajasta hakeutuu hoitoon. Omaehtoinen toipuminen peliongelmosta näyttääkin olevan suhteellisen yleistä (Halme & Tammi 2008, 310). Ongelmapelaajien hoito- ja auttamisjärjestelmien tutkimus on toistaiseksi ollut vähäistä. Tutkimusta ja

tulosten tulkintaa vaikeuttaa muun muassa se, että peliongelmiin liittyy usein myös muita samanaikaisia mielenterveyden häiriöitä ja/tai päihdeongelmia. (Kaasinen & al. 2009, 2079.) Suurin osa ongelmapelaajien hoitopalveluista perustuu edelleen lähinnä kliiniseen kokemukseen ja kokeiluihin (yritys ja erehdys -periaatteella), sekä ideoiden lainaamiseen lähialueilta, erityisesti päihdeongelmien hoitomenetelmistä. (Halme & Tammi 2008, 304–305.)

Suuri osa suomalaisista ongelmapelaajista on hoidettu A-klinikoilla. Käytetyt hoitomenetelmät ovat olleet pitkälti samoja kuin päihdeongelmien hoidossa jo siitäkin johtuen, että useilla asiakkaista on esiintynyt molempia ongelmia päällekkäin. (Huotari 2009, 38–39.) Päihdehuollon lisäksi ongelmapelaajia on Suomessa hoidettu mielenterveystoimistoissa, kriisikeskuksissa, sosiaalitoimistoissa, terveyskeskuksissa, psykiatrian poliklinikoilla, seurakunnissa ja vertaistukiryhmissä (Ahonen 2008, 6–7). *Gamblers Anonymous* eli GA-ryhmä (suom. Nimettömät pelurit) on pisimpään toiminut ja laajimmalle levinnyt peliriippuvuuden vertaisryhmäpohjainen ”hoitomuoto” (Halme & Tammi 308–309).

Yleisimmin ongelmapelaajien hoidossa on käytetty kognitiivis-behavioraalisia terapiamenetelmiä, joiden avulla pyritään erityisesti korjaamaan pelaamiseen liittyviä kognitiivisia harhakäsityksiä ja uskomuksia (Halme & Tammi 2008, 308–309). Ongelmapelaajille on myös tarjottu erinäisiä oma-apujärjestelmiä (engl. *self-help*), lyhytneuvontaa ja muita kevyempiä interventioita, kuten nettineuvontaa (Peluuri ja Pelivoimapiiri) ja telemaattisia hoitopalveluita (Suomessa ja Ruotsissa muun muassa Peli poikki-ohjelma). Ongelmapelaajia on hoidettu myös laitoshoidossa, mutta ainakin klinikoiden Tony Toneatton & Robert Ladouceurin (2003, 291) mielestä laitoshoido on perusteltu ratkaisu peliongelman hoitoon lähinnä silloin, kun pelaajalla on muita samanaikaisia kriisejä tai mielenterveys- tai päihdeongelmia.

2.4 Suomen rahapelijärjestelmä ja suomalainen ongelmapelaaja

Rahapeliä asema suomalaisessa yhteiskunnassa on muuttunut merkittävästi viimeisen 50 vuoden aikana. Rahapelaaminen on laajemminkin Euroopassa vapautunut kielloista ja rajoituksista osaksi uusliberalistisen yhteiskunnan viihdeteollisuutta. (Ahonen 2010, 10.) Pelimaailmaa koskevat mielikuvat ovat vuosien varrella pehmentyneet hämärissä saleissa pelaavien herrojen uhkapelaamisesta kaikenikäisten yhteiseksi kulutuskulttuuriksi ja viihteeksi. Myös rahapeliä tarjonta yhteiskunnassa on kasvanut reippaasti samalla kun rahapelaaminen on muuttanut muotoaan alati teknistyvämpään suuntaan. Pelaaminen on nykyään tehty mahdollisimman helpoksi, ja vaihtoehtojen kirjo on loputon. (Murto 2005, 4.)

Suomessa laillinen rahapelaaminen ja samalla pelaamisen tuoton kanavointi yleishyödyllisiin tarkoituksiin on taattu monopolijärjestelmällä, jossa rahapelilupa on arpajaislaissa annettu kolmelle peliyhtiölle: Raha-automaattiyhdistykselle (RAY), Veikkaus OY:lle ja Finntoto Oy:lle. Erityisesti RAY ja Veikkaus osallistuvat huomattavalla panoksella hyvinvointiyhteiskunnan rakenteiden ja toimintojen ylläpitämiseen. Yksilön kannalta yhteiskunnan säätelemä pelaaminen on melko lyhyessä ajassa muuttunut synnistä ja rikoksesta hyväntekeväisyydeksi, jota voi harrastaa rationaalisiin syihin vedoten. (Ahonen 2010, 10.)

Harvinaiseksi Suomen rahapelipolitiikan on tehnyt pelaamisen alhainen ikäraja (15 vuotta) ja automaattien suuri määrä tavallisissa ruokakaupoissa.⁸ Kolmas suomalaisen rahapelijärjestelmän erikoinen piirre eurooppalaisittain on erittäin laaja automaattien pelaajakunta ja neljäs kansalaisten yleinen myönteinen suhtautuminen raha-automaattien pelaamiseen. (Ahonen 2010, 11; 37.) Tosin viime vuosina raha-automaattien kannattajien määrä on hieman laskenut (Raha-automaattien vähennyshalu eri maissa 2011).

Ylipäätään suomalaiset ovat muihin eurooppalaisiin verrattuna innokkaita rahapeliä pelaajia. Kolme neljästä aikuisesta suomalaisesta (73 %) on ainakin joskus pelannut

⁸ Rahapelaamisen ikäraja nousi viidestätoista kahdeksaentoista vuoteen lokakuussa 2010 hyväksytyyn uuden arpajaislain myötä.

jotain rahapeliä. (Kaasinen & al. 2009, 2075.) Erityisesti lottoaminen mielletään jotenkin suomalaisuuteen kuuluvaksi ja tarinat lottovoittajista ovat yleisiä (Falk & Mäenpää 1997). Lottoaminen tuntuu kuuluvan niin monen suomalaisen elämään, että sitä ei välttämättä edes mielletä pelaamiseksi, joka voi aiheuttaa myös ongelmia (Pajula 2004, 17). Suurin osa suomalaisista rahapelaajista onkin viihdepelaajia, joille ei koidu pelaamisesta haittoja. Ongelmapelaajia on vuoden 2007 Rahapelitutkimuksessa lasketun SOGS-12 kuukauden prevalenssin (esiintyvyyden) mukaan Suomen 15 vuotta täyttäneistä noin 3 % (130 000). Noin kolmasosa (42 000) näistä ongelmapelaajista kärsii varsinaisesta peliriippuvuudesta. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20.)

Suomessa ongelmapelaajat pelaavat väestökyselyiden mukaan keskimääräistä selvästi enemmän lähes kaikkia rahapelejä, mutta muuhun väestöön verrattuna korostuvat erityisesti Veikkauksen päivittäisten arvontapelien ja RAY:n raha-automaattien pelaaminen (Aho & Turja 2007, 56–59). Raha-automaatit ovat selvästi yleisin ongelmapelaajien pelimuoto ja ne ovatkin toistuvasti säilyttäneet asemansa Peluuriin soittaneiden eniten ongelmia aiheuttaneena pelinä. Nettirahapelit ovat jo useampana vuonna nousseet toiselle sijalle. Nämä pelaamisen muodot ovat Suomessa selkeästi kaksi suurinta ongelmien aiheuttajaa. (Pajula & Aaltonen 2010, 15.)

Miehet, 50 vuotta täyttäneet, työväestöön kuuluvat ja eläkeläiset pelasivat vuoden 2009 Rahapelitutkimuksen mukaan keskimääräistä useammin: vähintään kerran viikossa (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20). Myös miesten peleihin käyttämä rahamäärä on naisten vastaavaa suurempi (Ilkas & Turja 2003, 12–13).

Rahapelaaminen on Suomessa hyvin keskittynyttä: eniten pelaava 5 % suomalaisista pelaajista vastaa puolesta rahapelien tuotosta (Aho & Turja 2007). Toisin sanoen RAY:n hyväntahdon pelien ja Veikkauksen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle ja nuorisotyölle palautuva raha tulee pääosin ongelmapelaajilta. Ahosen (2010, 13) mukaan rahapelituotot täydentävät merkittävästi Suomen sosiaalipoliittisen järjestelmän rahoitusta. Mitä enemmän rahapeleihin ja "hyvän tahdon peleihin" laitetaan rahaa, sitä enemmän autetaan muita ihmisiä. Toisaalta, mitä enemmän

ihmiset pelaavat, sitä todennäköisemmin ilmenee rahapeliongelmaa (Griffiths & al. 2009, xxii). Rahapeliongelmaa sosiaalieettiseltä kannalta tarkastelleen teologi Janne Nikkisen (2008, 21) mukaan onkin moraalisesti arveluttavaa, että valtio luonteeltaan taloudellisella toiminnalla aiheuttaa myös vahinkoa osalle yhteisön jäsenistä.

2.5 Ongelmapelaajan profiili

Antti Murron (2005, 12) mukaan suomalainen yhteiskunta tunnistaa juopon muotokuvan, koska lähes jokaiselta suomalaiselta löytyy alkoholiongelmasta kärsivä ystävä tai sukulainen. Ongelmapelaajasta ei kuitenkaan vielä suomalaisessa tarinavarannossa ole tarjolla yhtä valmista hahmoa tai tarinaa. Miltä ongelmapelaaja näyttää ja voidaanko ylipäättään piirtää yleistä ongelmallisesti pelaavan profiilia?

Lasse Murto ja Jorma Niemelä (1993, 22–24) jakoivat urauurtavassa tutkimuksessaan *Kun on pakko pelata* ongelmapelaajat viiteen ryhmään: 1) Moniriippuvaisiin (päihdeongelma ja muita riippuvuuksia), 2) Psykiatrisessa hoidossa olleisiin (enemmistönä naiset), 3) Koetun yksinäisyyden ja turhautuneisuuden vuoksi pelaaviin, 4) Ammattipelureihin ja 5) Muihin. Poteri & Touronen (1995, 37–42) luokittelivat peliongelman hoitotutkimuksessa neljä pelaajaryhmää: 1) Naiset ja herkät tunteet, 2) Moniriippuvaiset, 3) Nuoret miehet ja elämä etsinnässä ja 4) Elämän muutosvaiheessa pelaavat. Naiset ja herkät tunteet -ryhmä rinnastuu hyvin Murron ja Niemelän Psykiatrisessa hoidossa olleiden ryhmään. Myös Moniriippuvaiset oli molemmissa tutkimuksissa hyvin yhtäläinen ryhmä.

Ongelmapelaajia voi jakaa eri ryhmiin myös heidän pelaamien pääasiallisten pelien mukaan. Yleensä esimerkiksi raha-automaatteja pelaavat keski-ikäiset naiset ja nettipokeria pelaavat nuoret miehet ovat hyvin erilaisia ryhmiä ja tämä tulisi huomioida ongelmapelaajien hoitoa suunniteltaessa ja hoitoonohjauksessa.⁹

⁹ Peluuriin soittavat tai Tiltissä asioivat nettirahapelaajat tuovat usein esille halunsa käsitellä ongelmapelaamistaan samanhenkisten pelaajien kanssa. Nuoret miehet, joiden pääasiallinen ongelmia

Pelaamisen muoto vaikuttaa pelaajan kokemiin ongelmiin ja voi kertoa myös pelaamisen syistä. Raha-automaattien pelaajat eivät yleensä odota suurta rahallista hyötyä vaan pelaavat pikemmin pelaamisen jatkamiseksi, paetakseen huoliaan tai ongelmiaan (Jaakkola 2008, 507). Raha-automaatteja ensisijaisesti pelaaville ei myöskään näyttäisi kertyvän yhtä paljon pelivelkaa kuin nettirahapelaajille (Pajula & Aaltonen 2010, 18). Suurilla summilla nettipokeria pelaava taas hakee todennäköisesti jännitystä ja kiihottumista pelistä (Jaakkola 2008, 507).

Sukupuolella ja iällä näyttää olevan merkitystä peliongelman kehittymisessä. Nancy Petryn (2005) mukaan miehet pelaavat naisia enemmän ja useampia pelejä ja heillä myös peliongelma on yleisempi kuin naisilla. Miehet myös usein aloittavat pelaamisen nuorena ja peliongelma syntyy varhaisessa aikuisiässä. Naiset taas näyttäisivät aloittavan myöhemmällä iällä, mutta heille ongelma kehittyy miehiä nopeammin. (Petry 2005; Dow Schull 2002, 5.) Tosin ero miesten ja naisten välillä on kaventunut viime vuosina kasvaneen nettipelaamisen myötä (Griffiths 2011).¹⁰

Myös Poterin & Tourosen tutkimuksessa (1995, 38) Naiset ja herkäät tunteet -ryhmän pelaaminen on alkanut myöhemmin kuin miesten, tavallisimmin keski-iässä. Pelaaminen on ollut aluksi satunnaista raha-automaattien kokeilua ja lisääntynyt sittemmin vaikeiden elämänvaiheiden ja vastoinkäymisten vuoksi. Samankaltainen sukupuolijakauma on nähtävillä myös Jenni Kämpin (2007, 69) sosiaalityön gradussa *Rahapelaaminen arkielämän ongelmana: Analyysi auttavaan puhelimeen yhteyttä ottaneiden käyttäytymismalleista*.

Myös Pelaajien motiivit ja pelaamisen tavat vaihtelevat iän ja sukupuolen mukaan. Nuoret miehet hakevat pelaamisesta ensisijaisesti jännitystä ja rahaa, kun taas naisilla pelaaminen on useammin pakenemista arjen huolista. Naisia näyttäisivätkin ajavan rahapelien ääreen elämän muutokset tai kriisit, kuten avioero, eläkkeelle jääminen, työttömyys, läheisen kuolema tai yksinäisyys (Grant & Kim 2004, Jaakkolan 2008, 507 mukaan). Kulttuuriantropologi Natasha Dow Schull (2002, 7) huomauttaa raha-automaatteja harrastavien naisten mieluummin pelaavan mahdollisimman

aiheuttanut peli on nettipokeri, voivat kokea esimerkiksi vertaistukiryhmään menon vieraaksi, koska he ajattelevat ryhmän olevan täynnä "niitä kolikkoautomaattimummoja".

¹⁰ Griffiths (2011) käyttää käsitettä *feminization of remote gambling*.

pitkään, ei niinkään voittaakseen. Dow Schullin mukaan naiset pelaavat, koska he haluavat olla hetken yksin ja uppoutua johonkin toiseen maailmaan unohtaakseen vastuunkantajan ja huolehtijan roolin. Dow Schullin aineistossa naiset kertoivat haluavansa ottaa hetken aikaa itselleen pelaamalla.

Pelaajien eroista huolimatta peliongelmiä esiintyy kaikissa sosioekonomisissa ryhmissä ikään ja sukupuoleen katsomatta. (Pelin merkit 2008, 7.) Tämä pelaajien taustojen kirjo näkyy hyvin myös omassa haastatteluaineistossani, joskin sieltä on selkeitä pelaajatyyppejä löydettävissä.

3 RAHAPELAAMINEN USKONTOTIETEEN KENTÄLLÄ

3.1 Uskonnon ja uhkapelaamisen suhde: harmoniaa ja konflikteja

Uhkapelaamisella ja uskonnolla on useampia yhteisiä elementtejä, kuten tuntemattoman käsite, mystisyys, kohtalo ja toive yhtäkkisestä elämänmuutoksesta parempaan. Ruotsalainen antropologi ja pitkän linjan pelitutkija Per Binde (2007a) rakentaa artikkelissaan *Gambling and religion: Histories of concord and conflict* kolmiulotteisen teoreettisen mallin uskonnon ja uhkapelaamisen suhteesta historiasta nykypäivään. Binden mukaan uhkapelaamisella ja uskonnolla on paljon yhteistä ja näin ollen ne voivat joko elää keskenään harmoniassa tai ne saattavat joutua konfliktiin taistellessaan samalla transsendenssin reviirillä.

Ensimmäisen ulottuvuuden mukaan monissa perinteisissä ei-länsimaisissa kulttuureissa uhkapelaaminen on elänyt rinnakkain polyteististen ja animististen uskontojen kanssa. Pelaaminen on liitetty uskontojen mytologiaan ja rituaaleihin ja jumalat on nähty pelaajina tai pelaajien avunantajina. Uhkapelaaminen ja uskonnot

sopivat yhteen juuri niiden jakamien yhteisten elementtien vuoksi. Pelaajat voivat pyytää pelionnea jumalilta ja selittää voittoja tai tappioita jumalallisen tahdon avulla. (Binde 2007a, 146.)

Uhkapelaamisen antropologinen todistusaineisto on valtava ja viittaa siihen, että mitä erilaisimpia uhkapelien muotoja löytyy kaikista ympäristöistä, yhteiskuntamuodoista ja kulttuureista (Alho 1981, 112; Gabriel 2003, 335). Intiasta tunnetaan monia kertomuksia ruhtinaiden päiväkausia kestäneistä pelimaratoneista. Kiinan keisari Jaon kerrotaan keksineen mitä erinäisimpiä uhkapelien muotoja jo 2100 eKr. Myös muinaisten egyptiläisten tiedetään pelanneen, sillä uhkapelureiden tiedetään joutuneen rangaistukseksi töihin kivilouhimoihin. Pohjois-Amerikan alkuperäisasukkaiden pelaaminen liittyi usein erilaisiin rituaaleihin ja seremonioihin. Peleillä haluttiin pitää jumalat tyytyväisinä ja maailmankaikkeus järjestyksessä, karkottaa pahat henget ja parantaa sairaudet. Antiikin Roomassa taas jumalien nähtiin olevan suopeita arpavoittajalle. (Alho 1981, 111–112; Binde 2007a, 148; Gabriel 2003, 337; Grunfeld & al. 2010, 160.)

Uskonnon ja uhkapelaamisen yhteiselo näyttää kuitenkin pätevän vain polyteistisiin uskontoihin; monoteististen uskontojen kanssa uhkapelaaminen päättyy helposti törmäyskurssille, koska monoteistiset uskonnot, kuten kristinusko ja islam vaativat yksinvaltiuden uskonasioissa. Binden esittelemä toinen ulottuvuus onkin uhkapelaamisen ja uskonnon välinen konflikti. Monoteistisissä uskonnoissa on perinteisesti paheksuttu uhkapelaamista, koska uhkapelaaminen tarjoaa kieroutuneen ja väärän vaihtoehdon monoteististen uskontojen piirissä oikeaksi määritellyille uskonnollisille käsityksille ja kokemuksille. Monoteististen uskontojen edustajat kokevat pelaamisen uhkana ainutlaatuiselle kommunikaatiotavalleen jumalallisen kanssa. Jos uhkapelaaja voi pelatessaan vaipua transsiin ja näin päästä lähelle uskonnollista kokemusta, monoteististen uskontojen kannattajille tämä voi olla ongelma, koska vain heillä ja heidän edustajillaan on oikeus määritellä, miten olla suhteessa transsendenttiin. Pelaaminen tunkeutuu uskonnon reviiirille ja siksi se on kiellettävä. (Binde 2007a, 145–152.)

Uhkapelaaminen tuomitaan synniksi Koraanissa (Kor. 2:219; Kor. 5:90–91). Islamilaisissa yhteiskunnissa uhkapelaaminen onkin joko totaalisesti kielletty tai sitä on rajoitettu (Rosenthal 1975). Kristinuskossa on suhtauduttu uhkapelaamiseen penseästi alusta lähtien: jo ensimmäiset kirkolliset konsiilit kielsivät onnenpelit ja reformaation alkaessa uhkapelaaminen nähtiin ylipäänsä synnillisenä ja tuomittavana (Hiltebeitel 2005, 32629). Amerikkalaisen antropologin Kathryn Gabrielin (2003, 338) mukaan länsimainen ajatus uhkapelaamisen tuomittavuudesta juontaa antiikin aikaan, kun roomalaiset pelasivat palkkansa, kotinsa, vaimonsa ja lapsensa, pakottaen lainsäätäjät laatimaan uhkapelaamista hillitseviä lakeja.¹¹

Raamatussa, sekä Vanhassa että Uudessa Testamentissa, kuitenkin on mainintoja uhkapelistä. Niistä tunnetuin lienee se, kun roomalaiset sotilaat heittivät noppaa Jeesuksen paidasta ristiinnaulitsemisen jälkeen.¹² Protestanttisuuden piirissä on perinteisesti korostettu työn tekoa Jumalan palveluna. Protestanttiseen etiikkaan uhkapelaaminen ja äkilliset voitot näyttäisivät soveltuvan kaikkein heikoimmin. Luterilaiset kirkot ovatkin perinteisesti olleet katolista kirkkoa ankarampia suhteessaan uhkapeleihin. (Binde 2007a, 153.)

Erityisesti Suomessa uhkapelaamisen moraalisen tuomittavuuden taustalla on nähtävissä protestanttinen taloudellinen etiikka, jonka mukaan varallisuuden tulee perustua työntekoon. Uhkapeleissä varallisuutta kuitenkin siirretään henkilöltä toiselle ilman että vaihtoon liittyy välittävää työpanosta. Kapitalistisen talousjärjestelmän mukaan uhkapelaaminen näyttäytyy anomaliana: se mahdollistaa pääoman hankkimisen ilman työpanosta tai suurempaa edeltävää pääomaa. Pelaajalla on mahdollisuus voittaa yhdellä pelikerralla omaisuus, jonka hankkiminen olisi hänelle muutoin, esimerkiksi koko loppuelämän työskentelemällä ja säästämällä, täysin mahdotonta. (Alho 1981, 105.)

Binden (2007a, 149) ehdottama kolmas ulottuvuus on uhkapelaamisen uskonnollisuuden, henkisyyden ja maagisuuden ulottuvuus nykyisissä länsimaisissa

¹¹ Samasta syystä uhkapelaamista säädellään edelleen lailla Euroopassa.

¹² Ristiinnaulittuaan Jeesuksen sotilaat ottivat hänen vaatteensa ja jakoivat ne neljään osaan, kullekin sotilaalle osansa. He ottivat myös paidan, mutta kun se oli saumaton, ylhäältä alas samaa kudosta, he sanoivat toisilleen: "Ei revitä sitä. Heitetään arpaa, kuka sen saa." (Joh. 19:23–24.)

yhteiskunnissa. Modernissa maailmassa uhkapelaamisella on sekä uskonnollisia että maagisia elementtejä, vaikka uskonto ja uhkapelaaminen eivät ensi silmäyksellä näyttäisikään liittyvän juuri mitenkään toisiinsa. Uhkapelaajat voivat nykyäänkin, aivan kuten ei-länsimaisissa polyteististen ja animististen uskontojen kulttuureissa, liittää voittonsa ja myös häviönsä Jumalaan, *Fortunaan* tai muuhun korkeampaan voimaan.

3.2 Pelaamisen ja uskonnon analogisuus

Rahapelaaminen jo käytännöllisenä toimintana muistuttaa monia uskonnollisia käytäntöjä ja tapoja. Rahapelaajilla on usein monimutkaisia käsityksiä pelikäyttäytymisen vaikutuksesta onneen ja persoonallinen suhde tiettyihin kortteihin tai lukuihin. Rahapelaamiseen liittyvä rituaalinen käyttäytyminen muodostaa jo sellaisenaan eräänlaisen maagisuskonnollisen systeemin, jonka jumaluutena on ainakin jossain määrin persoonalliseksi käsitetty onni. Pelaajien joskus mukanaan kantamat amuletit voidaan rinnastaa esimerkiksi kristityn kaulalla riippuvaan ristiin. Uhkapelaajilla on myös omat pyhät paikkansa, Mekkansa ja Jerusaleminsä: Las Vegas, Monte Carlo ja Helsingin Grand Casino. (Alho 1981, 114–115.)

Psykoanalytikot ovat pitäneet sekä uskontoa että uhkapelejä universaaleina neurooseina. Uhkapelaaminen on psykoanalyysin näkökulmasta persoonallisuuden tukahdutettujen viettien tulosta, pahimmillaan yksilöllinen sairaus ja lievempänä tietynasteinen neuroottinen ilmiö, joka on uskonnon tavoin universaali. (Alho 1981, 111; 114.) Uhkapeleillä onkin Alhon (1981, 105) mukaan uskontoa muistuttava oopiumin kaltainen luonne: se tarjoaa köyhyydessä eläville ja alemmille luokille kuvitelman äkillisestä helposta rikastumisesta, ilman että taloudellisen tilanteen kohentumisen eteen täytyy tehdä töitä. Samalla äkillisen rikastumisen fantasialla mässäillään television rahaohjelmissa, kuten *Haluatko miljonääriksi*. Alhon kanssa samaa mieltä on Binde (2007a, 149), jonka mukaan aina kun ostamme lottokupongin

tai arvan, ostamme unelman paremmasta elämästä.¹³ Kristityt laittavat toivonsa hengelliseen pelastukseen siinä missä pelaajia inspiroi maallinen omaisuus ja rahan mahdollistama huoleton elämä. Monet pelaajat tuntuvatkin toivovan mielenrauhaa ja vapautta juuri taloudellisista huolista.

Gabrielin (2003, 344) mukaan uhkapelaajat ovat taloudellisen turvallisuuden lisäksi myös hengellisiä etsijöitä. He etsivät henkilökohtaista muutosta ja voittamattomuuden ja vapauden tunnetta, vaikka nuo tuntemukset olisivatkin vain pienessä hetkessä ennen ruletin pyörähdystä tai korttien paljastumista. Juuri nämä pienet hetket ovat Gabrielin mukaan addiktoivia; pelaaja haluaa yhä uudelleen tuntea hallitsevansa elämäänsä ja koko kosmosta.

Taitoon perustuvien uhkapelien, kuten pokerin pelaajat pystyvät pelin luonteen vuoksi aktiivisemmin vaikuttamaan pelitapahtumiin kuin onnenpelien pelaajat. Taitopelaajien täytyy myös tehdä intensiivisemmin töitä voittonsa eteen kuin onnenpelaajien. Koska onnenpelit, kuten numeropelit, perustuvat puhtaaseen sattumaan, pelaaja ei voi mitenkään vaikuttaa arpomistapahtumaan vaan joutuu passiivisesti ottamaan tuloksen vastaan annettuna, ikään kuin Onnettaren lahjana. Onnenpeleissä, joissa pelaajat ovat niin täydellisesti sattuman armoilla, syntyy myös helposti uskomuksia ja irrationaalisia käsityksiä eri numeroiden ominaislaadusta ja käyttäytymisestä pelitapahtumassa. (Alho 1981, 106–107.) Usein pelaajille on tärkeää, että he saavat itse valita esimerkiksi lottorivinsä numerot. Koneen arpot numerot eivät tunnu yhtä henkilökohtaisilta ja merkityksellisiltä.

