



Risto Kaartinen

**Lyödäänkö vetoa, että pystyn
lopettamaan pelaamisen? –
Rahapeleillä velkaantuneiden
ongelmapelaajien arkinen järkeily**



Helsingin Yliopisto
Taloustieteen laitos
Selvityksiä nro 54
Kuluttajaekonomia
Helsinki 2008



Tiedekunta/Osasto — Fakultet/Sektion — Faculty Maatalous-metsätieteellinen tiedekunta		Laitos — Institution — Department Taloustieteen laitos	
Tekijä — Författare — Author Risto Kaartinen			
Työn nimi — Arbetets titel — Title Lyödäänkö vetoa, että pystyn lopettamaan pelaamisen? – Rahapeleillä velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järkeily			
Oppiaine — Läroämne — Subject Kuluttajaekonomia			
Työn laji — Arbetets art — Level Pro gradu -tutkielma		Aika — Datum — Month and year Maaliskuu 2008	
		Sivumäärä — Sidoantal — Number of pages 98 s. + liitteet 10 s.	
Tiivistelmä — Referat — Abstract <p>Tutkimuksessa tarkastellaan rahapeleillä velkaantuneiden ongelmapelaajien arkista järkeilyä ja siihen kuuluvia heuristiikoita. Arkisen järkeilyn muotoja on kuvailtu talouden hallinnan, pelaamisen hallinnan ja hoitoon hakeutumisen kontekstissa. Aineisto kerättiin teemahaastatteluilla, joita tehtiin kasvokkain, puhelimitse, sähköpostilla ja pikaviestinohjelmalla sekä verkkolomakkeella. Tutkimus on luonteeltaan laadullinen ja aineisto muodostuu 14 teemahaastattelusta ja 332 verkkolomakevastauksesta. Analyysin pohjana toimi teemakortisto ja sen päälle rakentuivat tutkijan fenomenologiseen tulkintaan perustuvat päätelmät tutkittavien arkitiedon rakentumisesta.</p> <p>Tutkimuksen perusteella velkaantuneiden ongelmapelaajien talouden suunnittelu on yhtä olematonta kuin muillakin ylivelkaantuneilla. Taloudellisen suunnittelun puuttuminen ja pelirahojen sekoittuminen talousrahoihin velkaannuttavat taloutta, joko suoraan pelaamisesta syntyvän velkaantumisen myötä tai sen takia, että velkaantumisella paikataan talouden hoitoon käytettävien rahojen vajetta. Velkaantuminen ei johdu puutteista tutkittavien arkitiedossa tai yllättävistä käännteistä tutkittavien elämässä, vaan heuristiikoista, jotka johtavat peliongelmaiset syvempään ylivelkaantumiseen kasvavasta rahapelikulutuksesta johtuen.</p> <p>Ylivelkaantumisen taustalla ovat velkojen hallitseminen uudella velkaantumisella, yritys voittaa hävittyjä rahoja takaisin ja ratkaisun etsiminen taloudelliseen ahdinkoon pelivoitoista. Ylivelkaantumisen kokemisen seurauksena käyttöön otettiin resurssien kohdentamisen heuristiikkoja. Tällöin tutkittavat saattoivat vaihtaa paremmin hallittavaan rahapeliin, karsivat kaikesta muusta kulutuksesta kuin rahapeleistä, hankkivat lisätuloja tai eriyttivät pelikassan talouskassastaan. Useilla tutkittavilla talouden tasapainottamiseen kohdistuneet toimet eivät onnistuneet, jolloin siirryttiin pelin hallinnan heuristiikkoihin. Pelaamisen rajoittamiseksi nähtiin vaihtoehtoina pelipaikkojen välttely, oman rahan käytön säännöstely tai ongelman pakeneminen.</p> <p>Avunhakemisen sijaan tutkimuksessa tuli esille avun hakematta jättämisen järkeily. Apua ei haettu useimmiten johtuen tutkittavien kokemasta häpeästä. Tutkittavien avun hakeminen liittyi ulkoiseen pakkoon esimerkiksi läheisten toimesta. Vastuu arkisesta järkeilystä luovutettiin tässä vaiheessa usein läheisille. Omatoimista parantumista tukivat resurssien kohdentamisen ja pelaamisen hallinnan heuristiikkojen lisäksi vertaistuki, joka haluttiin häpeän vuoksi hakea anonyymisti, esimerkiksi internetin keskustelupalstoilla.</p>			
Avainsanat — Nyckelord — Keywords ylivelkaantuminen, ongelmapelaaminen, heuristiikat, arkinen järkeily, talouden hallinta			
Säilytyspaikka — Förvaringsställe — Where deposited Taloustieteen laitos, kuluttajaekonomia; Viikin tiedekirjasto			
Muita tietoja — Övriga uppgifter — Further information			