3.3 Sattumaako?

Onnen, *fortunan* ja kohtalon käsitteet ovat keskeisiä uhkapelaamisessa. Ei ole liioiteltua sanoa, että on hankalaa pelata ilman, että edes jossain määrin intuitiivisesti ajattelisi onnen vaikuttavan pelin kulkuun. Onnesta ei ole tarjolla tarkkaa

¹³ Tällä paremman elämän mielikuvalla rahapelaamista myös useimmiten markkinoidaan (Binde 2007b).

kansantarinaa, myyttiä tai teoriaa – ennemminkin jonkinlainen yleinen, yhteinen intuitio ja runsaasti erinäisiä ajatuksia siitä, miten onnen voi saavuttaa tai menettää. Onni kuuluu selittämättömän ja tuntemattoman piiriin, kontrastina nyky-yhteiskunnan suosimalle rationaalisuudelle. Vaikka nykyihmisten elämässä ei olisi tilaa uskonnolle ja jumalasuhteelle, heillä on tilaa onnen käsitteelle. (Binde 2007a, 149.) Lottoaminen näyttääkin olevan lähes ainoa hyväksytty ihmeiden jäännös tällä järjen aikakaudella.

Pasi Falk & Pasi Mäenpää (1997) ovat tutkineet suomalaisia lottovoittajia. Loton seitsemän oikean kohdalle osuminen saa Falkin & Mäenpään haastatteluaineistossa kohtalonomaisia piirteitä. Päävoiton saaminen mielletään lottovoittajien keskuudessa tarkoituksetonta satunnaisuutta merkityksellisemmäksi seikaksi. Tilastotieteilijä Kimmo Vehkalahden (2010) mukaan ihmisen on hyvin vaikea jäljitellä tai ymmärtää sattumaa. Tämän vuoksi lottovoittamisen kohtaloistaminen on hyvin inhimillistä. Seitsemän oikein sattuman äärimmäinen epätodennäköisyys (yhden rivin osumatodennäköisyys on yksi yli 15 miljoonasta) jo sellaisenaan ruokkii maagista ajattelua. Loton päävoitolla on tämän ajattelumallin mukaan siten oltava jokin tarkoitus.

Falkin & Mäenpään mukaan maallistunut nykyihminen antautuu vasta äärimmäisen epätodennäköisen sattuman osuessa kohdalle kanssakäymiseen tuonpuoleisen (olion) kanssa, olipa kyse sitten paholaisen potista tai Jumalan lahjasta.¹⁴ Näin sattuma muuttuu ateistisimmankin voittajan mielessä jonkin nimetyⁿ tai nimeämättömän korkeamman voiman tarkoitukselliseksi teoksi. Myös sattuma itsessään voidaan mieltää onnekkaan tapahtuman aiheuttaneeksi olioksi. Kaikki tämä rationaalisuutta uhmaava järkeily käynnistyy kuitenkin vasta jälkikäteen. Voiton jälkeen alkaa voiton järkeistäminen tilanteessa, jossa pelkkä sattuma ei enää riitä selitykseksi. (Falk & Mäenpää 1997, 12–13; 172.)

¹⁴ Falkin & Mäenpään (1997, 11–12) mukaan uhkapelaajalle *Fortuna* tai *Onnetar* on januksenkasvoinen olento eli yhtä aikaa pelastuksen ja tuhon hahmo (tai jumala). Falkin ja Mäenpään mukaan juuri tästä elämän ja kuoleman, hyvän ja pahan välisen mittelyn jännitteestä syntyy tuo pelaajan mukaansa imaiseva addiktiivinen noidankehä. Sekä voittaminen että kaiken menettäminen voivat olla pelaajalla huumaavia hetkiä.

Kristinuskon opin mukaan armo tarkoittaa lahjaa, jonka Jumala antaa ilmaiseksi ihmiselle. Ihminen ei voi itse mitenkään vaikuttaa armon saamiseen. Hän voi ainoastaan yrittää elää kristillisen opin mukaan ja toivoa, että Jumala armahtaa hänet. Hyvä onni on armon kaltainen. Ihminen ei voi itse vaikuttaa onneensa, vaikka hän voi erilaisilla amuleteilla ja rituaaleilla kutsua onnea luokseen. Armo ja hyvä onni ovatkin rakenteellisesti samankaltaisia: hyvä onni on jumalallisen armon maallistunut käsite. Sekä armo että onni nousevat ajatuksesta, että sosiaalisten ja ekonomisten suhteiden kulmakivi – vastavuoroisuus – voidaan väliaikaisesti hylätä. Armon tai onnen avulla ihminen voi saada jotain hyvää itselleen, ilman että hänen täytyy vastalahjaksi antaa takaisin. (Binde 2007a, 150.)

3.4 Transsissa

Yksi tärkeä pelaamisen uskonnollinen ulottuvuus, joka ilmenee myös omassa aineistossani, ovat muutokset tietoisuuden tilassa erityisesti nopeatempoisia ja toistuvasti pelattavissa olevia pelejä, kuten raha-automaatteja pelatessa. Alhon mukaan uhkapelien olemukseen kuuluu, että pelaajat kadottavat pelatessaan ajan ja paikan tajun ja että peliputket saattavat samasta syystä kestää useita päiviä. Näin voidaan fenomenologisesti puhua taitopelien luomista toisista todellisuuksista tai vaihtoehtoisista merkitysjärjestelmistä, jotka ovat verrattavissa pyhän paikan tai ajan ilmiöihin. Alhon mukaan tällaiset kokemukset ovat kuitenkin mahdollisia vain taitopelien ja onnenpeleistä kenties ruletin yhteydessä. (Alho 1981, 109.) Muissa tutkimuksissa ja omassa aineistossani kuitenkin käy ilmi, että tällaiseen toisen todellisuuden synnyttämään ilmiöön voidaan päästä myös puhtaasti onnenpelejä, erityisesti raha-automaatteja pelaamalla.

Cecilia Berghin ja Eckart Kuhlhornin (1994) tutkimuksessa ilmeni, että jopa 40 % ruotsalaisista patologisista pelaajista koki uhkapelejä pelatessaan säännöllisesti muutoksia tietoisuudessaan. Pelaajat kuvailivat näitä muutoksia käsitteillä *todellisuudesta pois siirtyminen*, *transsitila* ja *innostuneisuuden kokemus*. Durand F.

Jacobsin (1988) mukaan 79 % amerikkalaisista patologisista pelaajista koki pelatessaan transsiin vaipumisen. Myös noin 5 % toistaiseksi ongelmattomasti pelaavista oli saavuttanut transsinkaltaisen tilan pelatessaan.

Nopeatempoista ja toistuvaa pelaamista voidaan tarkastella myös eräänlaisena meditaation muotona, jossa tavoitellaan tyhjää ja puhdasta mielen tilaa (Richie 2003, 110–123; Shinohara & al. 1999, Binden 2007a, 151 mukaan).¹⁵ Tässä mielessä pelaaminen vertautuu itämaisten uskontojen harjoituksiin, kuten mantran toistoon. Gabrielin (2003, 334) mukaan rahapelaaminen voi olla yhtä hengellistä kuin rukoilu.

Myös Robert Grunfeld & al. (2010, 163) kuvailee pelikokemuksen hämärtävän ajan ja tilan tajua. Pelaaja voi uppoutua peliin niin voimakkaasti, että unohtaa itsensä ja ympäristönsä. Tässä mielessä pelaaminen on verrannollinen *flow*-tilaan, jota kuvaillaan itsensä unohtamisen kokemuksena, jossa oman itsen ja tekemisen rajan hämärtyvät (Csikszentmihalyi 1991). Grunfeldin & al. (2010, 163) mukaan uhkapelaamisen erityisyyttä ja uskonnon kaltaisuutta kuvaa myös se, että se pyhän tavoin yleensä rajataan erilliseen pelitilaan, esimerkiksi Kasinolle tai pelisaleihin.¹⁶ Tosin pelitilan rajat ovat ainakin nettipelaamisen myötä hämärtyneet entisestään. Toisaalta tietokonetilan voi mieltää samalla tavalla erilliseksi alueeksi kuin esimerkiksi pelisalin.

3.5 Pelaaminen uskonnon korvikkeena

Esimodernilla aikakaudella¹⁷ ennustamisen filosofia perustui deterministiselle käsitykselle maailmankaikkeudesta, jossa sattumanvaraiset tapahtumat nähtiin jumalten antamina pyhinä merkkeinä. Yhteisön arvostetuimmat ja taitavimmat yksilöt, kuten samaanit tulkitsivat näitä merkkejä. Näin ihmisillä oli ikään kuin

¹⁵ Esimerkkinä nopeatempoisesta ja toistoon perustuvasta pelistä Binde käyttää japanilaista Pachinko - peliä, joka on sekoitus pingispalloa ja raha-automaattia.

¹⁶ Suomessa pelaamista varten ei tarvitse enää mennä erilliseen pelisaliin, markettien punaisella rajattu K-18-alue riittää.

¹⁷ Tässä yhteydessä tarkoitan esimodernilla noin 500–1500-lukujen välistä aikakautta Euroopan historiassa.

kontrollin tunne tapahtumista ja maailmanjärjestyksestä, ja satunnaisuuden käsite sivuutettiin tai sitä ei ollut olemassakaan. Determinismi menetti uskonnollisen merkityksensä, kun 1600-luvulle tultaessa sattuman (kohtalon) käsite sekularisoitiin tilastojen ja todennäköisyyksien avulla. (Grinfeld & al. 2010, 159–161.) Sosiologi Anthony Giddensin (1991, 109–143) mukaan viimeistään 1900-luvun aikana todennäköisyyslaskentaan pohjautuvasta riskien arvioinnista tuli lähes automatisoitunut osa tapaamme ajatella ja ennakoita maailman tapahtumia. Nykyihminen tekee päätökset pitkälti todennäköisyyteen ja järkeensä perustuen eikä kutsu avuksi samaania tai jumalia.

Binden (1997a, 157) mukaan näyttäisi siltä, että uhkapelaaminen jossain määrin täyttää sitä transsendentin ja mystisen piirin tyhjiötä, jonka virallisen uskonnon rappeutuminen sekularisoiduissa länsimaisissa yhteiskunnissa on aiheuttanut. Uhkapelaaminen on yksi nykyajan tapa olla yhteydessä ylimaalliseen. Pelaajilla on taikauskaisia ja irrationaalisia uskomuksia onnenpeleihin, onnen käsitteeseen ja *Fortunan* mystisiin voimiin liittyen. Nämä käsitykset laajenevat mytologiaksi, joka esiintyy jokapäiväisessä diskurssissa esimerkiksi sanomalehtien artikkeleissa lottovoittajista. Mytologia tulee eläväksi riitissä kun pelaaja pelatessaan kokee muutoksia tietoisuutensa tiloissa.

Giddensin (1995) mukaan perinteiden, kuten yhteisöllisen uskonnon, kadotessa tilalle on astunut emotionaalinen tyhjiö, jota paikkaamaan riippuvuuksia, kuten rahapelaamista tarvitaan. Grinfeldin & al. (2010, 155–157) mukaan ihmisen perustavanlaatuista turvallisuuden tarvetta täyttävät nykyään uhkapelaaminen ja muut nautinnot uskonnon sijaan.¹⁸ Gabrielin (2003, 344) mukaan uhkapelaaminen on juurtunut syväälle ihmisen universaaliin kaipaukseen saada vastauksia maailmantoiminnasta ja keinoista kontrolloida sitä. Silloin kun pelaaja alkaa rituaalien, taikauskon ja amulettien avulla tuntea itsensä ylivoimaisen voitokkaaksi ja kaikkitietäväksi, ollaan lähellä addiktiota. Myös Freud (1927) näki uskonnon ja

¹⁸ Yhdysvaltalaisen tilastojen mukaan uskonnollisuuden ja uhkapelaamisen välillä on yhteys, jos uskonnollisuutta mitataan kirkossa käynneillä. Las Vegasilaisista alle 30 % kävi kirkossa useammin kuin kerran vuodessa, kun kansallinen kirkossakäyntiprosentti on 44. (Grinfeld & al. 2010, 156)

pelaamisen ihmisen keinoina hallita elämää ja kohtaloaan ja ehdotti, että uhkapelaaminen on tällöin uskonnon korvike.

Grunfeldin (2010, 157–158) mukaan rituaalien ylikuluttaminen ja rituaaleilla huvittelu ei olisi ollut mahdollista esimodernilla aikakaudella; nykyään päihteiden käyttö ja uhkapelaaminen ovat entisestä hengellisestä kontekstistaan eristettyjä rituaaleja. Esimodernilla ajalla samanistisissa yhteisöissä samaani saattoi käyttää esimerkiksi sienä transsiin pääsemiseksi. Yksilöllinen huvittelukäyttö pyhillä psykoaktiivisilla kasveilla ja sienillä oli samanistisissa yhteisöissä tuntematonta. Vaikka rituaali oli samaanille henkilökohtainen kokemus, yhteisön jakamat arvot, tavat ja tottumukset säännöstelivät rituaaleja voimakkaasti. Amerikan alkuperäiskansojen myyttien mukaan pelaaminen yhteisön rajojen ulkopuolella, irti hengellisestä kontekstistaan, oli vaarallista pelaajan, yhteisön, ja ennen kaikkea koko kosmoksen hyvinvoinnin kannalta (Gabriel 2003, 340).

Nykyään elämään turvaa ja järjestystä tuottavat rituaalit eivät kuitenkaan ole enää yhteisöllisessä ohjauksessa. Moderni ihminen on vapaa päättämään omista rituaaleistaan, mikä voi tuottaa terveydellisiä ongelmia kuten syömishäiriöitä, alkoholismia, peliongelmiä ja muita pakkotoimintoja. Giddensin (1991) mukaan juuri yksilön vapaus ja turvattomuus ovat keskeisiä tekijöitä peliongelman räjähtäneeseen kasvuun. Grunfeld & al. (2010, 164) vertaa modernia uhkapelaajaa samaaniin, joka kysyy kohtalolta samaa kysymystä yhä uudelleen saadakseen oikean vastauksen. Toisin kuin samaani, uhkapelaaja pelaa yksinään ilman yhteisöään, ja toisin kuin samaanilla, hänellä ei ole oikeata vastausta mielessään ja hän jatkaa pelaamista ison voiton jälkeenkin osaamatta lopettaa.

4 AINEISTONHANKINTA

4.1 Etnografiset menetelmät: havainnointi ja haastattelu

Pro gradu -tutkimukseni on laadullinen tapaustutkimus. Tutkimusaiheeseeni: ongelmapelaajien kertomuksiin peliongelmaista selviytymisestä ei olisi ollut mielekästä soveltaa määrällisen tutkimuksen menetelmiä. Ainoastaan laadullisella menetelmällä voidaan tavoittaa ihmisten kertomuksia omasta elämästään. Tutkimuksen kohteena olevat pelaajat muodostavat pikemminkin näytteen kuin otoksen tutkimuksen kohteesta eli vertaisryhmiin hakeutuneista ongelmapelaajista. Tutkimusmenetelmäni olivat etnografiset: havainnoin ongelmapelaajien vertaistukiryhmiä ja haastattelin vertaisryhmiin osallistuneita.¹⁹ Vertaisryhmäläisten teemahaastattelut ovat ensisijainen aineistoni. Havainnointi toimii rinnalla, ikään kuin ongelmapelaamisen ilmiön ymmärtämisen tukena.

Valitsin tutkimusmenetelmäksi haastattelut, koska halusin antaa haasteltaville mahdollisuuden tuoda esille itseään koskevia asioita mahdollisimman vapaasti. Kyselylomakkeella tällainen vapauden ilmaiseminen ei tutkittavan puolelta ole mahdollista ellei lomake sisällä erityisen paljon avoimia kysymyksiä. Perustelen haastattelun valintaa aineistonkeruumenetelmäksi myös sillä, että tutkimani aihe on arkaluontoinen ja asiaa on helpompi lähestyä haastattelemalla kuin kyselylomakkeella.²⁰

Päädyin tekemään yksilöhaastatteluja. Punnitsin pitkään yksilö- ja ryhmähaastattelun kysymystä oman tutkimukseni kannalta. Yksilö- ja ryhmähaastattelut tuottavat yleensä hieman erilaista materiaalia: Ryhmäkeskustelussa muodostuu jaettua kulttuuria ja yksilökeskustelussa tulee usein esille intiimimpiä asioita. Lisäksi

¹⁹ Etnografia-termi tulee kreikan kielen sanoista *ethnos* (kansa tai heimo) ja *graphia* (kirjoittaminen/kirjoitus). Kirjaimellisesti etnografia tarkoittaa siis kansoista kirjoittamista tai kansojen kirjallista kuvaamista. (Opas 2004, 155.)

²⁰ Tästä tutkijoilla on erilaisia näkemyksiä. Toisten mielestä kyselylomakkeella kerättävä aineisto olisi sopivampi, koska tällöin tutkittava jää anonymiksi ja tarkoituksellisesti etäiseksi. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 35.)

ryhmädynamiikka ja valtahierarkia vaikuttavat siihen, kuka ryhmässä puhuu ja mistä asioista ryhmässä voi puhua. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 63.) Päädyin yksilohaastatteluihin, koska ajattelin näin pääseväni haastatteluissa syvemmälle ja saavani luotettavampaa ja henkilökohtaisempaa tietoa kuin ryhmähaastatteluissa.

Keräsin aineiston joulukuussa 2009 – huhtikuussa 2010. Haastatteluaineisto koostuu kahdesta osasta: toinen puoli haastatteluaineistoa on kasvokkain toteutetut teemahaastattelut, toinen puoli virtuaalisessa ympäristössä tehdyt teemahaastattelut. Haastateltavia oli yhteensä 16; 11 haastatteluista tehtiin kasvotusten ja 5 virtuaalisesti. Haastatteluteemat ja -kysymykset olivat molemmissa haastattelutyypeissä pääpiirteittäin samat. Kysyin jokaiselta haastateltavalta noin 10–15 kysymystä hieman järjestystä vaihdellen.²¹ Jokainen haastattelu elää kuitenkin aina omaa elämäänsä ja haastateltavat tulivat usein jo vastanneeksi sellaisiin kysymyksiin, joita olin aikeissa myöhemmin esittää.

Haastatteluteemoja olivat pelihistoria, avun hakeminen, vertaistukiryhmään hakeutuminen, vertaisryhmän vertaaminen muihin hoitomuotoihin, vertaistukiryhmän merkitys, pelaamisesta ylipääseminen, tämänhetkinen suhde pelaamiseen, pelaamisen syyt ja suhtautuminen tulevaisuuteen.²² Haastatteluteemat olivat tarkoituksella laajoja ja jättivät haastateltaville itselleen tilaa kertoa aiheesta. Tavoitteeni oli, että haastateltavat kertoisivat mahdollisimman vapaasti kysyttävistä teemoista.

4.2 Kasvotusten toteutetut teemahaastattelut

Sosiaalipedagogiikan säätiö on valtakunnallinen vuonna 1984 perustettu tutkimusta ja kulttuuria edustava säätiö. Yksi säätiön järjestämistä projekteista vuosina 2008–2010 oli Pelirajat'on -nimellä kulkenut pelaajien vertaistukiverkosto. Projektin tarkoituksena oli kehittää vertaistukitoimintaa liikaa pelaaville ja heidän läheisilleen

²¹ Teemahaastattelun runko on tutkimuksessa liitteenä (Liite 3).

²² Vertaisryhmäteema korostuu haastatteluissa, koska alkuperäinen suunnitelmani oli vertailla virtuaalisten ja kasvokkain kokoontuvien vertaisryhmien välisiä eroja.

ja kouluttaa vapaaehtoisia vertaisohjaajia perustamaan uusia ryhmiä. Ryhmien tarkoituksena oli tarjota matalan kynnyksen paikka ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen. Ryhmän toiminta oli maksutonta ja ryhmiin sai osallistua anonyymisti.

Pelaajien vertaisryhmiin osallistui keskimäärin viisi henkeä. Jokaisessa ryhmässä oli yksi tai kaksi ohjaajaa.²³ Osalla ohjaajista oli pelitaustaa, mutta se ei ollut ryhmänohjaajaksi pääsemisen vaatimus. Ryhmänohjaajat kävivät Sosiaalipedagogiikan säätiön järjestämän vertaisohjaajakoulutuksen. Ryhmät aloittivat aluksi avoimina ryhminä, mutta sulkeutuivat pian muutaman kokoontumiskerran jälkeen. Projektin toiminnan tuloksena pidettiin kaikkiaan 28 pelaajien ja kolme läheisten vertaisryhmää yhdeksällä paikkakunnalla eri puolin Suomea. Ryhmiä oli Helsingissä, Vantaalla, Espoossa, Jyväskylässä, Jämsässä, Kuopiossa, Vaasassa, Porissa ja Joensuussa. Projektia rahoitti Raha-automaattiyhdistys.

Näiden Pelirajat'on -ryhmäläisten havainnointi ja haastattelu on tutkimukseni aineiston toinen osa. Päädyin haastattelujen lisäksi myös havainnoimaan ryhmiä, jotta saisin paremman ymmärryksen niiden toiminnasta. En ollut aikaisemmin käynyt missään vertaistukiryhmässä, joten halusin nähdä mitä ryhmässä tapahtuu. Lisäksi minusta oli parempi vaihtoehto mennä itse ryhmään paikalle ja jakaa haastattelupyynnöt kuin vain lähettää ne esimerkiksi ryhmänohjaajien kautta. Itse paikalle menemällä ja esittäytymällä ajattelin saavuttavani suuremman luottamuksen kuin pelkän toisen käden kautta jaetun paperin välityksellä. Samalla aukeni luontevasti mahdollisuus ryhmän toiminnan havainnoimiseen.

Vierailin viidessä vertaistukiryhmässä eri puolella Suomea. Olin saanut ryhmäläisiltä ja ryhmänohjaajilta luvan vieraila ryhmissä ja jakaa haastattelupyynnöt. Vierailin jokaisessa ryhmässä kerran. Kävin Vaasassa ja Espoossa yhdessä ryhmässä ja Helsingissä kolmessa eri ryhmässä. Yksi Helsingin ryhmistä oli erityisesti maahanmuuttajataustaisille suunnattu englanninkielinen ryhmä. Kävin myös Jyväskylässä keräämässä aineistoa, mutta Jyväskylän ryhmään en aikataulullisista syistä pystynyt osallistumaan. Sain Jyväskylän ryhmästä kuitenkin useamman

²³ Haastattelin ryhmäläisten lisäksi myös yhtä ryhmänohjaajaa. Ryhmänohjaaja ei kuitenkaan nähnyt eroa siinä, oliko hän ryhmänohjaaja vai ryhmäläinen. Hän näki itsensä yhtenä ryhmän jäsenenä.

haastateltavan. Ryhmien koot, joissa vierailin, vaihtelivat kahdesta kymmeneen osanottajaan.

Minut otettiin kaikissa ryhmissä erittäin lämpimästi vastaan. Koin, että ryhmissä vallitsi positiivinen ja luottamuksellinen ilmapiiri. Ryhmissä juteltiin vapaamuotoisesti, juotiin kahvia ja jokaiselle annettiin tilaisuus puheenvuoroon kuulumiskierroksen aikana. Ryhmiin mennessä esittäydyin ryhmäläisille, kerroin tutkimuksestani ja jaoin haastattelupyynnöt.²⁴ Ryhmässä istuin ringissä muiden mukana, tein havaintoja ryhmän toiminnasta ja kirjoitin muistiinpanoja.

Sain ryhmistä yksitoista haastateltavaa. Ainoastaan yhdestä ryhmästä, jossa vierailin, en saanut ollenkaan haastateltavia. Joistakin ryhmistä haastattelin useampia henkilöitä. Huomasin, että oli parasta yrittää järjestää haastattelut heti ryhmätapaamisten jälkeen. Useampi ryhmäläinen lupasi ottaa minuun myöhemmin yhteyttä, mutta toisin kävi. Lopulta ainoastaan yksi haastateltavista otti omatoimisesti soittamalla minuun yhteyttä. Loput kymmenen haastattelua tein joko välittömästi ryhmän kokoontumisen jälkeen tai sovimme haastateltavan kanssa haastatteluajan ja -paikan heti ryhmäkokoontumisen jälkeen.

Kymmenen yhdestätoista haastattelusta tehtiin vertaistukiryhmien tiloissa tai ryhmän aikana erillisessä huoneessa. Yksi haastatteluista tehtiin kahvilassa. Haastattelujen kesto vaihteli kymmenestä minuutista lähes kolmeen tuntiin. Nauhoitin haastattelut haastateltavilta luvan saatuaani. Kaksi nauhoituksista kuitenkin epäonnistui teknisten ongelmien ja/tai huolimattomuuteni vuoksi. Kun huomasin nauhoitusten epäonnistuneen, tein haastatteluista välittömästi muistiinpanot, joita käytän tutkimuksessani aineistona. Litteroin haastattelut lokakuussa 2010 lähes sanasta sanaan joitakin lisäsanoja lukuun ottamatta. Pidemmässä haastatteluissa, joissa puhuttiin huomattavan paljon muutakin pelaamisen ympäriltä, jätin joitain kohtia kokonaan litteroimatta.

²⁴ Haastattelupyyntö on tutkimuksessa liitteenä (Liite 1).

4.3 Virtuaaliset teemahaastattelut Pelivoimapiiri-palvelun sisällä

A-klinikkasäätiö ja Peluuri käynnistivät syyskuussa 2009 uuden valtakunnallisen Pelivoimapiiri-palvelun liikaa pelaaville ja heidän läheisilleen. Syyskuuhun 2011 mennessä Pelivoimapiiri on tarjonnut kahden vuoden ajan vertaistukea, oma-apua ja tukea ammattilaisilta tekstiviesteillä kännykällä ja internetissä. Palvelun tukimuotoja ovat itseohjautuvat ja ohjatut vertaistukiryhmät, oma-apuviestit ja Kysy ammattilaiselta -neuvontapalvelu. Palvelun kautta saa tukea luottamuksellisesti, nimettömänä ja maksutta, ajasta ja paikasta riippumatta. Pelivoimapiiriin liittyneet jäsenet voivat keskustella tekstiviestien sekä internetin välityksellä vertaistensa kanssa ongelmastaan 15 henkilön ryhmissä, sekä yksityis- että ryhmäviestien välityksellä. Käyttäjä voi päättää tulevatko palvelun viestit matkapuhelimeen vai pelkästään internetin suljetulle sivustolle. Pelivoimapiiripalvelun tarjoavat A-klinikkasäätiö ja Peluuri. Palvelun rahoittavat Raha-automaattiyhdistys ja Peluuri.

Sovimme lokakuussa 2009 Pelivoimapiiri-hankkeen projektikoordinaattori Annina Aaltosen kanssa, että liityn Pelivoimapiiri-palvelussa kahdeksaan eri ryhmään, joista seitsemän oli suunnattu pelaajille ja yksi ammattilaisille ja tutkijoille. Ryhmät, joihin liityin, olivat itseohjautuvat ryhmät P1, P2, P3, P4, P5, P6, tutkijoiden ja ammattilaisten ryhmä ja ohjattu ryhmä.²⁵

Toimin palvelussa, jotta ymmärtäisin miten palvelu käytännössä toimii, ja jotta pääsisin seuraamaan vertaisryhmissä tapahtuvaa keskustelua ja esittämään haastattelupyynnöt suoraan ryhmissä. Haastattelupyyntö oli samanlainen, mutta hieman suppeampi versio, jonka jaoin Pelirajat'on -ryhmissä.²⁶ Seurasin ajoittain ryhmissä käytyä keskustelua saadakseni yleiskuvan ryhmien toiminasta ja niistä asioista, joista ryhmissä keskustellaan. En käytä Pelivoimapiiri-ryhmissä havainnoimaani keskustelua varsinaisena aineistona vaan ennemminkin taustatietoja

²⁵ Itseohjautuvien ja ohjattujen ryhmien välinen ero on siinä, että ohjatut ryhmät toimivat tietyn etukäteen suunnitellun mallin pohjalta ja ohjaajat tukevat jäseniä ja ryhmän keskustelua. Itseohjautuvissa ryhmissä ei ole varsinaista ohjaajaa, vaikka palvelun ylläpitäjät ovat sittemmin alkaneet aktivoida ryhmän jäseniä kysymyksillä ja informaatiolla. Ryhmissä lyhenne P tarkoittaa pelaajaa.

²⁶ Haastattelupyyntö on tutkimuksessa liitteenä (Liite 2).

antavana tukena ja ymmärryksen luojana itse peliongelma ja virtuaalisten vertaistukiryhmien toiminnasta.

Liisa Tiittulan & al. (2005, 268–269) mukaan mahdolliseksi vaikeudeksi virtuaalisesti toteutettavissa haastatteluissa voi koitua se, että ihmisiä on hankalampi motivoida mukaan. Kasvokkain ihmiset olisi todennäköisemmin helpompi vakuuttaa tutkimuksen tärkeydestä ja tutkijan kunniallisista aikeista. Verkossa on helpompaa kieltäytyä haastattelusta tai perua haastatteluun osallistuminen.

Esitin haastattelupyynnön kahdesti seitsemässä eri pelaajien vertaisryhmässä. Kun haastateltavia oli ilmoittautunut vasta muutama, lähetin vielä kolmannen kerran haastattelupyynnön yksityisviestillä jokaiselle ryhmäläiselle. Sain viisi haastateltavaa, joskaan en jokaisesta seitsemästä ryhmästä, joissa pyynnön esitin. Haastateltavat olivat itseohjautuvista ryhmistä P1, P3, P4 ja P5. Kolme viidestä haastateltavasta oli sekä ohjatussa ryhmässä että itseohjautuvassa ryhmässä. Näiden viiden haastateltavan lisäksi kaksi vertaistukiryhmien jäsentä suostui alustavasti haastatteluun, mutta perui osallistumisensa myöhemmin.

Virtuaalihaastatteluissa on omat haasteensa, vaikka alkuun idea voi vaikuttaa vaivattomalta ja edulliselta keinolta kerätä aineistoa. Tiittulan & al. (2005, 266–267) mukaan virtuaalihaastattelun keskeisiä piirteitä ovat haastattelijan ja haastateltavan välinen fyysinen etäisyys ja viestinnän tekstipohjaisuus. Virtuaalihaastattelun etuina on pidetty muun muassa juuri sitä, että haastattelijan ja haastateltavan ei tarvitse olla samassa paikassa ja näin voidaan tavoittaa ihmisiä pitkienkin matkojen päästä. Lisäksi osallistujat voivat itse valita, missä ja milloin he osallistuvat haastatteluun ja kirjoittaa vastauksensa heille tutussa ja turvallisessa ympäristössä.

Toteutin virtuaaliset haastattelut maalisi- ja huhtikuussa 2010. Haastattelujen pituudet vaihtelivat siten, että pisin haastattelu kesti 3h 21 min ja lyhin haastattelu 1h 39 min. Haastattelut tehtiin Pelivoimapiiri-palvelun sisällä. Käytin viestittelyyn internetiä, osa haastateltavistani käytti internetiä, osa matkapuhelinta. Huomasin, että virtuaalihaastattelujen etu oli juuri tuo Tiittulan & al. (2005, 266–267) kuvailema vaivattomuus ja paikan sitomattomuus. Haastatteluajan sopiminen oli helppoa, kun molemmat saattoivat osallistua haastatteluun kotoa käsin. Virtuaalinen haastattelu

mahdollisesti myös haastateltavien tavoittamisen koko Suomen alueelta. Haastateltavista kaksi oli Helsingistä, yksi Pirkanmaalta ja yksi Satakunnasta. Yhdestä haastateltavasta ei ole kotipaikkatietoa saatavilla.

Yksi verkkohaastattelun suurimmista haasteista on viestinnän tekstipohjaisuus. Kun viestit ovat tekstimuodossa, osallistujilla ei ole käytössään samanlaisia tulkinnan vihjeitä kuin kasvokkain tapahtuvassa viestinnässä. (Tiittula & al. 2005, 267–268.) Se, että haastattelut toteutettiin palvelun sisällä, asetti omat rajoitteensa. Viestien merkkikenttä oli rajallinen, joten sanottavaansa täytyi tiivistää. Kertomus ei voinut rönsyillä, kuten kasvokkain tapahtuvassa haastattelussa tai esimerkiksi kirjoituspyynnössä ja -vastauksessa. Haastateltavilla ja minulla ei myöskään ollut käytössä elekieltä, jonka avulla viestiä. Elekielemme rajautui virtuaalisiin hymiöihin. Harmittelin haastattelujen aikana useampaan kertaan elekielen puuttumista: niin moneen paikkaan olisi sopinut ymmärtävä nyökkäys ja silmiin katsominen. Valitettavasti myöskään minkäänlaiset myöntävät äännähdykset eivät virtuaalihaastatteluiden aikana olleet mahdollisia.

4.4 Lähdekritiikki

Laadullisessa tutkimuksessa kysymykset validiteetista ja reliabiliteetista asetetaan toisin kuin määrällisessä tutkimuksessa (Ruusuvuori & al. 2010, 26). Kvantitatiivisessa tutkimuksessa reliabiliteetin ajatus perustuu mittaamisen logiikalle: ilmiötä samalla välineellä mitattaessa tuloksen tulisi pysyä vakiona (Mason 2002, 187). Laadullisessa tutkimuksessa tarkkojen instrumenttien sijaan korostuvat tutkimuksen systemaattisuuden, tutkimuksen kuvauksen ja tulkinnan luotettavuuden kriteerit (Ruusuvuori & al. 2010, 27). Laadullisen tutkimuksen ydinasioita ovatkin henkilöiden, paikkojen ja tapahtumien kuvaukset (Janesick 2003, 71). Olen edellä kuvannut mahdollisimman tarkasti aineiston hankinnan prosessin. Luvussa 7 selostan analyysin vaiheet siten, että tutkimuksen kulussa tekemieni valintojen ketju olisi lukijalle mahdollisimman läpinäkyvä.

Marja Tiilikaisen (2003, 108–109) mukaan etnografisessa tutkimuksessa tutkijan persoona korostuu sekä aineiston hankinnassa että sen analyysissä. Vuorovaikutustilanteet ”kentällä” ovat paljolti riippuvaisia tutkijan tyylistä ja taidosta luoda luottamuksellisia suhteita. Myös lopulliseen analyysiin vaikuttavat johtopäätökset ovat viime kädessä yksilön tekemiä: toinen tutkija olisi saattanut lähestyä keräämääni haastatteluaineistoa eri tavalla. Myös se aineisto, mitä toinen tutkija olisi samoilla menetelmillä – haastattelemalla ja havainnoinnilla – hankkinut, olisi voinut olla toisenlainen kuin omani.

Hännisen (2004, 78) mukaan kerrottu tarina on aina dialoginen: se rakentuu suhteessa kuuntelijoihin ottaen huomioon heidän odotukset ja arvomaailman. Pelirajat’on -ryhmäläiset saattoivat käyttäytyä eri tavalla kun tutkija oli ryhmässä paikalla. Koin itse, että ryhmässä tunnelma oli vapautunut, mutta ehkä kaikki eivät yhtäläillä uskaltaneet puhua viikon tapahtumistaan ulkopuolisen vierailijan läsnä ollessa. Samalla tavalla virtuaalisissa ryhmässä keskusteluista saattoi sensuroitua jotain pois sen vuoksi, että ryhmäläisten keskusteluja seurasi myös ulkopuolinen tutkija, jolla ei ole omakohtaista kokemusta peliongelmaista. Pelivoimapiiriläisillä on myös mahdollisuus lähettää toisilleen yksityisviestejä, joita minulla ei ollut oikeutta päästä lukemaan. Ehkä osa tiedosta sensuroitui ryhmäviesteistä yksityisviesteihin.

Samalla tavalla haastatteluissa informantit eivät välttämättä jakaneet ulkopuoliselle tutkijalle sellaista tietoa, mitä he jakaisivat toisilleen. Heidän tarinansa oli tutkijalle kerrottuna ehkä erilainen kuin se olisi ollut esimerkiksi vertaiselle. Huomasin myös, että niiden Pelirajat’on -ryhmien haastateltavien kanssa, joiden ryhmässä olin ollut mukana, oli luottamuksellisempi ilmapiiri, kuin sellaisten haastateltavien kanssa, joiden ryhmää en ehtinyt seuraamaan. Luottamuksellisuus syntyi ryhmän aikana, kun pääsin etuoikeutettuna seuraamaan suljetun ryhmän toimintaa. Tämän jälkeen oli helpompi aloittaa haastattelun tekeminen, kun jo jaoimme tietoa ryhmästä ja sen toiminnasta ja haastateltavien elämästä.

Neljä kasvokkain tehdyistä haastatteluista oli sellaisia, että aikataulullisista syistä en valitettavasti voinut sekä vieraila ryhmässä että haastatella ryhmäläisiä ryhmän jälkeen. Ratkaisimme ryhmänohjaajan kanssa tilanteen siten, että tein osan

haastatteluista ennen ryhmän kokoontumista ja osan ryhmän aikana erillisessä tilassa. Ryhmän aikana haastatellut kaksi henkilöä halusivat vielä osallistua kyseiselle ryhmäkerralle, joten yritin hieman nopeuttaa kysymysten esittämistä. Kiireen tuntu saattoi tahattomasti siirtyä haastateltaviin eikä teemoissa päästy yhtä syväälle kuin pidemmissä haastatteluissa, joissa ei ollut kiire minnekään.

Ylipäätään joidenkin haastateltavien kohdalla vapaamuotoinen kerronnallisuus toimi paremmin kuin toisten. Hiljaisempia haastateltavia täytyi hieman houkutella kertomaan tarjoilemastani teemasta. Osa haastateltavista taas kertoi kysymättäkin itsestään varsin vapautuneesti jo ennen kuin olin välttämättä ehtinyt laittaa nauhuria päälle. Haastateltavista huomasin, että he olivat tottuneita puhumaan peliongelmaansa. Haastattelutilanteet olisivat varmasti olleet varsin erilaisia, jos olisin haastatellut sellaisia ongelmapelaajia, jotka eivät ole hakeneet ongelmaansa apua. Tähän tutkimukseen valitut haastateltavat olivat toipuneet tai toipumassa peliongelmaansa ja tottuneet vertaisryhmässä kertomaan omaa tarinaansa. Vertaisryhmä oli ikään kuin jo lämmitelty haastateltavani valmiiksi – kirjaimellisesti niissä tapauksissa, joissa haastattelu tapahtui heti ryhmän kokoontumisen jälkeen.

4.5 Tutkijan oma paikantuminen

Minna Oppaan (2004, 171) mukaan uskontoetnografiselle tutkimukselle leimallisina piirteinä voidaan pitää eettisten kysymysten ja tutkijan position vahvaa pohdintaa. Työskentelen osa-aikaisena päivystäjänä Peluurin auttavassa puhelimesta, joka on suunnattu ongelmallisesti pelaaville ja heidän läheisilleen. Peliongelma ja ongelmapelaajien tarinat olivat minulle ennen tämän tutkimuksenteon aloittamista tuttuja. Koin, että esittäytyessäni Pelirajat'on -ryhmissä työkokemuksestani oli minulle etua. Minut ehkä otettiin lämpimämmin vastaan kuin sellainen henkilö, jolla ei ole etukäteistietoa tai kokemusta ongelmapelaamisesta.

Ryhmään meneminen oli minulle siinä mielessä jännittävää, että olin aikaisemmin ollut ongelmapelaajien kanssa tekemisissä ainoastaan Peluurin auttavassa puhelimesta,

jossa päivystäjä pysyttelee anonyymina eikä soittajankaan tarvitse kertoa nimeään. Ryhmään mennessä olin suunnitellut jättäytyväni perinteisen tarkkailevan tutkijan rooliin: olin ajatellut asettua ryhmästä hieman syrjemmälle istumaan, havainnoimaan ja kirjoittamaan muistiinpanoja. Jokaisessa ryhmässä minut kuitenkin kutsuttiin heti ringiin istumaan ja minun myös selvästi toivottiin, jopa tivattiin, osallistuvan keskusteluun.

Oppaan (2004, 169) mukaan etnografi on aina itse henkilönä osana tutkimustaan. Tutkijan tausta, persoona ja elämäkokemus antavat kaikki oman osansa tutkimukseen. Kun osallistuin ryhmiin ja tein haastatteluja, huomasin, että minun oli osittain vaikea irrottautua empaattisen ja neuvoja-antavan Peluurin päivystäjän roolista. Minun teki kovasti mieli auttaa ryhmäläisiä ja haastateltavia ja kertoa, mistä ja miten peliongelmaan voi hakea lisää apua. Näin osittain teinkin, koska ajattelin, että olemme ryhmä- ja haastattelutilanteessa vuorovaikutuksessa eikä minun tarvitse peitellä tietojani, jotka voisivat helpottaa ryhmäläisten elämää.

5 TUTKIMUSETIIKKA

Laki määrittelee arkaluonteiseksi tutkittavien sosiaalietuuksia, rikoksia, terveydentilaa, uskonnollisuutta, poliittisia asenteita ja seksuaalista suuntautumista koskevat asiat (Kuula 2006, 135). Peliongelma voidaan vakavimmillaan määritellä pelihimoksi, joka on psykiatrinen sairaus ja siitä kärsiville ja heidän läheisilleen yleensä hyvin herkkä aihe. Sekä lain että hyvän tutkijan etiikan mukaisesti minun täytyi siis kiinnittää erityistä huomiota tutkittavieni suojelemiseen. Olen saanut sekä A-klinikkasäätiöltä että Sosiaalipedagogiikan säätiöltä tutkimusluvan tätä tutkimusta varten. Hyvän tutkijan etiikan mukaisesti myös esittäydyin sekä Pelivoimapiiri-palvelussa että Pelirajat'on -ryhmissä, kerroin tutkimuksestani ja siitä, miksi olen mukana vertaisryhmissä ja esitin haastattelupyynnön.

Tutkittavan oikeudet ovat kääntäen tutkijan velvollisuudet (Enges 2007). Tutkijan tulee kertoa taustastaan, tutkimuksestaan ja sen lähtökohdista ja tavoitteista mahdollisimman avoimesti tutkittaville. Tutkittavilla on myös oikeus tietää, että he voivat missä tutkimuksen vaiheessa tahansa peruuttaa tai keskeyttää osallistumisensa tutkimukseen. Haastattelupyynnön esittäessäni kerroin taustastani, tutkimuksestani ja sen tavoitteista ryhmän jäsenille. Kertasin tutkimukseen liittyvät tavoitteet, tutkijan velvollisuudet ja tutkittavan oikeudet vielä juuri ennen haastattelutilannetta, kun olin jo saanut suostumuksen haastatteluun. Lupasin lähettää valmiin tutkimuksen kopion jokaiselle tutkimukseen osallistuneelle, jota haastattelin kasvokkain, joko sähköisesti tai postissa. Pelivoimapiiri-ryhmiin osallistuneet pääsevät tutustumaan tutkimukseen Pelivoimapiirin nettisivujen kautta.

Kaikki tunnistetiedot, joita haastateltavat ovat mahdollisesti itsestään kertoneet, pysyvät luottamuksellisina. Käytän haastateltavista pseudonyymeja enkä paljasta haastateltavien kotipaikkakuntaa. Pseudonyymit on valittu sillä perusteella, että ne olisivat mahdollisimman yleisiä haastateltavan ikäluokan nimiä. Olen antanut myös maahanmuuttajataustaisille haastateltaville suomalaiset nimet.

6 HAASTATELTAVAT

Kuudestatoista haastateltavasta kuusi oli naisia ja loput kymmenen miehiä. Haastateltavien ikähaitari oli 22-vuodesta 64-vuoteen. Haastateltavien keski-ikä oli noin 39 vuotta. Kahdesta haastateltavasta ei ole tarkkaa ikää saatavilla. Kaksi haastateltavista oli maahanmuuttajataustaisia. Haastateltavat olivat eri puolelta Suomea, tosin melkein puolet heistä oli pääkaupunkiseudulta (44 % haastatelluista). Yhden haastateltavan kotipaikka ei ole tiedossa. Haastateltavista seitsemän oli työssäkäyviä, kahdeksan eläkkeellä (kolme työkyvyttömyyseläkkeellä, kaksi sairaseläkkeellä ja yksi työeläkkeellä) ja yksi työttömänä. Haastateltavien

koulutustaso vaihteli korkeakoulutetusta peruskoulutukseen. Myös haastateltavien ammattiryhmä ja tulotaso vaihtelivat suuresti.

	alle 25	25–35	35–50	50–65
Naisia	0	1	0	5
Miehiä	4	3	2	1

Taulukko 1 Haastateltavien (n=16) ikä- ja sukupuoli

Kaikilla haastateltavilla oli rahapeliongelma. Haastateltavat pelasivat Raha-automaattiyhdistyksen raha-automaatteja, Veikkauksen pelejä, rahapelejä netissä, pöytäpelejä ravintoloissa tai Kasinolla. Suurimmalle osalla haastateltavista pääasiallinen ongelmia aiheuttanut peli oli raha-automaatit tai rahapelit netissä.

	Pääasiallinen ongelmia aiheuttanut peli			
	Raha-automaatit	Veikkauksen pelit	Rahapelit netissä	Pöytäpelit ravintoloissa tai Kasinolla
Naiset	4		1	1
25–35	1			
35–50				
50–65	3		1	1
Miehet	4	1	5	
alle 25	1		3	
25–35			3	
35–50	2	1		
50–65	1			

Taulukko 2 Haastateltaville (n=16) pääasiallisesti ongelmia aiheuttanut peli

Otostani ongelmapelaajista ei voi pitää suomalaisia ongelmapelaajia edustavana enkä ole sitä tässä laadullisessa tutkimuksessa tavoitellutkaan. Aineistoni näyttää kuitenkin vastaavan tyypillistä suomalaista ongelmapelaajaa kohtuullisen hyvin. Väestökyselyjen perustella Suomessa raha-automaatit ovat selvästi yleisin ongelmapelaajien pelimuoto (Aho & Turja 2007, 4). Omassa aineistossani kuudestatoista haastateltavasta kahdeksalla raha-automaatit olivat ensisijainen ongelmia aiheuttanut peli. Raha-automaattien kanssa oli ongelmia myös niillä kahdeksalla haastateltavalla, joilla ensisijainen ongelmia aiheuttava peli eivät olleet

raha-automaatit. Esimerkiksi nettipelaajat olivat tyypillisesti aloittaneet pelaamisensa raha-automaateilla. Rahapelaaminen netissä oli aineistossani toiseksi yleisin ongelmia aiheuttanut peli. Peluurin tilastoissa nettirahapelit ovat jo useampana vuonna nousseet toiselle sijalle suomalaisille pääasiallisena ongelmia aiheuttavana pelinä (Pajula & Aaltonen 2010, 15).²⁷

Sekä Suomessa että muualla maailmassa miehet näyttävät pelaavan naisia enemmän ja useampia pelejä ja heillä myös peliongelma on yleisempi kuin naisilla (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 53; Petry 2005). Myös omassa aineistossani enemmistö ongelmapelaajista (62 %) on miehiä. Miehet usein myös aloittavat pelaamisen nuorena ja peliongelma syntyy heille varhaisessa aikuisiässä. Naiset taas näyttäisivät aloittavan myöhemmällä iällä, mutta heille ongelma kehittyy miehiä nopeammin. (Petry, 2005; Dow Schull 2002, 5.) Myös tämä tieto pätee omaan aineistooni siten, että haastateltavat olivat pääosin joko yli 50-vuotiaita naisia tai 20–30-vuotiaita miehiä. Naisille pääasiallinen ongelmia aiheuttanut peli oli raha-automaatit ja miehille rahapelit netissä.

Ainakaan yhdessä asiassa aineistoni ei vastaa ongelmapelaajien joukkoa yleensä: kaikki haastattelemanani ongelmapelaajat olivat hakeneet ongelmaansa apua vertaistukiryhmästä.²⁸ Arvioiden mukaan ainoastaan 10 % ongelmapelaajista hakeutuu avun piiriin (Cunningham 2005).

²⁷ Katso luku 2.4.

²⁸ Kaksitoista kuudestatoista haastateltavasta oli hakenut ongelmaansa myös muuta apua, pääasiallisesti keskusteluapua psykoterapeutilta.

7 NARRATIIVINEN ANALYYSI: KULTTUURISTA TARINAMALLIA ETSIMÄSSÄ

7.1 Tarina elämän jäsentäjänä ja merkitysten luojana

Narratiivinen tutkimusote on yksi laadullisen tutkimuksen lähestymistavoista, jolle on ominaista teoreettisten ja metodisten virikkeiden hakeminen kirjallisuudentutkimuksen ja sosiolingvistiikan parista. Narratiivinen tutkimus ei ole yhtenäinen ja selvärajainen teoreettis-metodinen rakennelma vaan ennemminkin avoin keskusteluverkosto, jota yhdistää tarinan käsite. Narratiivisen tutkimuksen ydin on kertomusten analyysissa. Sen tarkoitus on tutkia kertomuksia itsessään, niiden yleisiä rakenteita, lajityyppejä ja niin edelleen. Narratiivisen tutkimuksen traditio on laaja ja moniaineksinen ja sen lähtökohtana voidaan pitää Aristoteleen Runousoppia. (Hänninen 2000, 16–19.)

Tarinallisuus on sittemmin rantautunut eri tieteenalojen, kuten historiantutkimuksen, filosofian, antropologian ja psykologian piiriin. Tarinallisuutta on hyödynnetty myös psykoterapiassa toipumisen välineenä. Tässä gradussa käytän narratiivisuuden käsitettä Hännisen tapaan narratiivisen minäpsykologian traditioon tukeutuen. Narratiivisen minäpsykologian kiinnostuksen kohteena on tarinallinen ajattelu eli se, miten ihminen tulkitsee elämänsä tapahtumia hyödyntäen kulttuurinsa tarjoamia kertomusmalleja. (Hänninen 2000, 16–19.)

Ihminen luo merkityksiä ja järjestystä elämänsä tapahtumiin muodostamalla niistä mielessään tarinan. Tarinan muodostaminen on erityisen tärkeää elämän yllättävien tapahtumien ja kriisien yhteydessä, jolloin on tarpeen löytää tapahtuneelle selitys ja merkitys, luoda mielikuvia tulevaisuudesta muutoksen jälkeen ja turvata identiteetin jatkuvuus elämäntarinan taitekohdan yli. Omaa elämää selostaessaan kertoja esiintyy kaksoisroolissa: hän on toisaalta tarinan päähenkilö, toisaalta kertoja. Kertojan hahmossa hän voi myös ottaa etäisyyttä itseensä tarinan päähenkilönä ja suhtautua tähän analysoiden, kriittisesti, hyväksyvästi tai puolustavasti. (Hänninen & Koski-Jännes 1998, 198.)

Donald Polkinghorne (1995, 12) tekee eron *narratiivien analyysin* ja *narratiivisen analyysin* välille. Narratiivien analyysi tarkoittaa analyysitapaa, jossa tarinamuotoista aineistoa käsitellään kokonaisuutena: narratiiveja tyypitellään ja luokitellaan laadulliselle tutkimukselle ominaiseen tapaan. Narratiivinen analyysi sen sijaan viittaa analyysitapaan, jossa kerätyn aineiston yksittäiset elementit sidotaan juonellistamisen avulla tarinoiksi. Oma analyysitapani on lähempänä narratiivista analyysia. En tehnyt varsinaisia narratiivisia haastatteluja siinä mielessä että kyselin haastateltavilta useammista eri teemoista.²⁹ Haastatteluvaiheessa en vielä tiennyt varmasti, minkälaista analyysitapaa tulisin käyttämään – joskin mielessäni oli jo ajatus narratiivisesta analyysistä. Haastattelutilanteessa olin kiinnostunut yksilöiden kokemuksista peliongelma- ja siitä selviytymisestä. Jo haastatteluissa kiinnitin kuitenkin huomiota myös haastateltavien kertomukseen kokonaisuutena. Kun olin tehnyt useampia haastatteluja, aloin hahmottaa kertojien välisiä ikä- ja sukupuolieroja tarinoiden kuluissa ja kertomistyylyissä.

Hyvärinen (2010, 114) pohtii yksilöiden kertomusten tutkimisen mielekkyyttä seuraavasti:

Mitä yleistä merkitystä on tutkimuksella, jossa on tutkittu kymmentä tai kahtakymmentä erillistä yksilöä? Jos tutkimuksen kohteena ovatkin kulttuuriset keinot yksilön kokemusten kertomuksessa, tilanne muuttuu. Kertojat ovat kulttuurinsa asiantuntijoita ja kutsuvat kaiken aikaa esiin odotettuja, normaaleja tapahtumakulkuja. Yksilöt eivät ole erillisiä säiliöitä tai monadeja, vaan kaiken aikaa suhteessa toisiin ihmisiin ja yhdessä toisten ihmisten kanssa rakentuneita.

Hyvärisen ajatusta mukaillen en ole tutkinut yksilöiden kertomuksia sellaisinaan vaan muodostanut haastatteluja juonentamalla (engl. *emplotting*) haastateltavien tarinoista erilaisia tarinatyyppejä. Tämän tyypittelyvalinnan taustalla oli ajatus siitä, että haastateltavat ilmaisevat kertomuksissaan taustalleen, iälleen ja sukupuolelleen

²⁹ Hyvärisen ja Löyttyniemen (2005, 194–195) mukaan on harvinaista, että haastattelu on sellaisenaan yksi, kokonainen kertomus. Narratiivinen haastattelu merkitsee puhtaimmillaan sitä, että haastattelija yhdellä kysymyksellä pyytää haastateltavaa kertomaan elämäkertansa, sairastamisen historian tai muun isomman kokonaisuuden.

vallitsevassa yhteiskunnassa soveltuvaa kulttuuria ja juuri näistä kulttuurisista mallitarinoista olen tässä tutkimuksessa kiinnostunut.

7.2 Kulttuurinen tarinatavaratalo ja sen eri osastot

Laatiessaan omaa tarinaansa ihmiset käyttävät apunaan kulttuurista ammentavia myyttejä ja mallitarinoita, joita he ovat elämänä varrella omaksuneet. Jollei ison elämänmuutoksen tai kriisin ymmärtämiseen sopivaa tarinamallia löydy omasta mielestä, sitä on tietoisesti lähdettävä etsimään esimerkiksi hakeutumalla kuulemaan toisten samankaltaisessa tilanteessa olevien ihmisten tarinoita. (Hänninen & Koski-Jännes 1998, 199.) Esimerkiksi erilaisten elämän ongelmatilanteiden hallintaan perustetut vertaistukiryhmät tuottavat yhteistä mallitarinaa siitä, miten ongelma tulisi ymmärtää ja miten siitä voisi selvitä (Hänninen 2000, 52; Binde 2011).

Länsimainen kulttuurinen tavaratalo tarjoaa loputtoman valikoiman erilaisia tarinoita, jotka periaatteessa ovat kaikkien käytettävissä oman elämän hahmottamisen ja siitä kertomisen apuvälineiksi. Käytännössä monet seulat kuitenkin suodattavat oman tarinamallin valintaa. (Hänninen 2000, 51.) Eri kansojen kulttuureilla on omat myyttiset perustarinansa, jotka toistuvat myös yksittäisten kansalaisten omaelämäkerronnassa. Kansalaiset näkevät itsensä osana kertomusta, joka antaa merkityksen heidän arkiselle olemassaololleen ja liittää heidän elämänsä kansalliseen kohtaloon. (ks. Hall 1999, 47–49.) Esimerkiksi suomalaisten myyttinen perustarina on melankolinen ja sisältää ankarista oloista selviytymisen ja siitä ansaitun ylpeyden. Kulttuurisessa "tarinatavaratalossa" on myös erilliset osastot miehille ja naisille, eri ikäryhmille ja luokkien edustajille. Eri osastojen tarinat määrittelevät niitä rooliodotuksia, joita eri asemissa oleviin ihmisiin kohdistetaan ja joihin ihmiset myös itse tietävät kuuluvansa. (Hänninen 2000, 51.)

Julkaistut omaelämäkerrat, aikakauslehtien henkilökuvat, elämäntaidon oppaat ja muu julkisuus tarjoavat mallitarinoita, jotka toimivat esimerkkeinä siitä, miten suhtautua elämänkäänteisiin, kuten työttömyyteen, ikääntymiseen tai sairastumiseen

Kulttuurisia tarinamalleja ei kuitenkaan koskaan omaksuta mekaanisesti vaan yksilö seuloa – tietoisesti ja alitajuisesti – tarjolla olevista malleista ne, jotka hän kokee sukupuolelleen, iälleen ja asemalleen soveltuviksi ja räätälöi niistä vielä itselleen sopivan. (Hänninen 2000, 51–52). Myös omassa aineistossani kerrotut tarinatyytit jakautuvat osittain hyvinkin selkeästi iän ja sukupuolen mukaan.

Persoonallisuuspsykologi Dan P. Mc Adams (1993, Hännisen 2000, 53 mukaan) näkee ihmisen persoonallisen myytin sisältävän yhden tai useamman imagon, jossa kiteytyy ihmisen käsitys itsestään. Imago sisällyttää ihmisen erilliset roolit suhteellisen yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Imagot omaksutaan ympäröivästä kulttuurista ja niiden taustalta voi löytää arkkityyppejä myyttisiä hahmoja. Imagoja voivat olla esimerkiksi *sankari*, joka on useimmissa kulttuureissa varattu miehille ja *huolenpitäjä*, joka on taas perinteinen naisten persoonallinen myytti. Sankarin ja huolenpitäjän myytit ovat vahvasti edustettuna myös omassa aineistossani.

7.3 Tarinoiden tasot: kausaalitaso, moraalitaso ja arvotaso

Tarinassa on aina läsnä useampia tasoja kuin pelkästään ääneen lausuttu. Tarina ei ole pelkkä kertomus tapahtuneesta vaan sen taustalla vaikuttaa sekä kertojan että kertojan yhteisön moraalijäsennykset, arvostukset ja uskomukset. (Hänninen & Koski-Jännes 1998, 200; McAdams 2009, 392; 409–410.) Muun muassa tämän vuoksi tarinat jo itsessäänkin sopivat uskontotieteen tutkimuksen kohteeksi.

Hännisen & Koski-Jänteen (1998, 200) mukaan tarinat sisältävät aina joukon erilaisia merkityksiä: kausaalisia, moraalisia ja arvoihin liittyviä. ”Juuri näiden erityyppisten merkitysten keskinäisestä suhteesta syntyy tarinan erityinen voima kuvata ihmiselämää kaikessa monitasoisuudessaan.” Merkitykset sisältyvät yleensä itse tarinan kerrontaan eivätkä ne näin ollen aina ole julkilausuttuja.

Tarinan kausaalisista merkityksistä eli syy- ja seuraussuhteista muodostuu tarinan selittävä taso. Tarinan erilliset tapahtumat muodostavat syy- ja seuraussuhteiden ketjun. Tapahtumien selitykset voivat olla psykologisia, luonnontieteellisiä, sosiaalisia

tai uskonnollisia. (Hänninen & Koski-Jännes 1998, 201; Binde 2011.) Ongelmapelaajien tarinoissa yksi minua erityisesti kiinnostava kohta oli se, millä tavalla pelaajat selittivät peliongelman syntyä. Oliko selitys esimerkiksi lääketieteellinen, kulttuurinen vai psykologinen?

Selitystapa on yleensä aina liitoksissa myös moraaliin, koska tapahtumien selittämiseen kytkeytyy tulkinta siitä, kuka on syyllinen kielteisiin tapahtumiin, esimerkiksi yllättävään elämänkriisiin, kenen ansiota ovat myönteiset tapahtumat ja mikä on eri tahojen vastuu tapahtumista (Hänninen & Koski-Jännes 1998, 201). Ongelmapelaajien tarinoissa kiinnostavaa on juuri kysymys vastuusta: ottavatko pelaajat vastuun omasta pelaamisestaan vai syyttävätkö he ongelmasta esimerkiksi yhteiskuntaa ja pelintarjoajia?

Kolmantena tarinassa voidaan erottaa vielä arvojen taso, joka sisältää käsityksen siitä, mitä kertoja pitää arvokkaana ja mitä arvottomana, mitä hyväksyttävänä ja mitä merkityksettömänä. Juuri tämä taso antaa tarinalle syvemmän kaikupohjan, jolloin tarinassa ei ole kyse vain kertojan elämästä vaan yleisemminkin kertojan kulttuuriperinnön arvopohjasta: hyvästä ja pahasta, oikeasta ja väärästä. (Hänninen & Koski-Jännes 1998, 201; McAdams 2009, 409–410.)

7.4 Analyysin vaiheet

Luin litteroitua aineistoa läpi useita kertoja ja kuuntelin haastattelunauhoja yhä uudelleen. Halusin lähestyä aineistoa sen omilla ehdoilla, ilman että minulla oli valmista teoreettista mallia mielessäni. Lukiessani aineistoa esitin sille kuitenkin kysymyksen: minkälaisia tarinatyyppisiä kuudestatoista eri haastattelusta nousee esiin? Erityisellä mielenkiinnolla luin kohtia, joissa haastateltavat antoivat syitä pelaamiselleen ja kertoivat pelaamisesta ylipääsemisen keinoista.

Luokittelin haastateltavien kertomukset eri tyyppisiin sen mukaisesti, minkälaisen selityksen haastateltavat omalle peliongelmalleen ja peliongelmalle yleensä antavat ja minkälaisen ratkaisun he ovat ongelmaansa löytäneet. Minulla ei ollut mielessäni

valmiita tarinamalleja vaan annoin niiden nousta aineistosta. Muistan kuitenkin jo haastatteluvaiheessa hahmottaneeni haastateltavien kertomuksista tiettyjä samankaltaisuuksia ja tehneeni alustavia tyypittelyjä mielessäni. Vaikka pyrin lähestymään aineistoa ilman varsinaisia ennakko-oletuksia, huomasin kuitenkin lukemani kirjallisuuden, erityisesti Hännisen & Koski-Jänteen *Vapautumisen tarinat* (1998) vaikuttaneen löytämiini tarinatyyppisiin.³⁰ Olenkin peilannut Hännisen & Koski-Jänteen vapautumisen tarinoita löytämiini tarinatyyppisiin. Analyysissä peilaan aineistoani myös muiden laadullisten tutkijoiden luokittelemiin pelaajatypologioihin.³¹

Tyypitellessäni kertomuksia etsin yleisempää kulttuurista tarinamallia haastateltavien kerronnan takaa. Tarkastelin pelaajien kertomuksia arvojen ja moraalisen arvioinnin kannalta. Joissakin tarinoissa arvot ja moraaliset väittämät esitettiin suoraan ikään kuin ohjeellisina, toisissa tarinoissa täytyi katsoa tarinaa kokonaisuutena ja etsiä kertojan arvomaailmaa tarinan takana.

Löysin aineistosta kolme tarinatyyppiä: *Itsensä löytäminen*, *Järjen ääni* ja *Turvaverkko*. Tyypittely on kartoitus keskeisimmistä kertomusaineistosta löytyvistä tarinallisista malleista. Valitsemani tyypittely ei muodosta ehdotonta, kattavaa ja selvärajaista luokitusta. Kaikki tiettyyn tarinatyyppiin luokitellut kertomukset eivät sisältäneet kaikkia tyyppille ominaisia piirteitä ja tyyppien sisällä oli myös variaatiota. Useammassa kertomuksessa oli aineksia kaikista kolmesta tarinatyyppistä.

Yksi kertomuksista ei selvästikään sopinut mihinkään kolmesta tarinatyyppistä. Viidessätoista kertomuksessa haastateltavat olivat joko päässeet yli pelaamisesta tai ainakin menossa peliongelman suhteen parempaan suuntaan; heidän tulevaisuudennäkymänsä olivat valoisia. Yksi haastateltavista, joka oli pahasti velkaantunut, ei uskonut ikinä pääsevänsä yli peliongelmaansa. Tämän vuoksi päädyin rajaamaan hänen tarinansa analysoitavan aineiston ulkopuolelle.

³⁰ Hänninen & Koski-Jännes (1998, 204–224) jakavat riippuvaisten tarinat viiteen tarinatyyppiin: AA-tarina, Yksilöllisen kasvun tarina, Riippuvuustarina, Rakkaustarina ja Hallinnan tarina.

³¹ Lasse Murto & Jorma Niemelä luokittelivat ongelmapelaajat viiteen kategoriaan: Moniriippuvaiset, Psykiatrisessa hoidossa olleet, Koettuun yksinäisyyteen ja turhautumiseen pelaavat, Ammattipelurit ja Muut (Murto & Niemelä 1993, 22). Riitta Poterin & Jouni Tourosen (1995, 37) aineistossa peliasiakkaat jaettiin neljään tyyppiin: Naiset ja herkäät tunteet, Moniriippuvaiset, Nuoret miehet ja elämä etsinnässä ja Elämän muutosvaiheessa pelaavat.

Käytän analyysissä Hänniseltä & Koski-Jänteeltä (2008, 206–226) omaksuttua termiä *päähenkilö*. Päähenkilöllä tarkoitan tarinatyypin kertojaa. Vaikka yhdistelen analyysissä eri henkilöiden kertomuksia yhdeksi tarinaksi, kertomuksella on silti ikään kuin yksi päähenkilö, joka on tyypillisin tarinatyypin kertoja.

8 ITSENSÄ LÖYTÄMISEN TARINA

Olen ollut selviytyjä ja vahva sellainen, seissyt omilla jaloillani. Nuoruudessani olin aina työssä ja kuolematon menossa parempaan elämään ja eteenpäin. Koskaan ei kukaan opettanut tuntemaan. Kun ahdisti, siirsin tunteet sivuun. Nyt olen keski-ikäni ylittänyt ja kaikki tuo vyöryi ylitseni, oli aika revetä ja aloittaa oma elämä. Suorittajan vaiheet ovat ohitse! (Riitta)

Itsensä löytämisen tarinoita oli aineistossani yhteensä neljä. Nämä kaikki tarinat olivat keski-ikäisten eläkkeellä tai osa-aikaeläkkeellä olevien naisten kertomia. Tarinatyypin kertojien keski-ikä oli 58 vuotta. Naisten koulutus- ja ammattitaustat vaihtelivat suuresti aina akateemisesta toisen asteen koulutukseen ja ylemmästä virkahenkilöstä palvelualan ammattilaiseen. Naiset pelasivat hyvin monenlaisia pelejä eri paikoissa: raha-automaatteja, joista erityisesti hedelmäpelejä, nettipelejä ja pöytäpelejä; pelisaleissa, huoltoasemilla, kaupoissa, kotona ja Kasinolla.

Kaikkien näiden naisten tarinoita yhdisti se, että he olivat suorittaneet elämänsä ja tottuneet olemaan muiden silmissä vahvoja ja pärjääviä. Jossain vaiheessa ikuinen pärjääminen käy liian raskaaksi ja naiset keksivät paeta ahdistustaan pelaamiseen. Pelaaminen toimii hetkellisenä ahdistuksenlievittäjänä, mutta aiheuttaa samalla myös taloudellisia vaikeuksia, salailua, häpeää ja mikä pahinta: itsekunnioituksen ja identiteetin kadottamisen.

8.1 Rankka lapsuus, kova elämä

Kaikki itsensä löytäjät aloittivat tarinansa kertomisen lapsuudesta tai nuoruudesta. Itsensä löytämisen tarinat ovatkin eräänlaisia elämäkertoja, joissa kuvataan kertojan elämää lapsuudesta asti ja annetaan näin selitys myöhemmälle (pelaamis)käyttäytymiselle. Kertojat muistelivat muun muassa ensimmäisiä pelikokemuksiaan ja lapsuudenkodin tunnelmaa korttia pelatessa. Itsensä löytämisen tarinan alku ja tausta ovat selkeästi lapsuuden kotioloissa, joissa rahapeleihin suhtauduttiin positiivisesti:

Tää pelijuttu tuli mulla jo ihan lapsuudesta, että vanhemmat oli hirveän kovia pelaamaan korttia, että ne pelasi arki-iltaisain monesti naapureitten kanssa. Silloin ei ollut ihmisillä rahaa niin sukuloitiin hirveän paljon ja ensimmäinen kun lauantaina päästiin perille niin kaivettiin viinapullo ja korttipakka esiin. Että ukot löi korttia ja otti viinaa. Että mä olen kasvanut siihen peliasiaan, että se tulee sieltä lapsuudesta se pelaaminen. Että se oli niin kuin hauskaa. Että se oli tärkein asia mitä mentiin sinne tekemään. Että en mä muista yhtään mitään muuta. Ei pelattu koskaan rahasta. Marjapussia ja tällaista. (Tuija)

Tuijan kertomuksessa pelaaminen näyttäytyy hauskana ajanvietteenä ja seurustelumuotona. Pelaaminen on jäänyt Tuijalle lapsuudenkodista vahvasti mieleen – niin vahvasti, että hän ei muista juuri muita ajanvieton tapoja kuin pelaamisen. Riitan tarinassa pelaaminen ei ole yhtä positiivinen asia vaan liittyy alkoholiin ja yleisemmin rankkaan lapsuuteen:

Elämäni on ollut kovaa lapsuudesta asti, alkoholismia, pelejä jo lapsuuden kodissa. (Riitta)

Riitan elämä on ollut raskasta ja vaikeuksia täynnä. Lapsuudenkodissa on ollut turvattomuutta ja alkoholismia. Kämppi (2007, 67) tuo sosiaalityön gradussaan esiin, miten pelaajien auttavaan puhelimeen soittavat usein hakevat pelaamiselleen syitä rikkonaisuudesta perhetaustasta, erityisesti vanhempien alkoholin käytöstä ja lapsuuden

kokemuksista. Myös Hännisen & Koski-Jänteen (1998, 210) riippuvuuksista vapautumisen tarinoiden analyysissa *Yksilöllisen kasvun tarinaa* kertovat naiset kuvaavat elämäänsä lapsuudesta asti ja antavat näin selityksen myöhemmälle addiktiiviselle käyttäytymiselle. Poterin & Tourosen (1995, 25) tutkimuksessa lapsuuden ja myöhempien elämänvaiheiden kielteisten kokemusten arvellaan ruokkinen tunnekuviota, johon pelaaminen on sopivasti vastannut.

Itsensä löytämisen tarinan päähenkilön vaikea lapsuus saa jatkoa aikuisuudessa:

Puutteellinen opiskelu nuoruudessa aiheutti pakonomaisen tarpeen opiskella aikuisena. Oli perhe, lapsi ja kokopäivätyö, siihen sitten vielä ammatinvaihto, avioero ja kaksi tutkintoa. Esimiestehtävät ja kova vastuu, isän kuolema ja äidin sairastuminen pitkäaikaisesti. (Riitta)

Opiskelin ja työskentelin ja tein uraa "ollakseni jotakin toisten silmissä". (Pirkko)

Lasten kanssa jouduttiin turvakotiin ja avioliitolle kävin niin kuin kävi, jäi lapsi ja talo ja velat. Laman aikaan jäätiin sitten kahden asunnon loukkuun. (Tuija)

Itsensä löytämisen tarinan päähenkilö on ollut ahkera työntekijä ja opiskelija. Ponnisteluillaan hän on halunnut saavuttaa ihailua, kunnioitusta ja omanarvontuntoa. Hän on myös eronnut miehestään ja joutunut vaihtamaan työpaikkaa useampaan kertaan. Lisäksi hänellä on ollut taloushuolia ja hän on joutunut pelkäämään väkivaltaa kotonaan. Roberta Boughtonin ja Olesya Falenchukin (2007) tutkimuksessa monet ongelmallisesti pelaavat naiset kertoivat lapsuudenkodin päihdeongelmista ja sekä henkisestä että fyysisestä väkivallasta lapsuudesta aikuisuuteen. Hännisen & Koski-Jänteen (1998, 210) analysoimassa *Yksilöllisen kasvun tarinassa* päähenkilön myöhempiä elämänvaiheita luonnehtii pyrkimys täyttää ulkopuolelta tulevia vaatimuksia ja alttius joutua vaikeisiin ihmissuhteisiin.

8.2 Pelaaminen ahdistuksen ja turhautumisen lievittäjänä

Itsensä löytämisen tarinan päähenkilö pakenee vaikean elämäntilanteen synnyttämää ahdistuksen tunnetta ja elämäänsä turhautumista pelaamiseen:

Minä pelasin paetakseni ahdistusta, todellisuutta. [Pelaaminen] oli pakomatka, jolloin unohdin todellisuuden. (Leena)

Tarinan päähenkilö ei halua kohdata todellisuutta vaan uppoutuu mieluummin pelaamisen maailmaan. Pelaaminen on hetkellinen ahdistuksen lievittäjä ja unohduksen suoja. Jaakkolan (2006) mukaan naisten pelaaminen on usein pakenemispelaamista. Aluksi vaikean elämäntilanteen pakeneminen rahapelien maailmaan voi olla harmitonta. Pelaaminen auttaa hetkeksi toiseen todellisuuteen, kuten mukaansatempaava romaani tai elokuva. Siinä vaiheessa kun ahdistuksen hoitaminen pelaamisella muuttuu tavaksi, voidaan puhua peliongelmosta tai peliriippuvuudesta.³²

Psykiatri Lorne M. Kormanin (2010, 253) mukaan ongelmapelaamisen erottaa niin sanotusta viihdepelaamisesta pelaamisen käyttäminen ensisijaisena tunteidensäätelystrategiana.³³ David Hodginsin & Nady el-Guebalyn (2004) tutkimuksessa naiset raportoivat käyttävänsä pelaamista tunnesäätelyyn useammin kuin miehet. Myös Poterin & Tourosen (1995, 38) tutkimuksessa naisten pelaaminen liittyy erilaisiin tunnekierteisiin: pelaaminen on reagoimista mielipahaan, pettymyksen ja hylätyksi tulemisen tunteisiin tai yleistä pahan olon purkamista.

³² DSM-IV-tautiluokituksessa yksi peliriippuvuusdiagnoosin kriteereistä on, kun henkilö pelaa paetakseen ongelmia tai helpottaakseen dystorista mielialaa eli esimerkiksi avuttomuutta, syyllisyyttä, ahdistuneisuuden tai masentuneisuuden tunteita.

³³ Tunteiden säätely (engl. emotion regulation) tarkoittaa yksilön ulkoisia ja sisäisiä prosesseja, joiden avulla tarkkaillaan, arvioidaan ja muunnellaan tunneperäisten reaktioiden ilmestymistä, voimakkuutta ja kestoja (Thompson 1994). Ensimmäisten vuosien kokemusten ja varhaisen vuorovaikutussuhteen tiedetään muovaavan lapsen tapaa säädellä tunteitaan ja käyttäytymistään myöhemmällä iällä (Pulkkinen 1994). Tunteidensäätelystrategiat voidaan jakaa tiedollisiin (kognitiivisiin) ja käyttäytymiseen pohjautuviin (behavioraalisiin) strategioihin. Tiedolliset strategiat ovat kielteisen tunteen ajattelun välttämistä esimerkiksi ajattelemalla jotain muuta asiaa tai arvioimalla tilanne uudelleen. Käyttäytymiseen pohjautuvat strategiat ovat kielteisen tunteen ajattelun välttämistä, esimerkiksi tekemällä jotain muuta tai kysymällä muilta neuvoa. (Parkinson & Totterdell 1997.)

Stressi/tunnetila/ahdistus/yksinäisyys/kärsimättömyys/toivottomuus/
avuttomuus aiemmin ajoi minut pakenemaan Täyspottiin. Pakenin
tuolloin tunnetilaani, en osannut käsitellä/kohdata tunteitani. Tuolloin
mieleni sulki minut unitilaan jossa olivat vain minä, pelikone ja rahani, niin
kauan kun ne sillä kertaa riittivät. (Riitta.)

Riitta kertoo, että pelatessaan hänen mielensä sulkee hänet *unitilaan*. Pelaajat
kuvaavat rahapeleihin pakenemistaan usein voimakkain ilmauksin: Peluuriin soittavat
kuvailevat pelatessaan vajoavansa transsiin ja unohtavansa ulkopuolisen maailman
kokonaan.³⁴ Poterin & Tourosen (1995, 22) tutkimuksessa pelaajat kertovat
pelaavansa kuin huumattuina. Pekka Lundin (2010, 54) mukaan pelaamisen voi
rinnastaa myös tyhjentymiseen eli ”kaiken nollaamiseen”, jota suomalaisessa
kulttuurissa haetaan yleisemmin tukevalla humalalla. Pelikokemus on kostean illan
tavoin voinut myös olla niin intensiivinen, että pelaaja ei välttämättä muista siitä
myöhemmin juuri mitään (Walker & al. 2010, 25).

Pelaajien kokemukset voivat kuitenkin olla tyhjentymistäkin vahvempia:
peliympäristö luo toisen todellisuuden, jossa ympäröivä maailma katoaa. Monesti
pelaajat Peluuriin soittaessaan kertovat, miten he ovat viettäneet tunteja pelikoneen
äärellä huomaamatta ajankulua.³⁵ Gerda Reithin (2006) mukaan ulkopuolisen
maailman unohtaminen on Kasinolla helppoa, koska siellä ei yleensä ole kelloja eikä
ikkunoita, joista päivänvalo pääsisi sisään pelimaailmaan. Jacobsin (1989, 48) mukaan
riippuvuuksille on yhteistä se, että riippuvuuden kohde vie mukanaan. Tällöin
ajantaju ja ulkopuolinen maailma lakkaavat hetkeksi olemasta. Tällaista hetkellistä
toiseen todellisuuteen uppoamista – transsiin vajoamista – voi verrata myös
uskonnolliseen kokemukseen (Grunfeld & al. 2010, 162; Binde 2007a, 151).

Kun maailma kohtelee kaltoin, Riitan kuvailema unitila voi tuntua hyvältä ja
turvalliselta, ainakin hetken verran. Lundin (2010, 54) mukaan pelitilaan, usein oman
tutun pelikoneen äärelle pääseminen rinnastuu pelaajien käyttämissä kielikuvissa
äidin kohtuun palaamiseen. Uskontotieteen näkökulmasta katsottuna pelaamisen voi

³⁴ Omat kokemukset Peluurin päivystäjänä vuosina 2009–2011.

³⁵ Omat kokemukset Peluurin päivystäjänä vuosina 2009–2011.

uskonnon ja uskonnollisten rituaalien korvikkeena nähdä tarjoavan ontologista turvaa ja tuovan hetkellistä järjestystä kaoottiseen maailmaan (Grunfeld & al. 2010, 157).

Sosiaalinen identiteetti minulta meni työkyvyttömyyden vuoksi – opiskelin ja työskentelin ja tein uran ”ollakseni jotain toisten silmissä” – yhtäkkiä kaikki meni sairauden vuoksi. -- Miksi olen tämän aparaatin ääressä? Tätä pohdin viimeksikin siinä seisoessani – ja vastaus on löytynyt: turhautuminen. (Pirkko)

Pirkon tapauksessa rahapelaaminen alkoi aivoinfarktin ja työkyvyttömyyseläkkeelle siirtymisen myötä. Tarinan päähenkilö voi myös kokea uuden elämäntilanteen, esimerkiksi äkillisen sairastumisen tai eläkkeelle jäämisen, identiteetilleen sopimattomaksi ja turhauttavaksi. Tätä turhautumisen tunnettaan hän purkaa pelaamiseen. Tutkimusten mukaan stressiin, yksinäisyyteen ja turhautumiseen pelaavat ovat useimmiten naisia (Zangeneh & al. 2008, 83–84). Naisia näyttäisivät ajavan rahapelien ääreen elämän muutokset tai kriisit, kuten avioero, eläkkeelle jääminen, työttömyys, läheisen kuolema tai yksinäisyys (Grant & Kim 2004). Poteri & Touronen (1995, 41–42) luokittelevat tutkimuksessaan elämän muutosvaiheessa pelaavat, joiden pelaaminen on vahvasti osa jotakin elämän kriisi- tai murrosvaihetta. Samankaltainen malli on nähtävillä myös Kämpin (2007, 69) tutkimuksessa.

Pelin sykisyys ja vaihtelu kiehtoi ja koukutti. Armottominta oli pako, kun oli hävinnyt niin paljon, että lupasi itselleen ettei enää koskaan ja seuraavana päivänä taas. Sama laulu. Toisto. (Leena)

Uskoo, uskoo. Kuvittelee, toivoo ja joka kerta pettyy. Siis se tunnekirjo on niin valtava. – Ja kun meni oikein kehnosti joku asia niin nyt mä palkitsen itseni menemällä sinne [pelaamaan] ja palkinto ei sitten kuitenkaan ole mielihyvä vaan vielä suurempi mielihyvä. – Että uskotko, että sitä on tehnyt tuhansia kertoja että lupaa itselleen että en enää mene...(Tuija)

Tarinan päähenkilön mielestä pahinta pelaamisessa on itsepetos. Päähenkilö tietää, että pelaaminen on väärin ja aiheuttaa hetkellisen helpotuksen jälkeen vain lisää ahdistusta. Ongelmallinen pelaaminen usein jatkuu, vaikka pelaaja ei oikeastaan haluaisi pelata eikä hänen pelaamisesta aiheutuvien haittojen vuoksi enää kannattaisi pelata. Patologisen pelaamisen yksi tunnuspiirteitä on juuri heikentynyt hallinta pelaamisen suhteen ja toiminnan jatkaminen sen ilmeisistä haitoista riippumatta (Halme & Tammi 2008, 302). Pelaamisen jatkaminen aiheuttaa itseinhoa, häpeää ja alemmuuden tuntoa (Lund 2010, 122; Stein 1989, 68–69). Pelaamisesta aiheutuu ongelmapelaajalle usein samanlainen moraalinen krapula kuin alkoholiongelmaiselle alkoholista. Moraalinen krapula ilmenee masennuksena, pahoinvointina, häpeänä ja itsesyytöksinä. (Poteri & Touronen 1995, 23.)

8.3 Itsensä löytäjän uusi alku

Itsensä löytämisen tarinassa ratkaisu peliongelmaan on saada kosketus omiin, tukahdutettuihin tunteisiin. Itseensä voi tutustua muun muassa terapian tai vertaistukiryhmän avulla. Myös omista tunteista puhuminen läheisille on tarinan päähenkilön mielestä tärkeää:

Ohjelma [Pelivoimapiiri] on merkinnyt pelastusrengasta, aloitin itsehoitoni tällä ohjelmalla. Tämä näytti minulle, etten ole yksin ja se oli lohduttavaa tilanteessani. (Riitta)

Pelaaminen liittyi identiteettikriisiini, olen saanut kaikkien käyttämien hoitomuotojen perusteella. (Pirkko)

Näin kauan se on kestänyt että on oppinut avaamaan...tai siis ainahan mä oon ollut sillä tavalla avoin että ei mun ole ollut vaikea puhua mutta semmoiset sisimmät tunteet on olleet hankalia että jokainen ihminenhan osaa kertoa toiselle että mulla menee hyvin mutta se, että sun pitäisi kertoa että nyt mulla menee huonosti ja nimenomaan parisuhteessa

missä se olisi kaikkein tärkeintä että kerrotan myös se mikä keljuttaa.
(Tuija)

Itsensä löytämisen tarinan päähenkilön ratkaisu on nimensä mukaisesti oman itsen löytäminen ja hyväksyminen sekä oman tahdon voimistaminen. Päähenkilö ikään kuin uudestisyntyy ja aloittaa uuden elämän. Edellisissä itsensä löytäjien puheenvuoroissa kertoja on löytänyt itsensä uudelleen dialogisuuden kautta: Pirkko on käynyt psykologilla ja Riitta on löytänyt itsehoitomuodon Pelivoimapiiri-vertaistukiryhmästä. Koski-Jänteen & Hännisen (1998) mukaan vuorovaikutus toisen ihmisen kanssa voi avata riippuvuudesta kärsivälle henkilölle uuden näkökulman oman itseän. Itsensä löytämisen tarinan päähenkilö ikään kuin näkee itsensä uudelleen toisen ihmisen, terapeutin tai vertaisryhmäläisen, kautta.

”Uudelleen syntymisen” kautta tarinan päähenkilö löytää pelaamisen tilalle nautinnollisia harrastuksia ja myös ihmissuhteet uudistuvat tai paranevat:

Tajusin, että nykyisestäkin elämänvaiheesta voi nauttia ja saada tyydytystä: opiskelu, liikunta, teatteri, luonto ja vaellukset siellä, seuratoiminta ym. ja last but not least parisuhteen lähentyminen. (Pirkko)

Oma aktiivisuuteni on parantunut. Pystyn itse vaikuttamaan pelaamiseen, on mielitekoja, mutta olen löytänyt elämäni muuta sisältöä. Harrastuksia, sosiaalisia ja henkilökohtaisia, joista on iloa eivätkä maksa mitään. Olen onnellinen, että kaikesta huolimatta olen päässyt kuiville ja rakentamaan omilla valinnoillani tulevaisuutta. (Leena)

Olen valmis tekemään töitä itseni kanssa, en halua sukeltaa kolmatta kertaa. Elämän prioriteetit ovat löytyneet alkaen ensisijaisesti perheestä, terveydestä ja sitten vasta työstä. (Riitta)

Pelaamisen lopettamisen ja muutosprosessin aloitettuaan itsensä löytäjä aktivoituu ja ryhtyy elämään omannäköistään elämää. Hän ei enää hukuta tunteitaan työntekoon ja suorittamiseen vaan keskittyy perheeseen ja harrastuksiinsa. Myös Hännisen & Koski-Jänteen (1998, 214) Kasvutarinassa kertojat kokevat nykyisen elämän aitona ja omana, kun entinen elämä nähdään epäaitona ja muiden sanelemana.

Pelkään edelleen mennä paikkoihin, joissa on kolikkopelejä. Luottamus itseeni ja pelko repeämisestä ovat herkässä. Tunnen sikäli itseni, että ei tarvita kummoinenkaan sattuma, niin saatan revetä. Minun tulee pitää huoli itsestäni jatkuvasti. Syödä säännöllisesti, levätä riittävästi ja pysähdyttävä kun tunnepuolella jokin vaivaa tai velloo. Tuolloin paras paikka on olla kotona, tehdä käsitöitä tai siivota, varoa minun nk. unitilaa. (Riitta)

Uuden elämän aloittaminen ja pelaamisen lopettaminen ei ole kertaratkaisu. Pelaamisesta luopuminen ja itsensä löytäminen ovat osa pidempää prosessia, jota todennäköisesti käydään läpi koko loppuelämä. Psykiatrin ja riippuvuuslääketieteen professorin Doug Sellmanin (2009, 10) mukaan lopettamispäätöksen tekeminen ja uuteen elämään orientoituminen voi vielä olla helppoa, mutta muutoksen aktiivinen ylläpitäminen ja ajatusten siirtäminen käytännön elämään on jo vaikeampaa. Muutos vaatii aikaa päivien ja viikkojen sijaan kuukausista vuosiin. Muutoksen tekijän tulee muuttaa koko elämäntapaansa, ei ainoastaan yhtä elämän osa-aluetta, kuten pelaamista.

Yritän oppia tuntemaan sielunelämäni, käsittelemällä kaikki aiemman elämän kriisit joita riittää lapsuudesta saakka. Etsin vastauksia kysymyksiin: Miksi en jaksanut? Mikä laukaisi tien pelaamiseen, olenko tyytyväinen elämäni, läheisiini? Miksi olen niin stressiherkkä? Elämäni on ollut rankkaa joten miksi nyt luovuttaisin! (Riitta)

Tarinan päähenkilö haluaa tutustua itseensä ajan kanssa ja peilata tämän hetkistä elämäntilannettaan menneen kautta. Peliongelma nähdään elämän käännekohtana, jonka ohitettuaan päähenkilö voi tarkastella mennyttä kirkkaammassa valossa.

8.4 Tukahdutettujen tunteiden kohtaaminen porttina itsetuntemukseen

Naisten kertoman Itsensä löytämisen tarinan kulttuurisena tarinamallina on nimensä mukaisesti itsensä uudelleen löytäminen, jota voi verrata jopa valaistumisen tai jälleensyntymisen kokemukseen. Näitä itämaisen uskonnollisuuden termejä on viljelty jo parikymmentä vuotta suomalaisessakin kulttuurissa ja erityisesti naisten lehdissä. Julkkisten tilitykset iltapäivä- ja naistenlehdissä ja yleinen hidastamisen trendi tehoysteiskunnassa näkyvät naisten tarinankertomistavassa.

Koski-Jänteen & Hännisen (1998, 177) mukaan tällaista elämänmuutosta ja uudelleenorientoitumista voi verrata voimakkuudeltaan uskonnolliseen kääntymykseen, aivan kuten Puuronen (2004a) kuvailee anoreksiasta toipuneiden uudelleenorientoitumista elämään. Yksi haastattelemani itsensä löytäjä oli todella kokenut hengellisen herätyksen:

Kyllähän sellaistaikin tietysti tulee mieleen, totta kai kun menettää kaiken, että miksi minä. Tai jos sairastuu vakavasti, mutta että aina olen uskonut, että on joku korkeampi voima ja että kaikella on tarkoitus, että jotain minussa nyt sitten halutaan muuttaa. Ja kaippa siellä Sanassa sanotaan että enempää ei anneta mitä jaksaa kantaa, että ehkä mulla on sitten niin leveät hartiat että mä olen vielä toistaiseksi jaksanut. -- Ja mä oon nyt sitten myöskin saanut jonkinsorttisen herätyksen ja myönnän että se on kyllä vähän yläkerran isännän asioita. (Tuija)

Nekin itsensä löytäjät, jotka eivät olleet kokeneet varsinaista uskonnollista kääntymystä, olivat kuitenkin kokeneet jotakin siihen verrattavaa. He kääntyivät vanhasta, itsepetoksen tai *unitilan* läpäisemästä elämästä uuteen, aidompaan elämään, jossa he uskaltavat kohdata tunteensa ja saavat näin tilalle jotain parempaa: uuden, rehellisen minän.

Kiellettyjen tunteiden kohtaaminen, salaisuuksien paljastaminen ja itsensä vanhan kahleista vapauttaminen naisten tarinassa ammentaa Hännisen & Koski-Jänneksen (1998, 218–219) mukaan osittain katolisesta ripittäytymisperinteestä. Ajatus

torjuttujen ongelmien tiedostamisen voimaannuttamisesta on ominaista myös psykoanalyttiselle ajattelulle. Samantyyppisiä arvoja on viime vuosikymmeninä korostettu yleisemminkin. Yksityisistä, kipeistä ja häpeällisinä pidettyjen ongelmien kuormasta vapaudutaan kertomalla niistä avoimesti.

Itsensä löytämisen tarinassa pahaksi arvotetaan ihmisten tunteettomuus ja suorittaminen. Pelaamista selitetään tarinassa keinona lievittää ahdistusta. Tarinassa kertoja asettaa itsensä uhrin asemaan: Lapsuuden koti ei antanut eväitä hyvään elämään. Kertojan on täytynyt pärjätä ja suorittaa elämäänsä tunteiden kieltämisen ja hataran itsetuntemuksen kustannuksella. Tarinan kertojan ratkaisukeino peliongelmaan on unitilasta herääminen ja itseensä tutustuminen. Tutustuminen vie kuitenkin aikaa ja itseään, erityisesti tunnepuolta, täytyy hoitaa säännöllisesti. Arvojen tasolla itsensä löytämisen tarina korostaa avoimuuden ja hereillä olemisen merkitystä: Ongelmien torjuminen ja pakeneminen ovat pahan alku. Tiedostaminen, hereillä oleminen, ongelmien paljastaminen ja itsen ymmärtäminen ovat lähtökohtia hyvälle elämälle.

Tarinamalli:	Valaistuminen, itsensä löytäminen
Moraalinen näkökulma:	Uhrinäkökulma
Lääke:	Itsetuntemus, itsehoito
Selitysmalli:	Pelaaminen ahdistuksen pakenemisena ja lievittämisenä
Paha:	Unitila, suorittaminen, tunteettomuus
Hyvä:	Itsetuntemus, avoimuus

Taulukko 3 Itsensä löytämisen tarina

9 JÄRJEN ÄÄNI -TARINA

Jotenkin vaan joku järjen ääni sano että tän on oikeesti loputtava että sillä tuhoot muutenki ku taloudellisesti ittes että se on syvin helvetti vielä vastassa jos en olis ottanut itteeni niskasta kiinni. (Petri)

Järjen ääni -tarinaa kertovia haastateltavia oli aineistossani yhteensä kuusi, joista kaikki olivat miehiä. Viisi kuudesta haastateltavasta oli nuoria (22–28-vuotiaita) ja yksi kuudesta keski-ikäinen (noin 60-vuotias). Tarinan kertojien keski-ikä oli 24 vuotta. Järjen ääni -tarina näyttäytyy pääasiallisesti nuorten miesten kertomana tarinana. Järjen ääni -tarina ja Itsensä löytämisen tarina olivat sukupuolittuneita ja ikäjakautuneita.

Tarinatyypin nuorista miehistä kaikilla viidellä oli toisen asteen koulutus. Yksi heistä työskenteli palvelualalla, yksi rakennusalalla, yksi oli työttömänä ja yksi sairaseläkkeellä. Yhden ammattiala ei ole tiedossa. Keski-ikäisellä miehellä oli korkeakoulutus ja hän oli eläkkeellä. Järjen ääni -tarinaa kertovista miehistä neljällä kuudesta pelaaminen oli alkanut raha-automaateilla ja siirtynyt myöhemmin nettiin, erityisesti nettipokeriin.³⁶ Miehistä yhden ongelmana olivat ensisijaisesti olleet Veikkauksen pelit ja yhden pelkästään raha-automaatit.

Järjen ääni -tarinalla on yhtymäkohtia Hännisen ja Koski-Jänneksen (1998, 221–224) kuvaaman *Hallinnan tarinan* kanssa. Hallinnan tarina oli riippuvuustarinoiden joukossa usein tupakoitsijoiden kertoma. Hallinnan tarina ei ollut kuitenkaan yhtä vahvasti sukupuolen ja iän mukaan jakautunut kuin Järjen ääni -tarina; Hallinnan tarinan kertojat olivat sekä miehiä että naisia ja useammasta ikäryhmästä. Kämpin (2007, 86) aineistossa Järjen ääni -tarinan kertojat rinnastuvat aktiivisesti apua hakeviin pelaaviin, jotka toimivat itsenäisesti ongelmanratkaisun löytämisen eteen.

³⁶ Peluurin vuoden 2010 tilastojen mukaan erot miesten ja naisten välillä eniten ongelmia tuottavassa pelissä ovat tasoittuneet. Naisilla raha-automaatit ja netin rahapelit ovat jopa hieman useammin ongelmien taustalla kuin miehillä. Nettipokeri ei kuitenkaan juurikaan näy naisten kohdalla ongelmien aiheuttajana, kun miehillä 9 % puheluista ongelmien aiheuttajana on juuri nettipokeri. (Pajula & Aaltonen 2010, 16.)

Poterin & Tourosen (1995, 40) tyypittelystä *Nuoret miehet ja elämä etsinnässä* tulee kaikkein lähimmäksi Järjen ääni -tarinaa: myös Poterin & Tourosen aineistossa nuoret, 20–25-vuotiaat miehet, ovat jo varhain kiinnostuneet peleistä ja pelaaminen on jatkunut lapsuuden yli nuoruuteen. Pelaaminen on antanut aluksi vaihtelua ja jännitystä elämään, mutta muuttunut jatkuessaan pakonomaiseksi ja hallitsemattomaksi. Järjen ääni -tarinan kertojat eivät joko osaa nimetä varsinaista syytä pelaamiselleen tai he syyttävät pelaamisesta itseään ja luonteen heikkouttaan. Ratkaisu pelaamisen lopettamiseen löytyy järjestä ja omasta tahdonvoimasta.

9.1 Pelaaminen alkaa varkain

Tarinan päähenkilön pelaaminen on alkanut lapsuudessa tai nuoruudessa. Monissa tutkimuksissa on todettu nuoruudessa aloitetun pelaamisen altistavan peliongelmiille myöhemmällä iällä (Derevensky & al. 2003, 241–242; Fröberg 2006; Nikkinen 2008). Tämän tiedon valossa myös Suomen arpajaislaissa nostettiin rahapelaamisen ikäraja viidestätoista kahdeksaentoista ikävuoteen lokakuussa 2010.³⁷

Aloitin pelaamisen, kun olin kuudennella. Kaikki rahat meni siihen pullorahoja myöten. (Antti)

Se on alkanu...siis mä aina käytän semmosta sanontaa että niin kauan ku mä ylsin laittaa rahaa sinne pelikoneisiin. (Petri)

Aika perinteinen tarina, eli pikkupojasta asti kolikkopelejä ja vähän pitkävetoo. Ala-asteella alkoi ja summat olivat pieniä. Yläasteella pelaaminen vähäistä ja ammattikoulussa edelleen kolikkopelejä muttei vielä ongelmaa. (Iiro)

³⁷ Lakimuutos tuli Raha-automaattiyhdistyksen pelien kohdalla voimaan siirtymäajalla 1.7.2011.

Rajan vetäminen pelaamisen ja ongelmallisen pelaamisen välille on kuitenkin vaikeaa:

Sitä mä oon itekkin miettinyt, että missä vaiheessa siitä tuli ongelma. Se on niin vaikea vetää se raja että. Mut silleen alkuun pelasi pienempiä summia ja käytti vähemmän aikaa siihen. (Tuomas)

Pelaamisen aiheuttamat ongelmat kasvavat, kun päähenkilö tulee täysi-ikäiseksi ja pääsee pelaamaan ravintoloihin ja internettiin:

Sitten kun alkoi baarielämä niin löysin blackjackin ja ongelmat alkoivat. Sittemmin netticasinot tuli mukaan ja elämä olikin jo sekasin tosi pahasti. (liro)

Nuorten pelaamista tutkineen Teresa Taskisen (2007, 69) mukaan pelaaminen alkaa usein vähitellen. Aluksi pelaajat käyvät silloin tällöin koettamassa onneaan, mutta tämä harmiton ajanviette voi muuttua huomaamatta ongelmaksi. Jaakkolan (2006) mukaan peliongelma kehittyy kolmen eri vaiheen kautta: Ensimmäisessä vaiheessa pelaaminen tuottaa mielihyvää ja on hauskaa ajanvietettä; pelaaja saa usein yhden tai useamman ison voiton, jotka kannustavat häntä jatkamaan pelaamista. Toisessa vaiheessa pelaaja yrittää saada takaisin hävittyjä rahojaan pelaamalla lisää, vaikka pelaamisesta koituu jo huomattavia haittoja taloudessa ja ihmissuhteissa. Kolmannessa epätoivon vaiheessa pelaaminen hallitsee jo koko pelaajan elämää ja hän voi henkisesti ja fyysisesti yhä huonommin.

Järjen ääni -tarinan päähenkilö ei lähde analysoimaan pelaamisen syitä yhtä syvällisesti kuin Itsensä löytämisen tarinan kertoja:

Ootsä miettinyt syitä pelaamiselle, että miksi sä aloit pelaamaan? (Haastattelija)

Varmaan se jotenki sitten vaan luonteesta. Mulla on sellanen luonne, että mä en niinku pysty hallitsemaan niitä rahoja siellä, että mä jotenkin vaan aina onnistun häviämään sitten lopulta että. Kyllä se luonteesta varmaan on. (Tuomas)

En. Siihen voi olla monta syytä. Masennuksen takiaakin oon voinu pelata, sellasta on ollu aikoinaan. -- En mä ole silleen miettinyt mistä se vois johtua. Kai sitä on ollut vaan niin tyhmä. (Antti)

Järjen ääni -tarinan päähenkilö ei joko ole löytänyt syytä pelaamiselleen tai sitten hän etsii syytä aktiivisesti itsestään. Itsensä löytämisen tarinassa päähenkilö etsii pelaamisen syitä lapsuudestaan, rankasta elämästään ja tunteidensa pakenemisesta. Järjen ääni -tarinan kertoja ei mainitse tunteita lainkaan vaan syyttää pelaamisestaan suoraan itseään: tyhmyyttään tai heikkoa luonnettaan. Myös masennus mainitaan mahdollisena pelaamisen aiheuttajana. Myös Poterin & Tourosen (1995, 41) aineistossa nuorten miesten elämää leimaa masentuneisuus ja tyytymättömyys elämäntilanteeseen. Nuorten miesten mieltä masentaa elämän sotkeutuminen heti alkuvaiheessa ja huono itsetunto: "kun tuntuu että itsestä ei ole mihinkään".

Huomionarvoista Järjen ääni -tarinassa on myös se, että pelaamista ei pidetä siinä varsinaisena sairautena. Päähenkilö mainitsee pelaamisen ennemminkin ongelmaksi, joka liittyy masennukseen, ahneuteen tai oman luonteen heikkouteen. Myös pelikoneista kiinnostuminen mekaanisessa mielessä mainitaan peliongelman syyksi (Martti).³⁸ Peliongelmaan sairautena ei viitata kertaakaan. Myös Binden (2011) uudessa ruotsalaisessa vertaisryhmätutkimuksessa juuri nuoret aikuiset kertovat luottavansa luonteenlujuuteen ja tahdon voimaan peliongelmaasta selviytymisessä. He eivät näe peliongelmaa sairautena vaan luonteenheikkoutena ja osana hedonistista ja vastuutonta elämäntapaa.

Murto & Niemelä (1993, 37) kirjoittavat ongelmapelaamisesta yksilön mieltymyksen ja hillinnän välisenä kamppailuna, joka on jatkuvasti sidoksissa sosiaaliin, kulttuurisiin, psyykkisiin ja jopa fyysisiin tekijöihin. Esimerkiksi työntekoon tai himoliikuntaan ei yhteiskunnassa liity samanlaista moraalista paheksuntaa kuin uhkapelaamiseen, koska työnteko ja liikkuminen ovat yhteiskunnassamme arvostettua, oikeanlaista ja hyvää toimintaa. Liiallinen työn tekeminen ja liikkuminenkin voi kuitenkin sairastuttaa yksilön sekä fyysisesti että psyykkisesti, viedä aikaa perheeltä ja johtaa sosiaaliin ongelmiin lähiyhteisössä.

³⁸ Martin haastattelun nauhoitus epäonnistui. Käytän aineistona muistiinpanoja haastattelusta.

Attribuutioteorian mukaan voidaan puhua henkilön ulkoisesta ja sisäisestä kontrollista: Jos henkilö uskoo, että hänen oma toimintansa tai hänen omat pysyvät piirteensä vaikuttavat elämäntapahtumiin, esimerkiksi pelaamisen lopettamiseen, puhutaan sisäisestä kontrollista. Jos taas henkilö uskoo, että hänen onnistumisiaan tai epäonnistumisiaan elämässä ohjailee jokin ulkopuolinen voima, puhutaan ulkoisesta kontrollista. Henkilöt, jotka uskovat voivansa omalla toiminnallaan vaikuttaa elämäntapahtumiin, ovat itsevarmempia ja voivat yleensä paremmin kuin henkilöt, jotka luottavat ulkoisiin voimiin eivätkä usko oman toimintansa muuttavan mitään. (Rocecrance 1986, Seppäsen 1994, 43 mukaan.) Yleensä niillä henkilöillä, jotka ajattelevat ongelman johtuvan heistä itsestään ja olevan tilapäinen ongelma, on hyvä mahdollisuudet selviytyä ongelmasta (Helander 2000, 11). Teoriaa voi hyvin soveltaa myös peliongelmaan: Järjen ääni -tarinan päähenkilö luottaa sisäiseen kontrolliin ja etsii syytä pelaamiseen aloittamiselle omasta itsestään.

9.2 Sankarimyytti murentuu

Järjen ääni -tarinan kertoja mainitsee kovaksi kolaukseksi ja samalla myös käännekohtaksi sen, kun hän huomasi, että ei pärjääkään taitopeleissä, kuten nettipokerissa ja Veikkauksen vedonlyöntipeleissä, samalla tavalla kuin muut:

Tuli semmonen pokeribuumi siinä yhdessä vaiheessa. Sit ku rupes tulemaan niitä kaikkia hirveesti tällaisia ammattilaisia ja juttuja siitä miten ne tienaa omaisuuksia siellä ja sit sitä niinku halus koittaa että olisko itestä siihen ja sit sitä ei vaan voinu uskoa kun välillä tuntu sille että silloin kun meni hyvin ja voitti jotain sieltä että voishan tätä itekki tehdä sillee että tienata tästä ihan mielettömät omaisuudet mutta sitte tosiaan vaikka hävis useaan kertaan kaikki rahat ja aina laittoi lisää sinne. (Tuomas)

Jotenkin sitä tuntu että on nähnyt sen pelimaailman pahimmillaan mitä se on ja tullut siihen lopputulokseen niinku vihdoon ja viimein että ei tällä

rikastu. On ammattipelureita mutta ne ei ole peliongelmaisia, se on kaks ihan eri asiaa. Niil on sellainen suhde pelaamiseen. Peliongelmainen ei voi ikinä olla ammattilaispelaaja, ammattipokeripelaaja. Jotenkin vaan että nyt riittää! (Petri)

Se lähti siis itsestä? (Haastattelija)

Se lähti iha itestään tuli vaan sellainen...näin ja sitte se loppu. Se loppu jotenkin ihan yhtäkkiä. (Petri)

Järjen ääni -tarinan käännekohtan muodostaa päähenkilön peliongelmaan ja pelimaailman raadolliseen todellisuuteen herääminen. Tarinan päähenkilö joutuu myöntämään itselleen, että hänestä ei ole ammattilaispelaajaksi, koska hänellä on peliongelma. Gary Nixonin ja Jason Solowoniukin (2010, 218) mukaan ei ole yllättävää, että monet ongelmapelaajat – erityisesti pokerinpelaajat – yrittävät alitajuisesti toteuttaa elämässään niin kutsuttua sankarimyyttiä. Myös Maria T. Miliora (1997) huomasi kirjallisuuskatsauksessaan pelaajien jakaman yhteisen narsistisen fantasian voittajaksi tulemisesta.

Nixonin, Solowoniukin ja McGowanin (2006) mukaan ongelmapelaajilla on eräänlainen väärentynyt tai häiriintynyt ajatus vapauden ja onnen etsimisestä, jossa nousee kiihtyvällä vauhdilla kaaokseen kolmen eri vaiheen kautta: Ensimmäinen vaihe koostuu peliympäristöön, erityisesti pokerimaailmaan, vihkiytymisestä ja tietoisesta päätöksestä tavoitella sankariutta uhkapelaamisen avulla. Toisessa vaiheessa pelaaja uskoo, että hän voi saavuttaa taloudellisen riippumattomuuden ja kieltää säännöllisen uhkapelaamisen lisääntyneet vaarat. Kolmannessa vaiheessa pelaaja lopulta lyhyistyy ottamiensa riskien alle, joiden avulla hän tavoitteli ihmeellistä sankarin viittaa. Sankarimyytin ja poikkeuksellisuuden haaveet eivät ole yllättäviä nykykulttuurissa, jossa ihmiset hakeutuvat tositelevisio-ohjelmiin ja haaveilevat julkisuudesta ja tähteydestä.

Vaikka Järjen ääni -tarinan kertojan päätös lopettamisesta syntyi yhtäkkisesti ja oli harvinaisen selkeä, pelaamisen lopettaminen ei kuitenkaan välttämättä ole kerrasta

poikki. Järjen ääni -tarinan päähenkilö tasapainottelee edelleen pelaamisen ja pelaamattomuuden rajoilla:

Emmä uskalla ikinä sanoo että mä pystyn lopettamaan mutta hyvältä näyttää. – Että kyllä jotain todella mullistavaa pitää tapahtua että sinne kolikon työnnän. (Petri)

Päivä kerrallaan. Koska eihän sitä pysty mitenkään ennustamaan. Tämä päivä menee hyvin ja huomenna voi mennä miten menee. Mutta kyllä mä yritän päivä kerrallaan. (Antti)

9.3 Sankari pelastaa itse itsensä

Järjen ääni -tarinassa keskeistä on, että kertoja asettaa itsensä vastuulliseksi niin pelaamisesta kuin sen lopettamisestakin. Järjen ääni -tarinan päähenkilön ratkaisu peliongelman selättämiseen on juuri tahdonvoima ja pelaamisen rajoittaminen tai estäminen erilaisin käytännön keinoin:

Millä keinoilla sä olet päässyt tai aiot päästä yli pelaamisesta?
(Haastattelija)

Täytyy vaan yrittää. Ei mulla mitään ihmeellistä kikkakonstia oo. Kyl mä yritän tai oon yrittänyt välttää paikkoja joissa ennen pelasin. En käy esimerkiksi huoltoasemilla, joissa ennen pelasin. (Antti)

Tietysti ensin piti sulkea kaikki ne nettitilit sieltä ja verkkopankin lopetin kokonaan niinku ettei pystyisi sieltä maksamaan mitään ja sit justinsa koittaa pitää aina käteistä rahaa tosi vähän aina minimissä. Ei menis sitte noille automaateillekaan pelaamaan nii. Tommosia nyt ainakin tuli mieleen. (Tuomas)

Yksi Järjen ääni -tarinan kertojista on hankkinut paljon tietoa peliongelma- ja lukenut muun muassa alkoholisteille suunnattua kirjaa, jossa on hyviä vinkkejä myös

pelaamista lopettaville (Martin haastattelu). Toinen Järjen ääni -tarinan kertojista taas on kehittänyt omia mielikuvia pelaamisen lopettamiseen:

Ajattelen vain, että olen Saharassa eikä siellä vain ole minulle vettä.

Pelaaminen ei vain ole minulle enää mahdollista. (Arttu)

Jos Järjen ääni -tarinan kertoja aikaisemmin yritti alitajuisesti toteuttaa sankarimyyttiä olemalla ihmeellinen, voittava ja itsenäinen pokerinpelaaja, nyt hän haluaa olla sankari myös omassa tarinassaan ja pelastaa itse itsenä peliongelmalta.

Tarinan päähenkilö on luopunut *glamour*-haaveistaan ja unelmoi tavallisesta elämästä. Hän on ymmärtänyt, että sankarimyyttiä ei kannata toteuttaa uhkapelaajana vaan ennemminkin tavallisena ihmisenä:

Pelata en enää halua. En pienin panoksin, en silloin tällöin, koska aina se perkele vaani siä. Haluan olla normaali tasapainoinen ihminen, joka ottaa sen kauhean velkataakan että saa talon itselleen ja perheelleen. En halua muuta kuin oman pienen talon ja rauhallisen elämän. Ei glamouria, ei ihmeitä. Vain tavallisen elämän. (Iiro)

Tässä lainauksessa tulee esiin se, että Iiro kuitenkin haluaa toteuttaa eräänlaista suomalaisen miehen sankarillisuutta ostamalla perheelleen talon, ottamalla velkaa ja maksamalla sen pois. Lainauksessa on mielenkiintoista juuri se, mitä Iiro pitää tavallisena suomalaisen miehen elämänä: omaa taloa, velkataakkaa, perhettä ja rauhallista elämää. Suomalaisen miehen elämä asettuu tässä ikään kuin vastakohtaksi uhkarohkealle pokerinpelaajan elämälle – fantasialle, josta Iiro on jo luopunut.

9.4 Kun järki voittaa luonnon

Järjen ääni -tarinan eetoksena on ihmisen järjen käyttö ja tahdonvoiman korostaminen. Jo Platon on esittänyt ajatuksen ihmisen kyvystä hallita omaa sisäistä luontoaan järjen avulla. Järjen ja hallinnan merkityksen ihmisen hyvinvoinnin

perustana voi nähdä olevan koko modernin eurooppalaisen kulttuurin keskeinen arvo-olettamus. Tarinan yksilöllisen kehityksen kuvaus on mukaelma ihmiskunnan jatkuvaa edistystä koskevasta ajatuksesta, jonka mukaan ihminen voi päihittää sekä sisäiset että ulkoiset uhkat tahdolla ja neuvokkuudellaan, käyttäen hyväkseen erilaisia kehittämiään hallinnan välineitä. (Hänninen & Koski-Jännes 1998, 224.) Peliongelman kohdalla tällaisia hallinnan välineitä ovat esimerkiksi nostorajan asettaminen pankkikortille tai pelitilin jäädyttäminen internetissä pelatessa.

Järjen ääni -tarinan taustalla voi nähdä vaikuttavan myös useimmissa kulttuureissa miehille varatun sankarimyytin. Siinä missä Itsensä löytäjä -naiset pakenivat pelaamiseen huolehtijan ja vastuun kantajan roolia, Järjen ääni -miehet taas tuntuvat toteuttavan sankarimyyttiä sekä pelaamisen aloittamisessa, pelatessaan, että pelaamisen lopettamisessa. Tarinatyyppin miehet haaveilevat ihmeellisestä pokerisankarin urasta. Osittain tätä haavetta ovat ruokkineet julkisuudessa esiintyneet pokeritähdet ja television pokeriohjelmat. Kun miesten unelma kariutuukin ongelmapelaamiseen, he haluavat sankarillisesti pelastaa itse itsensä tukeutuen omaan järkeensä ja tahdonvoimaansa.

Attribuutioteoriaa mukaillen voisi todeta, että Järjen ääni -tarinan päähenkilöllä on elämästään sisäinen kontrolli, koska hän uskoo voivansa itse vaikuttaa elämänsä kulkuun. Tarinan kertoja syyttää pelaamisestaan itseään: tyhmyyttään tai heikkoa luonnettaan. Syyllisyyden kautta yksilön heikkous, ahneus ja tyhmyys, arvotetaan tarinassa myös pahaksi. Lääke pelaamisen lopettamiseen löytyy tahdonvoimasta ja omista yksilöllisistä ja neuvokkaista keinoista. Tällaisia keinoja ovat esimerkiksi tiedon hakeminen kirjallisuudesta, nostorajan asettaminen pankkikortille tai pelitilien sulkeminen. Tarinassa hyväksi ja tavoiteltavaksi arvotetaan yksilön itsekontrolli ja vastuun kantaminen omista teoistaan. Tarinan päähenkilö ei syytä pelaamisesta ketään muuta kuin itseään. Hän ottaa pelaamisestaan ja sen lopettamisesta täyden vastuun. Näin hän tulee samalla arvottaneeksi myös yleisempää moraalista näkökulmaa ihmisen toimintaan: moraalinen ihminen pystyy järjellään kontrolloimaan heikkoa luonnettaan ja kantamaan vastuun itsestään ja teoistaan.

Tarinamalli:	Järjen riemuvoitto ihmisluonnon heikkoudesta
Moraalinen näkökulma:	Vastuu itsellä sekä pelaamisen aloittamisesta että lopettamisesta
Lääke:	Tahdonvoima, tekniikat, omat keinot, itsekontrolli
Selitysmalli:	Heikko luonne, tyhmyys tai ei tiedostettu
Paha:	Heikkous, ahneus, tyhmyys
Hyvä:	Itsekontrolli, järki, vastuun kantaminen

Taulukko 4 Järjen ääni -tarina

10 TURVAVERKKOTARINA

Mä rakensin itselleni heti alussa turvaverkon, koska heti alussa mä huomasin: en mä pystynyt itse omalla tahdolla voittaa sitä asiaa. (Ensio)

Turvaverkkotarinaa kertovia oli aineistossani yhteensä viisi. Lainasin tarinatyyppin nimen Ensiolta, joka kertoi selvinneensä peliongelmaasta turvaverkkonsa – läheistensä – avulla. Litteroituja haastatteluja lukiessani huomasin myös muiden haastateltavien korostavan läheisten merkitystä peliongelmaasta selviämässä. Turvaverkkotarinatyyppin kertojat ovat joko lopettaneet pelaamisen läheistensä vuoksi tai läheiset olivat merkittävästi auttaneet heitä peliongelmaasta selviämässä. Läheisten lisäksi ongelmapelaajien vertaistukiryhmä oli Turvaverkkotarinan kertojille merkittävä tuki.

Turvaverkkotarinatyyppissä oli kahteen muuhun tarinatyyppiin verrattuna enemmän vaihtelua kertojien iässä ja sukupuolella. Tarinatyyppin kertojista kaksi oli naisia ja kolme miehiä. Ikähaitari vaihteli 26-vuodesta 64-vuoteen. Tarinatyyppin kertojien keski-ikä oli 42 vuotta. Kaksi tarinaa kertovista oli eläkkeellä ja kolme työelämässä. Tarinan kertojat pelasivat pääosin raha-automaatteja, osa myös Veikkauksen vedonlyöntipelejä ja kasinopelejä. Tarinaa kertovista kaikilla paitsi yhdellä oli elämänkumppani ja/tai lapsia. Nuorimmalla, 26-vuotiaalla, ei ollut elämänkumppania eikä lapsia, mutta hyvin läheiset suhteet perheeseensä.

10.1 Lapsuuden rahapelit

Turvaverkkotarinan päähenkilön pelaaminen on alkanut lapsuudessa. Pelaaminen on ollut lapsena positiivinen kokemus, josta päähenkilö on saanut mielihyvää. Päähenkilö näkee peliongelman siemenen itäneen juuri noissa lapsuuden pelikokemuksissa:

Se on muodostunut ongelmaksi jo ihan pienestä lapsesta lähtien kun vanhemmat tappeli, paitsi silloin kun oltiin kaikki yhdessä saman pöydän ääressä ja arvottiin laatikosta käärittyjä numerolappuja tai täytettiin lottokuponki. Siis rahapeli oli positiivinen asia. Ja sen jälkeen sitten vanhempien avioero ja sitten koulussa, koulun jälkeen kävelin keskustaan bussille niin siinä matkalla pelas pajatsoa, joskus, liian usein kylläkin. (Kari)

Mä oon lapsesta lähtien tykännyt pelata korttia niin se on siitä jäänyt jotenki. (Anja)

No mä jo aika nuorena aloitin pelaan että mä muistan että joskus jo kymmenenvuotiaana mä ekan kerran aloin pelata noita hedelmäpelejä ja aika nopeesti kyllä mä siinä jo, tai nyt kun katsoo taaksepäin niin olihan se tavallaan ongelma että mä niin kun kaikki mun säästöt tuhlasin niihin pelikoneisiin. (Katja)

Turvaverkkotarinan päähenkilön pelaaminen saa jatkoa aikuisuudessa:

Ja sitten kun mä tulin vähän vanhemmaksi niin mulla tuli niin kun noi arvat. Niitä mä ostelin, käytin kaikki rahat mitä mä sain vanhemmilta ja kaikki mitä kävin töissä mutta sit se tuli pahaksi ongelmaksi kun mä muutin Helsinkiin ja aloin käydä ekaks noissa pottisaleissa ja lopulta kun mä ekan kerran menin Kasinoon, siis toi Helsingin Grand Casino, niin siihen sitten tuli niin sellainen kova kiusaus ja himo. (Katja)

Katjan pelaaminen alkaa raha-automaateilla, vaihtuu arpoihin ja lopulta Helsingin tarjonnan myötä pottisaleihin ja Kasinopeleihin. Karin pelaaminen taas on lisääntynyt elämän ongelmien kasvamisen myötä:

Ja sitten elämä on jatkunut ja ongelmat on tulleet suuremmiksi ja pelaaminen on tullut suuremmaksi ja mahdollisuudet pelaamiseen on aivan älyttömän isot. (Kari)

Sekä Katjan että Karin lainauksessa tulee esille pelaamisen tarjonnan kasvaminen. Karin kanssa puhuimme tästä asiasta myös vertaistukiryhmässä.³⁹ Ryhmäkeskustelussa Kari sanoi pelaamisen tarjonnan kasvun esimerkiksi marketeissa lisäävän pelihaluja. Hän vertasi nykyaikaa 1970-lukuun, jolloin raha-automaatteja ei vielä ollut hajasijoiteltuina marketteihin ja kioskeihin vaan ne olivat erillisissä pelisaleissa. Murrin (2005, 12) mukaan ongelmapelaajat usein määrittelevät yhteiskunnan ratkaisevaksi osasylliseksi heidän pelaamiselleen. Myös esimerkiksi Jeffrey L. Derevenskyn & al. (2009, xiii) ja Griffithsin (2011) mukaan pelien helpon saatavuuden ja ongelmapelaamisen välillä on olemassa selkä yhteys.

10.2 Pelikone ystävän korvikkeena

Turvaverkkotarinan päähenkilön peliongelman syy löytyy yksinäisyydestä, suhteesta tai suhteen kaipuusta läheisiin ihmisiin:

Monesti mä huomasin sen että kyllä mä menin vaikka Kasinolle pelaamaan erityisesti silloin kun tunsin olonsa yksinäiseksi, että mä tunsin että Kasino oli se paikka, missä mitään pahaa ei ikinä tapahdu ja se oli vaan niin ihanaa että just silloin erityisesti meni. Että ehkä se oli se yksinäisyys ja sitten saattoi siinä samalla pelata ja sit mä pelasin vaan mut sit mä huomasin että mun ajatukset oli vaan jossain ihan muualla että mä en edes miettinyt sitä peliä. Mä vaan mietin jotain läheistä henkilöä että

³⁹ Muistiinpanot vertaistukiryhmän kokouksesta 17.2.2010.

olisi vaikka halunnut olla sen ja sen henkilön kanssa mutta sitten se ei ollutkaan mahdollista. Tai oli ikävä vaikka jotain henkilöä. (Katja)

Katja kertoo menneensä pelaamaan silloin kun hän tunsi olonsa yksinäiseksi. Pelaaminen ei kuitenkaan auttanut yksinäisyyteen vaan Kasinollakin hän ajatteli niitä henkilöitä, joiden kanssa hän olisi halunnut juuri sinä hetkenä olla. Vaikka Katja yrittää paeta yksinäisyyden tunnetta pelaamiseen, hän ei saa siitä kaipaamaansa unohduksen tunnetta kuten Itsensä löytämisen tarinan päähenkilö. Toisaalta Katja kertoo Kasinosta paikkana, jossa ei ikinä voi tapahtua mitään pahaa. Kasino tuntuu turvalliselta paikalta paeta yksinäisyyttä. Tässä mielessä pelaaminen liittyy samaan turvallisuuden tunteen hakemiseen kuin Itsensä löytämisen tarinan naisilla, jotka hakivat pelaamisesta unohdusta ja unitilaa.

Myös Anja kertoo pelanneensa yksinäisyyteen pelaamisen syistä kysyttäessä:

Joo se on varmaan tää yksinäisyys sitten. Että tota ku töissäkin käy niin ei siinä oo mitään ne illat menee siinä kotona silleen että. Noh se yksinäisyshän se on. Ku yksin kotona sitten pitää olla. (Anja)

Kari kertoo hakeneensa pelaamisesta hyvänolon tunnetta eli sitä samaa tunnetta, jota hän sai yhdessä perheen kanssa pelaamisesta lapsena:

No ootko sä miettinyt syitä, että miksi sä aloit pelata? (Haastattelija)

Se on sitä hyvänolon tunnetta. Koska psykologikin sanoi, että siinä ehkä voi olla taustalla se lapsuuden isän ja äitin kanssa yhdessä lottoaminen, ja silloin oli kivaa. Sitten kun lottoaminen loppui niin sitten alkoi riitely. Ja sitten niin, ilman muuta niin varmasti sairauden takia on hakenut sitä että vaimo ymmärtäisi lähteä pois. Mutta hän ei halua. Enkä minäkään halua sitä, mutta se on niin kuin sellainen takaraivollinen ajatus että hänen olisi parempi olla ilman minua. Vaikka sitä ei halua. (Kari)

Kari kertoo pelanneensa myös sairautensa vuoksi, että hänen vaimollaan olisi hyvä syy jättää hänet. Vaimo ei ole kuitenkaan jättänyt Karia eikä Kari itsekään ole todellisuudessa halunnut eroa. Karin mukaan pelaaminen on ollut alitajuista parisuhteen sabotointia, jotta hänen vaimonsa ei tarvitsisi kestää hänen sairauttaan.

Kari on siis omalla tavallaan ajatellut vaimonsa parasta. Turvaverkkotarinan kertojan pelaamisen syyt näyttävätkin pitkälti kytkeytyvän ihmissuhteisiin tai niiden puutteeseen. Myös ratkaisu peliongelmaan löytyy kertojan läheisistä tai muista ihmisistä.

10.3 Läheiset ja vertaistuki ongelmapelaajan turvaverkkona

Turvaverkkotarinan päähenkilön pelaamiseen löytyy ratkaisu läheisten kautta. Läheiset kehottavat tai jopa patistavat ongelmapelaajaa hakemaan apua:

Se oli avopuolison kautta. Oikeastaan se sai mut tänne hakemaan apua. En tiiä olisinko ite tullut missään vaiheessa ehkä. Olisi pitäny tosi alas mennä ennenku ehkä olisi ite tullut hakemaan. (Jari)

Se ymmärrettiin vaimon kanssa yhdessä ongelmaksi että rahaa meni liikaa. – Ja minä en halua aiheuttaa vaimolle mitään pahaa oloa koska se tule mun omalle päälle ilman muuta. (Kari)

Se oli...musta tuntui pahalta...se [äiti] oli soittanut tällaisten läheisten tai niinku riippuvaisten läheisten auttavaan puhelimeen ja se oli siinä puhunut yli tunnin ja se oli sitten sitä kautta saanut kuulla näistä eri hoitomuodoista ja se oli laittanut kaikki listalle ja antoi mulle sen listan ja se sanoi että nyt on tilanne tää että sun pitää valita yks ainakin ja sitten mä valitsin tän vertaistukiryhmän. (Katja)

Kaikkien Turvaverkkotarinaa kertovien henkilöiden läheiset ovat olleet aktiivisia ja hakeneet puolisonsa tai lapsensa peliongelmaan apua. Jari kertoo, että ilman avopuolisoaan hänen olisi täytynt mennä todella alas ennen kuin hän olisi ymmärtänyt tilanteen vakavuuden ja lähtenyt hakemaan itselleen apua. Myös Karin tapauksessa vaimo auttoi peliongelmaan havahtumisessa. Katjan äiti taas oli soittanut Peluuriin ja tiedustellut peliongelman hoitomuodoista.

Petryn (2005, 179) mukaan läheiset ja ongelmapelaajien puoliset ottavat usein ennen pelaajaa yhteyttä erilaisiin auttamistahoihin, esimerkiksi juuri puhelinpalveluihin. Peluurin puheluista joka neljäs tuli vuonna 2010 pelaajan läheiseltä. Suurin osa läheissoittajista oli naisia. Soittaja on useimmiten joko pelaajan äiti tai tämän avo- tai aviopuoliso. (Pajula & Aaltonen 2010, 14.) Myös Maritta Itäpuiston (2011) mukaan läheiset ovat aktiivisia hakemaan ongelmapelaajalle apua ja heillä onkin ongelmapelaajien hoitoon hakeutumisessa usein suuri merkitys. Hoitoon hakeutumisen syynä tai motivaatiotekijänä on pelko suhteen menetyksestä tai puolison ja perheen huomioon ottaminen. Hoitoon hakeutumisen käynnistäjänä on yleensä, kuten Jarin ja Katjan tapauksessa, läheisen teko, esimerkiksi ”puhuttelu” tai pelaamiseen puuttuminen.

Läheiset ovat tärkeitä tukijoita pelaajille myös peliongelma- tai toipumisprosessissa: sekä hoitoon hakeutumisessa että hoidon onnistumisessa (Ingle & al. 2008, 390–391). Pajulan (2004, 34) mukaan merkityksellistä ongelmapelaajan ja läheisen toipumisprosessin kannalta on myös se, millaista apua ja tukea läheinen antaa. Vaarana on, että läheisen hyväntahtoiset auttamisyritykset, esimerkiksi velkojen maksaminen toisen puolesta, kääntyvät lopulta sekä läheistä että pelaajaa itseään vastaan ja mahdollistavat pelaajan pelaamisen jatkamisen.

Turvaverkkotarinan kertojien läheiset ovat auttaneet pelaajia myös hyvin konkreettisin keinoin, esimerkiksi huolehtimalla raha-asioista ja toimimalla pankkiireina:

Mä saan niinku periaatteessa tällä hetkellä viikkorahaa, mä saan joka viikko viikoksi jonkun tietyn summan. Ja se on toiminut hyvin. Mulle jää niinku tosta palkasta kuitenkin enemmän. Ollis varaa käyttää enemmänkin viikossa mutta tulen toimeen sillä mikä on määritelty viikon ajaksi aina. Ennenhän silloin kun pelasi nii hyvä jos palkka viikoksi riitti. (Jari)

Mä rakensin itselleni heti alussa turvaverkon, koska heti alussa mä huomasin: en mä pystynyt itse omalla tahdolla voittaa sitä asiaa. -- Rakensin itselleni kunnolliset rakenteet, että millä mä voin vastustaa

pelejä. Tiesin, että ulkopuolisten tekemiset, että kantavat rahaa mun puolesta voi auttaa. (Ensio)

Vaimonkin kanssa on tehty se toimenpide että mulla ei oo niin sanottua Visa-korttia että mulla on vaan Visa Electron elikä mä en saa mitään velaksi tai luotoksi vaan se on se mitä mulla on rahaa ja se on sovittu että rahat saa ottaa pois mun tililtä että mulla ei tule sitä mahdollisuutta. (Kari)

Jari ja Ensio ovat antaneet raha-asiansa läheisten hoitoon. Jari saa viikkorahaa avopuolisoltaan ja myös Ension ja Karin raha-asioista huolehtivat tarvittaessa läheiset. Läheisten luomien käytännön esteiden lisäksi Turvaverkkotarinan kertojia estää pelaamasta läheisille tehty lupaus lopettaa pelaaminen:

Mä oon kuitenkin ihmisille, joillekki läheisille niin luvannut sen etten pelaa, ne on auttanu mua kuitenkin taloudellisesti tähän tilanteeseen missä mä nytte oon. (Jari)

Mä annoin mun isälle ja äidille katseluoikeudet mun tilille. Ne näkee, ne seuraa että jos siellä on vaikka yllättäen iso käteisnosto niin ne kysyy että mitäs varten tää on ja mun pitää...että sille pitää olla joku selitys. Ja just että ne näkee että mä en pysty ottamaan velkaa sinne. Niin se aika hyvin että mä en vaan niin ku pysty koska mä tiedän että...kuitenkin sen verran niitä arvostaa että. (Katja)

Rahat menee automaattisesti säästöön, laskuihin ja mitään mä en saa luotoksi. Ja minä olen sanonut vaimolle että mä haluan että se tehdään niin. Mä en halua aiheuttaa mitään ongelmia. (Kari)

Läheiset ovat Turvaverkkotarinan kertojille tärkeä syy olla pelaamatta. Tarinan kertojat eivät halua pettää läheistensä luottamusta etenkin kun läheiset ovat auttaneet kertojaa sekä henkisesti että taloudellisesti tukemalla. Koski-Jänteen (1998, 174) mukaan lopettamispäätöksen jälkeen positiivisten tulosten ylläpitämisen kannalta keskeisiä ovat muutosta tukevat sosiaaliset suhteet perheessä, ystäväpiirissä

ja työpaikalla. Binden (2011) mukaan myös vertaistukiryhmässä käyminen voi edistää lopettamispäätöksen jälkeistä selviämistä.

No tää [ryhmä] on ollut ihan mieletön tuki mulle että mä oon hirveen hiljainen kyllä että mä en hirveesti ryhmässä puhu mutta tota mieletön tuki tosiaankin kun mä en oo yhtään pelannut. (Anja)

Puolet avun saannista oli vertaistukiryhmän ansiota, puolet ammattilaisen. Vaikka ei suoraan sanota että mä olen sun takana, mä tuen sua, se vaan on se voima siinä. Sen tietää. Vertaistuki...sä pystyt motivoimaan itsesi lopettamiseen. Muiden ihmisten kokemus ja eletty elämä, se on, sä vertaillet itseäsi. (Ensio)

Mä olen nähnyt että en mä ole yksin tämän ongelman kanssa, että on muitakin ihmisiä ihan samoilla ongelmilla. (Katja)

Läheisten lisäksi Turvaverkkotarinan kertojilla on vertaistukiryhmä tukena. Tarinan kertojien mukaan vertaistukiryhmä on ollut suuri tuki pelaamattomuudessa. Ryhmän antaman vertaistuen lisäksi kokemus siitä, että ei ole yksin ongelman kanssa, on ryhmään menevälle yleensä vapauttava kokemus. Koski-Jänteen & Hännisen (1998, 182) mukaan ensimmäisissä AA-tapaamisissa keskeisintä näyttääkin olevan se, että ongelmansa kanssa yksin kamppaillut ihminen kohtaa itsensä toisissa: toisten ryhmässä käyvien ihmisten kokemukset ja tunteet ovat samoja kuin itsellä ja se on helpotus huomata. Binden (2009; 2011) mukaan vertaistukiryhmän parantava voima perustuu siihen, että ryhmästä voi löytää itselleen soveltuvan peliongelman toipuneen tarinan ja räätälöidä sen omakseen.

Jotenkin tää on kuitenkin niin iso juttu että jo siinäkin että mä en oo halunnu pelata koska sitten mua hävettäis niin kauheasti sanoa, tunnustaa että no, pelasin. Että muutaman kerran mä kyllä pelasin ja sitten täällä niin mä en pystynyt valehtelemaan. Aina mä oon sit sanonu totuuden täällä että oonko mä pelannut vai enkö. Että se on hyvä että ei

täällä kuitenkin kukaan tuomitse että vaikka olisikin sortunut niin ei oo mitään semmoista syyttävää sormea. (Katja)

Katja kertoo, että häntä hävettäisi mennä vertaisryhmään, jos hän olisi viikon aikana retkahtanut pelaamaan. Amerikkalaisen psykiatrin Jerome D. Frankin (1961, 188) mukaan vertaistukiryhmä estää ihmistä retkahtamasta, koska vertaisryhmässä kävijällä on taipumus sisäistää ryhmän standardit ja identifioida itsensä voimakkaasti muihin ryhmäläisiin. Silloinkin kun henkilö ei fyysisesti ole paikalla ryhmässä, hän kantaa ryhmässä puhuttua ja koettua sisällään. Vertaisryhmässä kävijä ei mielellään halua tuottaa ryhmän jäsenille pettymystä esimerkiksi retkahtamalla pelaamaan (Binde 2011).

Toisaalta Katja kokee, että ryhmä ei syyllistä häntä, vaikka hän olisikin retkahtanut pelaamaan. Syyllistämättömyys perustuu vertaisryhmässä juuri vertaisten ymmärrykseen siitä, että kenelle tahansa ryhmäläiselle voisi käydä samalla tavalla. Kukaan ei ole ryhmässä toisen yläpuolella. Myös Binden (2011) tutkimuksessa vertaisryhmän tuomitsemattomuus koettiin erittäin tärkeäksi. Frankin (1961, 185) mukaan vertaistukiryhmien kantava voima perustuu juuri tasavertaisuudelle. Ryhmässä jokainen on samanarvoinen ja osittain tähän tasa-arvon ajatukseen perustuu myös ryhmien anonyymiteetin periaate: ryhmän demokratia halutaan ikään kuin maksimoida anonyymiteetillä (Ferentzy & Skinner 2010, 235; Valverde 1998, 130).

10.4 Yksin olemme heikkoja, yhdessä vahvempia

Turvaverkkotarinnassa kertoja ei samalla tavoin varsinaisesti syytä pelaamisestaan muita, kuten Itsensä löytämisen tarinassa, tai itseään, kuten Järjen ääni -tarinassa. Päähenkilö kyllä kertoo, että pelaamisen malli on tullut jo lapsuudesta, jolloin pelaaminen oli positiivinen asia. Elämän varrella kuitenkin muut ongelmat, kuten sairaus ja yksinäisyys ovat kasautuneet ja pelaaminen on ollut luonteva keino lievittää yksinäisyyttä ja elämän ongelmien aiheuttamaa ahdistusta. Päähenkilö myös

mainitsee pelaamisensa lisääntyneen pelien tarjonnan myötä eli osittain hän syyttää yhteiskuntaa ja pelinjärjestäjiä pelien tarjonnan kasvusta ja pelien sijoittelusta.

Turvaverkkotarinan päähenkilöllä ei olekaan yhtä syytä peliongelman syntymiseen vaan peliongelman muotoutumisen voi nähdä olevan monen tekijän: lapsuuden kokemuksien, muiden elämän ongelmien, yksinäisyyden ja pelien tarjonnan kasvun summa. Yksinäisyys on kuitenkin näistä tekijöistä voimakkain pelien luokse ajava voima. Yksinäisyydelleen kertoja ei kuitenkaan anna varsinaista selitystä. Se, mistä yksinäisyys alun perin johtuu, jää tässä tarinassa hämärän peittoon.

Turvaverkkotarinan kertoja arvottaa kertomuksessaan pahaksi yksinäisyyden, ihmissuhteiden puutteen ja yksin pärjäämisen eetoksen. Ratkaisu pelaamisen lopettamiseen löytyy läheisistä ihmisistä. He saavat pelaajan heräämään ongelmaansa ja hakemaan siihen ajoissa apua. Läheiset myös auttavat ja tukevat pelaajaa lopettamispäätöksen jälkeisessä arjessa, esimerkiksi hoitamalla hänen raha-asioitaan. Toinen lääke pelaamisen lopettamiseen on vertaistukiryhmä, jossa voi kohdata saman ongelman kanssa kamppailevia vertaisia. He tukevat eivätkä tuomitse pelaajaa.

Tarinassa hyväksi ja tavoiteltavaksi arvotetaan rohkeus myöntää, että ihminen tarvitsee toisten tukea. Kulttuurinen tarinamalli kertomuksen takana onkin ajatuksessa: yksin olemme heikkoja, yhdessä vahvempia. Tarinatyyppin edustajat kertovat pelanneensa yksinäisyyteen ja lopettaneena pelaamisen läheisten tuella. Näin kertomalla he samalla implisiittisesti arvottavat omaa moraalista näkökulmaansa ihmisen toimintaan: sellainen ihminen, joka tukee ja auttaa toista ihmistä hädän hetkellä, on hyvä ihminen.

Tarinasta voi myös lukea moraalisen tausta-ajatuksen siitä, että ihmisten tulisi auttaa toisiaan, vaikka luottamus hetkeksi menisi ja he tekisivät samoja virheitä uudestaan. Ajatus siitä, että lähimmäistä ei jätetä, on tuttu kristinuskon perinteestä: koko kristinuskon sanoman ydin on pitkälti lähimmäisen rakkaudessa. Jeesus Nasaretilainen auttoi yhteiskunnan heikoimpia ja syrjittyjä. Yhdessä lukuisista vertauksistaan hän kehottaa antamaan anteeksi 77 kertaa (Matt. 18:21–22).

Turvaverkkotarinan kertojien kulttuurinen tarinamalli nousee kristinuskon lähimmäisen rakkauden perinteestä ja Jeesuksen esimerkistä.

Myös Hännisen & Koski-Jänteen (1998, 208) mukaan AA-liikkeen tarinan juuret ovat selvästi kristillisessä perinteessä: huvittelevaa elämää viettänyt tuhlaajapoika otetaan takaisin kotiin. Turvaverkkotarinaa voikin osittain verrata Hännisen & Koski-Jänteen riippuvuuksista vapautuneiden kertojien *AA-tarinaan*. Myös AA-tarinassa hyväksi arvotetaan yhteys muihin ihmisiin. AA- ja GA-ryhmissä harjoitetaan myös kieltäytymistä, mutta ei niinkään protestanttisen etiikan mukaista omista mielihaluista kieltäytymistä vaan vallitsevan yhteiskunnan ja kulttuurin trendeistä, kuten itsenäisyyden ihannoinnista, kieltäytymistä (Ferentzy & Skinner 2010, 235; Valverde 1998, 130).

Tarinamalli:	Yhdessä olemme vahvempia
Moraalinen näkökulma:	Vastuu sekä itsellä että muilla (yhteiskunta, lapsuus)
Lääke:	Läheisten tuki ja vertaistuki
Selitysmalli:	Pelaaminen yksinäisyyden lievittäjänä ja mielihyvän hakemisena
Paha:	Yksinäisyys, yksin pärjääminen
Hyvä:	Oman heikkouden myöntäminen, muihin ihmisiin turvautuminen

Taulukko 5 Turvaverkkotarina

11 YHTEENVETO

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, minkälaisia tarinoita peliongelmaista selviytyneet kokemuksestaan kertovat ja minkälaiset kulttuuriset tarinamallit näiden kertomusten takana vaikuttavat. Pelaajan tarinaa etsiessäni havainnoin sekä kasvokkain kokoontuvia että virtuaalisia ongelmapelaajien vertaistukiryhmiä ja haastattelin teemahaastattelua käyttäen 16 ongelmapelaajaa. Tutkimuskysymykseni oli: minkälaisia tarinatyyppisiä peliongelmaista selviytymisestä nousee esille? Erityisesti minua kiinnostivat haastateltavien peliongelmalleen antamat syyt ja ongelmaista ylipääsemisen keinot.

Hyvärisen (2010, 114) mukaan kertojat ovat kulttuurinsa asiantuntijoita ja kutsuvat kaiken aikaa esiin odotettuja ja "normaaleja" tapahtumakulkuja. Päähuomio tässä tutkimuksessa ei siis ollut yksilöiden kertomuksissa sellaisinaan, niin kiinnostavia kuin ne olivatkin, vaan yksilöiden kertomusten takana vaikuttavissa kulttuurisissa tarinamalleissa. Analysoin haastatteluja narratiivisesti eli juonensin ja yhdistelin haastateltavien kertomuksista kolme tarinatyyppiä: Itsensä löytäjät, Järkeilijät ja Turvaverkon rakentajat. Tyypittelyssä käytin erottelevina tekijöinä peliongelmalle kertomuksissa annettuja syitä ja peliongelmaan löydettyä ratkaisua. Tarkastelin pelaajien kertomuksia myös arvojen ja moraalisen arvioinnin kannalta. Joissakin tarinoissa arvot ja moraaliset väittämät esitettiin suoraan ikään kuin ohjeellisina, toisissa tarinoissa täytyi katsoa tarinaa kokonaisuutena ja etsiä kertojan arvomaailmaa tarinan takana.

Tyypittely on kartoitus keskeisimmistä kertomusaineistosta löytyvistä tarinamalleista. Valitsemani tyypittely ei muodosta ehdotonta, kattavaa ja selvärajaista luokitusta. Kaikki tiettyyn tarinatyyppiin luokitellut kertomukset eivät sisältäneet kaikkia tyyppille ominaisia piirteitä ja myös tyyppien sisällä oli variaatiota. Useammassa kertomuksessa oli aineksia kaikista kolmesta tarinatyyppistä.

	Itsensä löytämisen tarina	Järjen ääni -tarina	Turvaverkkotarina
Naiset	4		2
25-35			1
35-50			
50-65	4		1
Miehet		6	3
alle 25		4	
25-35		1	1
35-50			2
50-65		1	

Taulukko 6 Tarinatyypien ikä- ja sukupuolijakauma

Itsensä löytämisen tarina oli keski-ikäisten, eläkkeelle jääneiden naisten kertoma. Tarinan kertojia oli aineistossani neljä. Heidän keski-ikänsä oli 58 vuotta. Itsensä löytäjä pakenee ikuisesta vastuunkantajan roolista ja kiellettyjen tunteiden tukahduttamisesta nousevaa ahdistusta raha-automaattien ja pöytäpelien pelaamiseen. Pelaaminen toimii hetkellisenä ahdistuksenlievittäjänä, mutta aiheuttaa samalla myös taloudellisia vaikeuksia, salailua, häpeää ja mikä pahinta: itsekunnioituksen ja identiteetin kadottamisen. Kertomuksen kulttuurisena tarinamallina on nimensä mukaisesti itsensä uudelleen löytäminen, jota voi verrata jopa valaistumisen tai jälleensyntymisen kokemukseen. Tällaista elämänmuutosta ja uudelleenorientoitumista voi verrata voimakkuudeltaan uskonnolliseen kääntymykseen.

Nuorten miesten kertomaa Järjen ääni -tarinaa löytyi aineistostani eniten. Tarinatyypin kertojina oli kuusi miestä, joiden keski-ikä oli 24 vuotta. Miehet olivat aloittaneet pelaamisensa kouluiässä raha-automaateilla ja siirtyneet täysi-ikäisiksi tultuaan nettipeleihin. Aluksi pelaaminen oli elämyksellistä ja jännittävää kunnes muuttui lähes huomaamatta pakonomaiseksi ja hallitsemattomaksi. Tarinatyypin kertojat syyttävät pelaamisesta itseään ja luonteen heikkouttaan. Ratkaisu pelaamisen lopettamiseen löytyy järjestä ja tahdonvoimasta.

Järjen ääni -tarinan yksilöllisen kehityksen kuvaus mukailee ihmiskunnan jatkuvaa edistysajatusta, jonka mukaan ihminen voi päihittää sekä sisäiset että ulkoiset uhat tahdollaan ja neuvokkuudellaan, käyttäen hyväkseen erilaisia kehittämiään hallinnan välineitä. Järjen ääni -tarinan taustalla voi myös nähdä vaikuttavan useimmissa kulttuureissa miehille varatun sankarimyytin. Siinä missä Itsensä löytäjä -naiset pakenevat huolehtijan ja vastuun kantajan roolia pelaamiseen, Järjen ääni -miehet taas tuntuvat toteuttavan sankarimyyttiä sekä pelaamista aloittaessaan, pelatessaan että pelaamisen lopettamisessa: Tarinatyyppin miehet haaveilevat pokerisankarin urasta ja koettavat pelissä uhkarohkeasti taitojaan ja onneaan. Kun miesten unelma kariutuukin ongelmapelaamiseen, he pelastavat sankarillisesti itse itsensä tukeutuen järkeensä ja tahdonvoimaansa.

Turvaverkkotarinaa kertovia oli aineistossani yhteensä viisi. Tarinatyyppin kertojista kaksi oli naisia ja kolme miehiä. Tarinatyyppin kertojien keski-ikä oli 42 vuotta. Turvaverkkotarinan juoni kietoutuu ihmissuhteiden tai niiden puutteen ympärille. Tarinan päähenkilö pelaa yksinäisyyteen hakien lohtua pelikoneesta. Hän kuitenkin havahtuu oman pelaamisensa ongelmallisuuteen läheistensä avulla ja lähtee hakemaan itselleen apua vertaistukiryhmästä ja terapiasta. Läheisten lisäksi ongelmapelaajien vertaistukiryhmä onkin Turvaverkkotarinan kertojalle merkittävä tuki ongelmasta ylipääsemisessä. Kulttuurinen tarinamalli kertomuksen takaa löytyy kristinuskon ydinajatuksista lähimmäisen rakkaudesta: lähimmäistä ei jätetä ja lähimmäiselle tulee antaa anteeksi, vaikka tämä tekisi väärin ja pettäisi luottamuksen.

Itsensä löytämisen tarina ja Järjen ääni -tarina olivat selkeästi sukupuolittuneita ja ikäjakautuneita. Turvaverkkotarinaassa oli tarinatyypeistä eniten sisäistä vaihtelua sekä sukupuolella että iässä. Nuorten miesten kertomaa Järjen ääni -tarinaa löytyi aineistossani eniten, johtuen todennäköisesti siitä, että 6/15 haastateltavasta oli alle 30-vuotiaita miehiä. Miesten elämä ei ollut samalla tavalla vakiintunut kuin Turvaverkkotarinan kertojien, jotka olivat keskiarvoltaan Järjen ääni -tarinaa kertovia lähes puolet vanhempia. Läheisiinsä ja vertaistukiryhmään luottaneista Turvaverkkotarinan kertojista suuri osa oli joko avio- tai avoliitossa ja/tai heillä oli lapsia. Järjen ääni -tarinan kertojilla ei ollut lapsia tai ainakaan he eivät juuri maininneet perhettään. Tarinatyyppejä vertaillen voi päätellä, että nuoret miehet

luottavat vielä omaan itseensä ja järjen kaikkivoipuuteen siinä missä vanhemmat ja perheelliset miehet ja naiset luottavat läheistensä apuun ja tukeen.

Järjen ääni ja Turvaverkko ovat arvopohjaltaan täysin vastakkaisia tarinamalleja: Järjen ääni -tarinan kertojat luottavat omaan järkeensä ja itse itsensä pelastamiseen siinä missä Turvaverkkotarinan kertojat turvaavat yhteisön tukeen peliongelmosta selviytymisessä. Turvaverkkotarinan kertojat tulivat samalla arvottaneeksi pahaksi nyky-yhteiskunnan korostaman ja suomalaisen kulttuurin vaaliman yksin pärjäämisen eetoksen, jota Järjen ääni -kertomuksessa taas vaalitaan.

Itsensä löytäjät olivat terapeutin ja vertaisten avulla rohjenneet kohtaamaan lapsuudesta saakka tukahdutettuja kielteisiä muistojaan ja tunteitaan. Yli 50-vuotiaiden naisten kertomuksissa saattaa näkyä myös kulttuurin muutos: nykyään vaikeistakin asioista rohkaistaan puhumaan eikä terapiassa käyminen ole enää samanlainen tabu kuin vielä 30 tai 40 vuotta sitten. Tämä kulttuurin puhutavan vapautuminen on todennäköisesti haastattemilleni 1940- ja 1950-luvuilla syntyneille naisille suuri helpotus, minkä vuoksi he korostavat avoimuutta ja tukahdutettujen tunteiden kohtaamista porttina itsetuntemukseen ja uuteen elämään.

Naisten ikä ja elämäkokemus vaikuttivat todennäköisesti myös siihen, että he lähtivät pohtimaan asioita laajemmalla aikaperspektiivillä ja ylipäätään syvällisemmin kuin lähes 40 vuotta nuoremmat haastateltavat, jotka eivät joko olleet löytäneet syytä pelaamiselleen tai syyttivät pelaamisesta omaa tyhmyyttään tai heikkoo luonnettaan. Myös tunteista puhuminen ja itsensä tutkiskelu näyttää tarinamallien vahvan sukupuolittumisen perustella edelleen olevan kulttuurisesti hyväksyttävämpää naisille kuin miehille.

Rahapelaamisen aiheuttamista ongelmista ja ongelmapelaajista puhutaan suomalaisessa mediassa, kahvipöytäkeskusteluissa ja perheissä edelleen vähän verraten alkoholiongelmaan, vaikka rahapelihaitat ovat viime vuosina saaneet enemmän näkyvyyttä ja jopa maininnan kahdessa viimeisimmässä Hallitusohjelmassa (Neuvottelutulos Hallitusohjelmasta 2007, 15; 2011, 61–62). Rahapeliongelmaan yhteiskunnallisena ja kansanterveydellisenä huolenaiheena on Suomessa herätty

varsinaisesti vasta 1990-luvulla (Tammi 2008, 179). Kansanterveyden näkökulmasta keskeisiä ongelmapelaamisen kielteisiä seurauksia ovat velkaantuminen, pari- ja perhesuhteiden ongelmat sekä väkivalta ja rikollisuus. Pelaamisen aiheuttamat ongelmat heikentävät myös monella tavalla pelaajien ja heidän läheistensä työkykyä ja voivat olla työttömäksi tai varhaiseläkkeelle jäämisen syitä. (Halme & Murto 2010.)

Lisääntyneestä julkisesta keskustelusta ja yhteiskunnan huolesta huolimatta ongelmapelaajat itse kokevat usein, että heidän ongelmaansa ei tunnisteta tai oteta todesta. Tällä tutkimuksella haluan osaltani tehdä ongelmapelaajien profiilia ja tarinaa tunnetummaksi ja laajentaa ongelmapelaajista kerrottavien tarinoiden kulttuurista tarinavarantoa. Haastateltavistani useampi totesi, että he toivovat tämän tutkimuksen välityksellä saavan äänensä kuuluviin. Osalle oman äänen kuuluville saaminen oli tärkein syy osallistua tutkimukseen. Haastatteluun osallistuminen koettiin myös terapeutiksi ja omaa oloa helpottavaksi, vaikka kaikki haastateltavat olivat jo useampaan kertaan kertoneet tarinaansa pelaajien vertaistukiryhmissä.

Peliongelmaa ja ongelmapelaajia on ensisijaisesti tutkittu psykiatrian, psykologian, sosiaalipsykologian, sosiaalityön ja yhteiskuntapolitiikan näkökulmista. Janne Nikkinen Helsingin yliopiston Systemaattisen teologian laitokselta on tarkastellut ongelmapelaamisesta sosiaalieettiseltä kannalta. Suomalaisessa uskontotieteessä ongelmapelaamista tai muita riippuvuuksia ei ole juurikaan tutkittu. Olen tässä uskontotieteen pro gradu -tutkielmassa halunnut tuoda ongelmapelaamisen kentän tutkimukseen uudenlaista näkökulmaa: en ole tarkastellut ongelmapelaamista ensisijaisesti mielen sairautena tai yhteiskunnallisena ongelmana vaan uskonnonkaltaisena merkitysjärjestelmänä, johon ihminen voi orientoitua (kääntyä) ja josta hän voi orientoitua pois.

Uskontotieteen tutkijan mielenkiinto heräsi erityisesti silloin, kun haastateltavat käyttivät kertomuksissaan perinteisesti uskonnolliseen ajatteluun ja käyttäytymiseen liitettäviä ilmaisuja: haastateltavat puhuivat muun muassa unitilaan vaipumisesta, todellisuuden unohtamisesta, syyllisyydestä, kiusauksesta, himosta, sielunelämästä, helvetistä, "yläkerran ukosta" ja pelastusrenkaasta kuvatessaan pelaamistaan ja siitä ylipääsemistä. Usein ongelmallisesti pelaajat kuvailevat pelikokemuksiaan hyvin

intensiivisillä termeillä: he puhuvat transsiin vajoamisesta, ajantajun katoamisesta ja ympäröivän maailman unohtamisesta. Tämä uskonnolliseen kokemukseen rinnastuva ulottuvuus tuli esille myös omassa aineistossani, erityisesti Itsensä löytäjien tarinoissa.

Yksi mielenkiintoinen jatkotutkimusaihe olisi rahapelaamisen muiden kuin kokemuksellisuuden uskonnollisten ulottuvuuksien tutkiminen. Ongelmapelaajilla on usein vääriä uskomuksia onnesta eivätkä he todetusti ymmärrä sattuman käsitettä samalla tavalla kuin ei ongelmallisesi pelaavat. Ongelmallisesi pelaavilla tuntuukin useampien pelaajien kanssa käytyjen keskustelujen perusteella olevan taipumus personifioida onni toisessa todellisuudessa asuvaksi hyväksi ja armahtavaksi kaitsijaksi, joka näkee pelaajien tilanteen epäreiluuden ja on lopulta heidän puolellaan. Pelaajien pyhä taas voi löytyä pelisysteemejä tai voittamisen taitoa esittelevistä kirjoista ja oppaista tai tietyiltä pelipaikoilta, kuten Helsingin Grand Casinolta tai jopa omalta tietokoneelta. Myös pelaajien pelirituaalien oikein ja puhtaasti suorittaminen ja persoonallinen suhde tiettyihin lukuihin ja kortteihin tarjoaisivat hedelmällisiä näkökulmia rahapelaamisen uskontotieteelliseen tutkimiseen.

12 BIBLIOGRAFIA

Lähteet

Nauhoitetut haastattelut

Haastattelu Anja, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Jari, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Antti, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Petri, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Tuomas, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Ensio, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Katja, maaliskuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Kari, helmikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Tuija, helmikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Martti, helmikuu 2010. Muistiinpanot haastattelusta.

Haastattelu Arttu, joulukuu 2009. Muistiinpanot haastattelusta.

Virtuaaliset haastattelut

Haastattelu Pirkko, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Iiro, huhtikuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Leena, maaliskuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Aki, maaliskuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Haastattelu Riitta, maaliskuu 2010. Aineisto tekijän hallussa.

Painamattomat lähteet

Binde, Per 2009. *RE: Master's thesis about gambling and religion*. 12.11.2009. Yksityinen sähköpostiviesti.

Binde, Per 2011. A Mutual Support Group for Young Problem Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Online first. [<http://www.springerlink.com.libproxy.helsinki.fi/content/c865712078172056/fulltext.pdf>] Viitattu 29.8.2011.

Enges, Pasi 2007. Luento. *Dialogisuus ja eettiset kysymykset kulttuurien kenttätutkimuksessa ja aineistojen arkistoinnissa*. Turun yliopisto. 19.2.2007.

Fröberg, Frida 2006. *Gambling Among Young People. A Knowledge Review*. Swedish National Institute of Public Health 2006/20. Stockholm: Edita. [http://www.fhi.se/PageFiles/4167/r_2006_20_gambling.pdf] Viitattu 29.8.2011.

Griffiths, Mark 2011. Luento. RAY:n tilaisuus. Espoo 11.5.2011.

Halme, Jukka & Antti Murto 2010. *Kansanterveydellisiä näkökulmia rahapelaamiseen ja ongelmapelaamiseen*. [http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/C538FEDA-917D-4A96-A221-94686CBE6FFD/16255/kansanterveys_AM_JH.pdf] Viitattu 7.9.2011.

Itäpuisto, Maritta 2011. *Ongelmapelaajan läheiset – tutkimusta ja käytännön kokemuksia*. Luento. Peliklinikka. Helsinki. 4.2.2011.

Jaakkola, Tapio 2006. *Viihteestä riippuvuudeksi - rahapeliongelman luonne*. Tilastokeskus. [http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art_2006-12-13_002.html?s=0] Viitattu 20.8.2011.

Kauppi, Antti 2011. *Luento Peliklinikan avohoidon asiakkaista*. Peliklinikka. Helsinki. 21.6.2011.

Luostari, Johanna 2010. *Pelivoimapiiri-palvelun funktionaalinen laatu. Raportti viiden pelivoimapiiriläisen kokemuksista Pelivoimapiiri-palvelusta ja virtuaalisen vertaisryhmän merkityksestä peliongelma- toipumisessa*. [http://www.voimapiiri.fi/files/PVPraportti_Luostari_12112010.pdf] Viitattu 6.9.2011.

Neuvottelutulos Hallitusohjelmasta 17.6.2011. [<http://www.valtioneuvosto.fi/tiedostot/julkinen/hallitusneuvottelut-2011/neuvottelutulos/fi.pdf>] Viitattu 7.9.2011.

Neuvottelutulos Hallitusohjelmasta 15.4.2007. [<http://www.vn.fi/tiedostot/julkinen/hallitusneuvottelut/fi190670.pdf>] Viitattu 7.9.2011.

Pajula, Mari & Pablo Escartín 2009. *Peluurin vuosiraportti*. [http://www.peluuri.fi/data/liitteet/vuosiraportti_2009_peluuri_final-1.pdf] Viitattu 23.1.2011.

Raha-automaattien vähennyshalu eri maissa 2011. [http://www.ray.fi/raytietoa/medianurkka/tutkimukset_3_09.php?l1=4] Viitattu 28.8.2011.

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011. Pelihaitat. *Kansainväliset tautiluokitukset*. [http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/kansainvaliset_tautiluokitukset.htm] Viitattu 22.6.2011.

Vehkalampi, Kimmo 2010. Luento. Tilastotieteen johdantokurssi. Helsingin yliopisto.

Kirjallisuus

Aho, Pauliina & Tuomo Turja 2007. *Suomalaisten rahapelaaminen 2007*. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus/Taloustutkimus Oy.

Ahonen, Jukka 2010. *Ongelmapelaajien haastattelututkimus. "Kaikki on menny sinne kaupan automaatteihin."* A-klinikkasäätiön raporttisarja nro 59. Helsinki: A-klinikkasäätiö 1999.

Alho, Olli 1981. Uhkapelit. Pekka Laaksonen (toim.), *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61, 104–116. Helsinki: SKS.

Bergh, Cecilia & Eckart Kuhlhorn 1994. The development of pathological gambling in Sweden. *Journal of Gambling Studies* 10, 261–274.

Binde, Per 2007a. Gambling and religion: Histories of Concord and Conflict. *Journal of Gambling Issues* 20, 145-165.

Binde, Per 2007b. Selling dreams – causing nightmares. On gambling advertising and problem gambling. *Journal of Gambling Issues* 20, 167–192.

Binde, Per 2010. *Syna korten. En insats mot speproblem bland unga*. Hedemora/Möklinta: Gidlunds förlag.

Boughton, Roberta & Olesya Falenchuk 2007. Vulnerability and Comorbidity Factors of Female Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies* 23, 323–334.

Csikszentmihalyi, Mihaly 1991. *Flow. The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.

Collier, Roger 2008. Do slot machines play mind games with gamblers? *Canadian Medical Association* 179 (1), 23–24.

Cunningham, John A 2005. Little use of treatment among problem gamblers. *Psychiatric Services* 56, 1024–1025.

Derevensky, Jeffrey L. 2009. Foreword. Gerhard Meyer & Tobias Hayer & Mark Griffiths (ed), *Problem Gambling in Europe. Challenges, Prevention and Interventions*. xv–xvii. New York: Springer.

Derevensky, Jeffrey L. & Rina Gupta & Karen Hardoon & Laurie Dickson & Anne-Elyse Deguire 2003. Youth Gambling: Some Social Policy Issues. Gerda Reith (ed.), *Gambling. Who wins? Who loses?* 239–257. New York: Prometheus Books.

Dow Schull, Natasha 2002. *Escape Mechanism: Women, Caretaking and Compulsive Machine Gambling*. Working Paper No. 41. Center for Working Families. Berkeley: University of California.

Falk, Pasi & Pasi Mäenpää 1997. *Lottomiljonäärit. Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Helsinki: Gaudeamus.

Ferentzy, Peter & Wayne Skinner 2010. How Science Can "Think" About Gamblers Anonymous. Masood Zangeneh & Alex Blaszczynski & Nigel E. Turner (ed.), *In the pursuit of winning. Problem Gambling Theory, Research and Treatment*. 229–250. New York: Springer.

Frank, Jerome D. 1961. *Persuasion and healing. A comparative study of psychotherapy*. Baltimore: The Johns Hopkins Press.

Freud, Sigmund 1989 [1927]. *The future of an illusion*. New York: W.W. Norton.

Gabriel, Kathryn 2003. Playing the Gods. Gambling and Spirituality, a New Anthropological Perspective. Gerda Reith (ed.), *Gambling. Who wins? Who loses?* 334–347. New York: Prometheus Books.

Giddens, Anthony 1991. *Modernity and self-identity. Self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity Press.

Giddens, Anthony 1995. Elämää jälkitraditionaalisessa yhteiskunnassa. Ulrich Beck, Anthony Giddens & Scott Lash (ed.), *Nykyajan jäljillä. Refleksiivinen modernisaatio*. 83–152. Vastapaino. Tampere.

Grant, Jon E. & Suck Won Kim 2004. Gender differences in Pathological Gamblers seeking Medication Treatment. *Comprehensive Psychiatry* 43 (1), 56–62.

Griffiths, Mark 1990. The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies* 6 (1), 31–42.

Griffiths, Mark 1993. Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies* 9(2), 101–120.

Griffiths, Mark & Jonathan Parke 2003. The Environmental Psychology of Gambling. Gerda Reith (ed), *Who Wins? Who Loses?* 277–292. New York: Prometheus Books.

Griffiths, Mark & Tobias Hayer & Gerhard Meyer 2009. Problem Gambling: A European Perspective. Gerhard Meyer & Tobias Hayer & Mark Griffiths (ed.), *Problem Gambling in Europe. Challenges, Prevention and Interventions*. xix–xxx. New York: Springer.

Grunfeld, Robert & Masood Zangeneh & Lea Diakouloukas 2010. Religiosity and Gambling rituals. Masood Zangeneh & Alex Blaszczynski & Nigel E. Turner (ed.), *In the pursuit of winning. Problem Gambling Theory, Research and Treatment*. 155–165. New York: Springer.

Grupta, Rina & Jeffrey Derevensky 2000. Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies* 16 (2/3), 315–342.

Hall, Stuart 1999. *Identiteetti*. Mikko Lehtonen & Juha Herkman (suom. ja toim.). Vastapaino: Tampere.

Halme, Jukka & Tuukka Tammi 2008. Katsaus ongelmapelaamiseen ja patologisen pelaamisen hoitoa koskevaan vaikuttavuustutkimukseen: tutkimus on vähäistä ja tulokset epävarmoja. *Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti* 45, 301–313.

- Heikkilä, Jukka & Juha Laine & Tarja Salokoski 2009. *Rahapeliin haitta-arviointi*. Raportti 18/2009. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Helsinki: Yliopistopaino.
- Helander, Jaakko 2000. Oppiminen ratkaisusuuntautuneessa terapiassa ja ohjauksessa. Helsingin yliopiston kasvatustieteen laitoksen tutkimuksia, ISSN 1238-3465; 169. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Hiltebeitel, Alf 2005. Gambling. Lindsay Jones (ed.), *Encyclopedia of Religion*. 3259-3264 Detroit: Macmillan Reference.
- Hirsjärvi, Sirkka & Helena Hurme 2000. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Huotari, Kari 2009. *Sattumanvaraisuudesta koordinointiin. Ongelmapelaajien tuki- ja hoitopalvelut sekä hoitopalvelujärjestelmän kehittäminen*. Raportti 21/2009, Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hodgins, David & Nady el-Guebaly 2004. Retrospective and Prospective Reports of Precipitants to Relapse in Pathological Gambling. *Journal of Consulting & Clinical Psychology* 72(1), 72-80.
- Holden, Constance 2001. 'Behavioral' addictions: do they exist? *Science* 2, 980-982.
- Hovi, Tuija 2004. Narratiivinen näkökulma uskonnolliseen kokemukseen. Outi Fingerroos & Minna Opas & Teemu Taira (toim.), *Uskonnon paikka. Kirjoituksia uskontojen ja uskontoteorioiden rajoista*. 378-410 Helsinki: SKS.
- Hovi, Tuija 2007. *Usko ja kerronta: arkitodellisuuden narratiivinen rakentuminen uskonliikkeessä*. Turun yliopiston julkaisuja C 254. Turku: Turun yliopisto.
- Hyvärinen, Matti 2004. Johdatus narratiiviseen tutkimukseen. *Sosiologia* 3/2004.
- Hyvärinen, Matti 2010. Haastattelukertomuksen analyysi. Johanna Ruusuvoori & Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. 90-118. Tampere: Vastapaino.
- Hyvärinen, Matti & Varpu Löyttyniemi 2005. Kerronnallinen haastattelu. Johanna Ruusuvoori & Liisa Tiittula (toim.), *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. 189-222. Vastapaino: Tampere.
- Hänninen, Vilma 2000. *Sisäinen tarina, elämä ja muutos*. 8. painos. Tampere: Tampereen yliopistopaino.
- Hänninen, Vilma 2004. A model of narrative circulation. *Narrative Inquiry* 14(1), 69-85.
- Hänninen, Vilma & Koski-Jännes, Anja 1998. Vapautumisen tarinat. Anja Koski-Jännes & Antti Jussila & Vilma Hänninen (toim.), *Miten Riippuvuus voitetaan*. 197-226. Helsinki: Otava.
- Ilkas, Hannu & Tuomo Turja 2003. *Rahapelitutkimus*. Sosiaali- ja terveysministeriö. Taloustutkimus Oy.
- Ingle, Prajka J. & Jeffrey Marotta & Garnett McMillian & Jennifer P. Wisdom 2008. Significant Others and Gambling Treatment Outcomes. *Journal of Gambling Studies* 24(3), 381-392.

- Jaakkola, Tapio 2008. Pelihimo – miten tunnistaa salattu ongelma? *Duodecim* 124, 504–510.
- Jacobs, Durand F. 1988. Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts. *Journal of Gambling Behavior* 4 (1), 27–37.
- Jacobs Durand F. 1989. A General Theory of Addictions: Rational for and Evidence supporting a New Approach for Understanding and Treating Addictive Behaviors. Howard J. Shaffer & Sharon A. Stein & Blase Gambino & Thomas N. Cummings (ed.), *Compulsive Gambling. Theory, Research and Practice*. 35–64. Massachusetts: Lexington Books.
- James, William 1964 [1902]. *Varietys of Religious Experience. A Study in Human Nature*. New York: The New American Library.
- Janesick, Valerie J. 2003. The Choreography of Qualitative Research Design. Minuets, Improvisations and Crystallization. Norman K. Denzin & Yvonna S. Lincoln (ed.), *Strategies of Qualitative Inquiry*. Second edition. 46–79. California: Sage.
- Kaasinen, Valtteri & Jukka Halme & Hannu Alho 2009. Pelihimon neurobiologiaa. *Duodecim* 125, 2075–2083.
- Kamppinen, Matti 1995. *Kaaos & Kosmos. Osa 2: Kognitiivisen kulttuurintutkimuksen metodiikka ja metodologia*. Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskuksen julkaisuja A:39. Turku: Painosalama Oy.
- Koraani. Hämeen-Anttila, Jaakko (käännös) 1997, 2. painos. Helsinki: Basam Books.
- Kuula, Arja 2006. *Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys*. Tampere: Vastapaino.
- Kämppe, Jenni 2007. *Rahapelaaminen arkielämän ongelmana: Analyysi auttavaan puhelimeen yhteyttä ottaneiden käyttäytymismalleista*. Sosiaalityön pro gradu -tutkielma. Valtiotieteellinen tiedekunta. Helsingin yliopisto.
- Korman, Lorne M. & Emily Cribbs & Tony Toneatto 2010. Problem Gambling and Anger: Integrated Assessment and Treatment. Masood Zangeneh & Alex Blaszczyński & Nigel E. Turner (ed.), *In the pursuit of winning. Problem Gambling Theory, Research and Treatment*. 251–269. New York: Springer.
- Koski-Jännes, Anja & Vilma Hänninen 1998. Dialogiset prosessit ja riippuvuudesta vapautuminen. Anja Riitta Lahikainen & Riitta & Anna-Maija Pirttilä-Backman (toim.), *Sosiaalinen vuorovaikutus. Rauni Myllyniemen juhlakirja*. 173–191. Helsinki: Otava.
- Lobsinger, Chris & Lynn Beckett. 1996. *Odds to break even: A practical approach to gambling awareness*. Sydney: Relationships Australia.
- Lund, Pekka 2010. *Rahapeliongelma. Yksilölle jätetty taakka*. Jyväskylä: Ps-kustannus.
- Mason, Jennifer 2002. *Qualitative Researching*. Second Edition. London: Sage.
- McAdams, Dan P. 2009. *The Person. An introduction to the science of personality psychology*. Fifth edition. A John Wiley & Sons, Inc.
- McAdams, Dan P. 1993. *The stories we live by: Personal myths and the making of the self*. New York: William Morrow.

- Miliora, Maria T. 1997, A self-psychological study of a shared gambling fantasy in Eugene O'Neil's "Hughie". *Journal of Gambling Studies* 13(2), 105–123.
- Murto, Antti 2005. *Peliongelmaisten hoito päihdehuollossa – sattuma vai tarkoitus. Tutkielma ongelmapelaajien hoitoon sijoittumisesta suomalaisessa yhteiskunnassa.* Sosiaalityön pro gradu -tutkielma. Yhteiskuntapolitiikan laitos. Helsingin yliopisto.
- Murto, Lasse & Jorma Niemelä 1993. *Kun on pakko pelata. Riippuvuus, persoonallisuuden häiriö, kohtuuton harrastus vai eettinen konflikti? Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista.* Helsinki: A-klinikkasäätiön raporttisarja 11.
- Nikkinen, Janne 2008. *Sosiaalieettinen näkökulma rahapeliongelman ehkäisyyn ja hoitoon.* Stakesin työpapereita 30/2008.
- Nixon, Gary & Jason Solowoniuk 2010. A Transpersonal Developmental Approach to Gambling Treatment. Masood Zangeneh & Alex Blaszczynski & Nigel E. Turner (ed.), *In the pursuit of winning. Problem Gambling Theory, Research and Treatment.* 211–227. New York: Springer.
- Opas, Minna 2004. Mitä on uskontoetnografia? Outi Fingerroos & Minna Opas & Teemu Taira (toim.), *Uskonnon paikka. Kirjoituksia uskontojen ja uskontoteorioiden rajoista.* 153–182. Helsinki: SKS.
- Orford, Jim 2001. Addiction as excessive appetite. *Addiction* 96 (1), 15–31.
- Pajula, Mari 2004. *Kolikon toisella puolella. Ongelmapelaajan läheisen maailma.* Sosiaalityön pro gradu -tutkielma. Yhteiskuntapolitiikan laitos. Helsingin yliopisto.
- Pajula, Mari & Aaltonen, Annina 2010. *Peluurin vuosiraportti 2010.*
- Parkinson, Peter & Brian Totterdell 1999. Classifying affect-regulation strategies. *Cognition and Emotion* 13 (3), 277–303.
- Pelin merkit 2008. Tietoa rahapeleistä ja peliongelmaista työssään peliongelmaa kohtaaville. Tukiaineisto. Pelihaitat. Stakes. Teksti: Mari Pajula.
- Petry, Nancy M. 2005. *Pathological gambling. Etiology, comorbidity, and treatment.* Baltimore: United Book Press.
- Petry, Nancy M 2006. Should the scope of addictive behaviors be broadened to include pathological gambling? *Addiction* 101 (1), 152–160.
- Polkinghorne, Donald 1995. Narrative configuration in qualitative analysis. *International Journal of Qualitative Studies in Education* 8(1), 8-25.
- Poteri, Riitta & Jouni Tournonen 1995. *Asiakkaana ongelmapelaaja.* Siniset vihkot. Sininauhaliiton julkaisusarja 2/1995. Helsinki: Sininauhaliitto.
- Pulkkinen, Leea 1994. Emotion sääteley kehityksessä. *Psykologia* 29 (6), 404–418.
- Puuronen, Anne 2004a. Anoreksia uskontotieteen tutkimuskentällä. Outi Fingerroos & Minna Opas & Teemu Taira (toim.), *Uskonnon paikka. Kirjoituksia uskontojen ja uskontoteorioiden rajoista.* 355–377. Helsinki: SKS.
- Puuronen, Anne 2004b. *Rasvan tyttäret. Etnografinen tutkimus anorektisen kokemustiedon kulttuurisesta jäsentymisestä.* Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 42. Helsinki: Nuorisotutkimusseura ry.

Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Glasgow: Suomen Piipiseura.

Rasi, Jaana 2008. *Sukupuolten väliset erot ongelmapelaamisessa*. Sosiaalityön pro gradu -tutkielma. Sosiaalipolitiikan ja sosiaalityön laitos. Tampereen yliopisto.

Reith, Gerda 2006. The pursuit of chance. James Cosgrave (ed.), *The Sociology of Gambling Reader*. 125–143. New York: Routledge.

Richie, Donald 2003. *The image factory. Fads and fashions in Japan*. London: Reaktion Books.

Rosecrance, John 1986. Attributions and the origins of problem gambling. *The Sociological Quarterly* 27(4), 463–477.

Rosenthal, Franz 1975. *Gambling in Islam*. Leiden: Brill.

Ruusuvuori, Johanna & Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen 2010. Haastattelun analyysin vaiheet. Johanna Ruusuvuori & Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. 9–36. Tampere: Vastapaino.

Sellman, Doug 2009. The 10 most important things known about addiction. *Addiction* 105, 6–13.

Seppänen, Irja 1994. *Voitto vai tappio, taito vai sattuma? Pelaamistoiminta Joensuun Täyspotissa*. Sosiologian syventävien opintojen tutkielma. Kasvatustieteiden tiedekunta. Joensuun yliopisto.

Shinohara, Kikunori & Akitaka Yanagisawa & Yutaka Kagota & Akira Gomi & Kenichi Nemoto & Eisuke Moriya & Eiichi Furusawa & Kenichi Furuya & Koji Terasawa 1999. Physiological changes in Pachinko players: Beta endorphin, catecholamines, immune system substances and heart rate. *Applied Human Science: Journal of Physiological Anthropology* 18 (2), 37–42.

Taira, Teemu 2006. *Työkulttuurin arvomuutos työttömien kerronnassa*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1097. Helsinki: SKS.

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

Taskinen, Teresa 2007. "Pelasin opintolainani viidessä minuutissa". Tutkimus nuorten ongelmapelaajien pelihistoriatarinoista. Sosiaalipedagogiikan pro gradu -tutkielma. Sosiaalityön ja sosiaalipedagogiikan laitos. Kuopion yliopisto.

Terveystieteiden tutkimuskeskus & Sosiaali- ja terveysministeriö & Sisäasiainministeriö 2009. *Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009*. Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos.

Thompson, Ross, A. 1994. Emotion regulation. A theme in search of definition. Nathan A. Fox (ed.), *The development of emotion regulation: Biological and behavioral considerations*. Monographs of the Society for Research in Child Development 59, (2/3). 25-52. Chicago: University of Chicago Press.

Tiilikainen, Marja 2003. *Arjen Islam. Somalinaisten elämää Suomessa*. Tampere: Vastapaino.

- Tiittula, Liisa & Anna Rastas & Johanna Ruusuvuori 2005. Kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta tietokonevälitteiseen viestintään. Virtuaalihaastattelun näkymiä. Johanna Ruusuvuori & Liisa Tiittula (toim.), *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. 264–271. Tampere: Vastapaino.
- Toneatto, Tony & Tamara Blitz-Miller & Kim Calderwood & Rosa Dragonetti & Anrdea Tsanos 1997. Cognitive distortion in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies* 13 (3), 253–266.
- Toneatto, Tony & Robert Ladoceur 2003. Treatment of pathological gambling: A critical review of the literature. *Psychology of Addictive Behaviors* 17 (4), 284–292.
- Volberg, Rachel A. 2001. *When the chips are down. Problem gambling in America*. Century Foundation Report 2001.
- Walker, Michael & Tony Schellink & Fadi Anjoul 2010. Explaining Why People Gamble. Masood Zangeneh & Alex Blaszczynski & Nigel E. Turner (ed.), *In the pursuit of winning. Problem Gambling Theory, Research and Treatment*. 11–31. New York: Springer.
- Zangeneh, Masood & Alex Grunfeld & Stephanie Koenig 2010. Individual Factors in the Development and Maintenance of Problem Gambling. Masood Zangeneh & Alex Blaszczynski & Nigel E. Turner (ed.), *In the pursuit of winning. Problem Gambling Theory, Research and Treatment*. 83–94. New York: Springer.

LIITE 1 Haastattelupyyntö Pelirajat'on -ryhmiin

Hei,

Olen uskontotieteen maisterivaiheen opiskelija Helsingin yliopiston humanistisesta tiedekunnasta. Teen pro gradu -työtäni ongelmapelaajien vertaistukiryhmiin liittyen. Tutkimuksen ovat tilanneet A-klinikkasäätiö ja Sosiaalipedagogiikan säätiö. Varsinainen tutkimuskysymykseni on: minkälaisia eroja perinteisillä, kasvokkain kokoontuvilla vertaistukiryhmillä (Pelirajat'on -ryhmät) ja virtuaalisilla vertaistukiryhmillä on? Virtuaalisella vertaistukiryhmällä tarkoitan syyskuussa 2009 avattua Pelivoimapiiriä eli tekstiviestipalvelua ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen.

Etsin Pelirajat'on pelaajien vertaistukiryhmistä haastateltavia tutkimusta varten. Haastattelut tulevat olemaan noin tunnin mittaisia ja nauhoitettuja. Haastattelut tulisivat todennäköisesti tapahtumaan vertaistukiryhmän kokoontumistiloissa tai muualla jos toisin sovitaan. Haastattelukysymykset tulevat koskemaan pelaamista ja vertaistukiryhmää. Tutkimukseen osallistuminen on ehdottoman luottamuksellista. Haastateltavien henkilöllisyyttä ei pysty tutkimuksesta jäljittämään. Säilytän tutkimusta varten antamanne tiedot luottamuksellisina. Voitte missä tutkimuksen vaiheessa tahansa perua osallistumisenne tutkimukseen. Tutkimuksen valmistuttua lähetän tutkimuksessa mukana olleille tutkimuksen kopion.

Tutkimukseen osallistumisenne on tärkeää, koska pelaajien vertaistukiryhmistä on Suomessa verrattain vähän tutkimusta ja koska tämän tutkimuksen avulla vertaistukiryhmiä voidaan mahdollisesti kehittää. Jos olette kiinnostuneet tutkimukseen osallistumisesta tai teillä on tutkimukseen liittyen mitä tahansa kysyttävää, ottakaa rohkeasti yhteyttä joko sähköpostitse tai puhelimella.

Yhteydenottoanne odottaen,
Johanna Luostari
Uskontotieteen laitos, Helsingin yliopisto
Tutkijan yhteystiedot

LIITE 2 Haastattelupyyntö Pelivoimapiiriin

Hei pelivoimapiiriläinen!

Kuten tässä on jo tullut useampaan otteeseen todettua, kerään Pelivoimapiiri-palvelusta aineistoa gradua varten. Gradun tarkoituksena on mm. arvioida Pelivoimapiiri-palvelun laatua. Nyt näiden ryhmä- ja yksityisviestien lisäksi tarvitsen aineistoksi haastatteluja teiltä pelivoimapiiriläisiltä. Haastattelu toteutettaisiin yksityisviesteillä palvelun sisällä eli voisit vastata esittämiini kysymyksiin joko tekstiviesteillä tai internetissä.

Haastattelukysymykset koskevat pelaamista ja tätä Pelivoimapiiri-vertaistukiryhmää. Kysymyksiä on noin yhdeksän ja niihin voi vastata hyvin vapaamuotoisesti kertoen. Voimme toteuttaa haastattelun aikataulusi mukaan esimerkiksi muutaman tunnin sisällä. Ideana on, että haastattelu olisi ikään kuin normaalia keskustelua mutta virtuaalisessa muodossa. Tutkimukseen osallistuminen on ehdottoman luottamuksellista ja voit missä tutkimuksen vaiheessa tahansa perua osallistumisesi tutkimukseen.

Olisin hyvin kiitollinen osallistumisestasi. Se auttaisi opinnäytetyötäni suuresti eteenpäin. Jos haluat osallistua haastatteluun, ilmoita siitä minulle yksityisviestillä. Voimme sitten sopia yksityiskohdista, kuten aikataulusta ym.

Talvisin terveisin,

Johanna Luostari

LIITE 3 Teemahaastattelun runko

Kerrotko itsestäsi vähän (kuka olet, minkä ikäinen ja mitä teet elämässäsi)?

Pelihistoria: pelaamisen alkaminen, milloin muodostui ongelmaksi jne.?

Milloin ja miten lähdit hakemaan apua?

Vertaisryhmään hakeutuminen/liittyminen?

Vertaisryhmän merkitys (mitä hyvää, mitä huonoa mahdollisesti) Miten muuttanut suhdetta pelaamiseen?

Miten vertaisit tätä vertaisryhmää muihin käyttämiisi hoitomuotoihin?

Suhde pelaamiseen nyt?

Pelaamisesta ylipääseminen? Millä keinoilla?

Oletko miettinyt syitä pelaamisellesi?

Jatko – tulevaisuus