Tiedekunta/Osasto — Fakultet/Sektion — Faculty Faculty of Agriculture and Forestry		Laitos — Institution — Department Department of Economics and Management	
Tekijä — Författare — Author Risto Kaartinen			
Työn nimi — Arbetets titel — Title Do you want to bet that I can quit gambling? - Mundane reasoning of problem gamblers indebted by gambling			
Oppiaine — Läroämne — Subject Consumer economics			
Työn laji — Arbetets art — Level Master's thesis		Aika — Datum — Month and year March 2008	Sivumäärä — Sidoantal — Number of pages 98 p. + appendixes 10 p.
Tiivistelmä — Referat — Abstract <p>This research focuses on studying what kind of different heuristics problem gamblers rely on when making mundane decisions about their household finances, gambling management and the search for addiction treatment. The research is qualitative in nature and the analysed data consists of 14 semi-constructed interviews and 332 responses to questionnaires received via the Web. Interviews were conducted face to face, by telephone, by e-mail or by an instant messaging program called Windows Messenger. Analysis was based on the theme identification of gathered data and on the researcher's phenomenological interpretation of respondents' construction of lay knowledge.</p> <p>According to the results indebted problem gamblers lack financial planning to the same extent as other indebted consumers. Lack of financial planning and mixing gambling money with household finance are the reasons for spiraling debt, either caused by direct expenditure on gambling or because measures are taken to fill in the household budget's deficit. Indebtedness is caused neither by deficiencies in lay knowledge nor unexpected changes in respondents' life situations, but because of heuristics leading to spiraling debt due to growing gambling consumption.</p> <p>Spiraling debt is based upon the tendency to pay off of existing loans with fresh debts, upon attempts to win back lost money or upon efforts to solve other financial problems by gambling winnings. The sense of overindebtedness among respondents led to resource management heuristics. In this case respondents might switch to a more controllable game, forego other non-gambling consumption or perhaps get extra sources of income or separate constant household expenditures from gambling expenditure. However, many of the respondents failed to balance their finances which led them to game control heuristics. Respondents controlled their gambling by avoiding places of gambling, by setting self-imposed regulations on access to money or by avoiding problems caused by gambling.</p> <p>Respondents' answers concentrated more on why help was not sought after than on why it was sought after. Help was not usually sought after because of the feelings of shame experienced by respondents. Reasons for getting help related to pressure from external sources such as losing credit rating or demands of friends and family. In this situation mundane reasoning was given to intimates of the problem gambler. Independent recovery was supported by resource management heuristics, gambling control heuristics and peer gambler support that was looked for anonymously on the internet because of embarrassment.</p>			
Avainsanat — Nyckelord — Keywords overindebtedness, problem gambling, heuristics, mundane reasoning, financial management			
Säilytyspaikka — Förvaringsställe — Where deposited Department of Economics and Management, Consumer Economics; Viikki Science Library			
Muita tietoja — Övriga uppgifter — Further information			

SISÄLLYS

1	Johdanto.....	1
2	Kuluttajan valinnan rakentuminen	6
2.1	Keskeiset käsitteet.....	6
2.2	Tutkimuksen viitekehys ja tutkimusongelma	12
3	Rahapelaaminen suomalaisessa kulutuksessa	15
3.1	Miksi ihminen pelaa?	15
3.2	Rahapelimarkkinat ja niiden säätely	16
3.3	Suomalaisten rahapelien kulutus.....	19
3.4	Ongelmapelaaminen.....	23
4	Velkaantuminen suomalaisessa kontekstissa	30
4.1	Suomalaiset luottojen käyttäjinä	30
4.2	Ylivelkaantuminen ja velkakierteestä pois pääseminen	32
5	Tutkimuksen menetelmien ja aineiston kuvailu sekä arviointi.....	37
5.1	Monimenetelmällisesti kerätty laadullinen aineisto.....	37
5.2	Kenttävaihe	39
5.3	Aineiston rajaaminen, priorisointi ja koodaus	42
5.4	Aineiston analysointi.....	43
5.5	Aineiston kuvailu	45
5.6	Tutkimuksen luotettavuus.....	49
6	Velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järkeily.....	52
6.1	Taloudellinen järkeily.....	52
6.2	Velkaantumisen syyt	59
6.3	Resurssien kohdentaminen	61
6.4	Pelaamisen hallinta.....	68

6.5	Avun hakematta jättämisen järjeily	73
7	Johtopäätökset	80
7.1	Analyysin yhteenveto	80
7.2	Jatkotutkimusehdotukset	83
	LÄHTEET	85
	LIITTEET	99

Kuviot, taulukot ja liitteet

Kuviot:

Kuvio 1. Mukautuvat ja helpot heuristiikat	9
Kuvio 2. Arkisen järkeilyn prosessi	12
Kuvio 3. Rahapeleillä velkaantuneen toiminnan konteksti	13
Kuvio 4. 15 vuotta täyttäneiden suomalaisten rahapelien kulutuksen useus	20
Kuvio 5. Pelatut rahapelit viimeisen 12 kuukauden aikana	21

Taulukot:

Taulukko 1. Heuristiikkoihin perustuvan vertailun tyypit	10
Taulukko 2. Velkaantuneen ongelmapelaajan pelaamisen heuristiikat	80

Liitteet:

Liite 1. Teemahaastattelurunko	99
Liite 2. Taustatietolomake haastatelluille	102
Liite 3. Tutkimusmainos	103
Liite 4. Verkkolomakkeen vastaajien sukupuolijakauma	104
Liite 5. Verkkolomakkeen vastaajien ikäjakauma	104
Liite 6. Verkkolomakkeen vastaajien perhemuoto	105
Liite 7. Verkkolomakkeen vastaajien palkkatöissä käyminen	105
Liite 8. Verkkolomakkeen vastaajien tulotaso ennen veroja	106
Liite 9. Verkkolomakkeen vastaajien pääasiallinen toiminta	106
Liite 10. Verkkolomakkeen vastaajien luotonoton muodot	107
Liite 11. Taustatiedot haastateltavista	108

1 Johdanto

Olen ongelmapelaaja. Jo ainakin 10 vuoden ajan. Huomasin tämänkin kyselyn juuri hävittyäni yli 1000 euroa. Tuntuu kamalalta. Yritän aina välillä lopettaa ja saankin parhaimmillaan kuukausien taukoja pidettyä, mutta sitten jonakin tylsänä hetkenä netissä surffatessa tulee kasinomainos eteen ja mieleen hiipii ajatus, että jos vaikka vaan 50 euroa pelaisi ja ei enempää. 50 menee ja sitten ajattelen että jos vielä 50, niin saan mahdollisuuden voittaa sen ekan 50 takas... Siitä se aina etenee... Nytkin aloitin ”vain” 100 eurolla ja 1000 euroa meni. Seuraavan kerran rahaa tulee 15.8. En tiedä, miten selviydyn vuokrasta ja laskuista. Kaikki meni, mikä tilillä oli. Lainaa en saa mistään, mutta luottokortilla voin ostaa Stockmannilta ruoan. Tuntuu todella kurjalta. Taas kävi näin. Tiedän, että masennusta jatkuu nyt useampi päivä. Ja alkaa ahdistaa, kun maksukehotuksia tulee niistä laskuista, joita en nyt voikaan maksaa. Välillä tulee mieleen itsetuhoisiakin ajatuksia, mutta en kai minäkään loppua ansaitse? – mies, 31 vuotta, 20.7.2007 –

Ongelmapelaajaksi itsensä luokitteleva kuvaa näin rahapelaamisen merkitystä omassa kulutuksessaan. Pelaaminen sijoittuu arjen ”tylsään hetkeen”. Olli Alho (1981) näkeekin rahapelien tarjoamisen unelmien myymiseksi. Unelma tarjoaa nopean ja vaivattoman pakotien taloudellisen suunnittelun ja työn sävyttämästä arjesta. Unelmien rakentaminen rahapeleillä on perinteisesti saanut vastustusta protestanttisesta talousetiikasta, jossa raadantaa työn parissa on arvostettu ja äkkirikastuneita nousukkaita paheksuttu. Protestanttisen talousetiikan mukaan varallisuuden tulee kummuta työnteosta tai muusta vai-
vaa edellyttävästä taloudellisesta toiminnasta. Tämä ajattelutapa tulee voimakkaasti esiin suomalaisten taloudenhallinnan puhetoissa (Repo 2002).

Kotimaisessa kulutuskulttuurissa on kuitenkin tapahtunut murros modernista jälkioderniin kulutusyhteiskuntaan, mikä on huomattavissa erityisesti nuorten kulutuksessa (Autio 2006; Salasuo 2006). Immateriaaliset ja hedonistiset arvot sekä eläminen *carpe diem* -hengessä ovat enenemässä määrin osa kulutusta. Kulutuskulttuurin murroksessa Olli Alhon mainitsema unelma on säilynyt, mutta sen vastustus protestanttisen talousetiikan suunnalta on murtunut ja entistä monimuotoisempi kulutus on saanut jalansijaa. Onkin väitetty, että kulutus on noussut yhteiskunnassamme työtä tärkeämpään asemaan (mm. Bauman 1998; Heinonen 2000).

Useimmille ihmisille rahapelaaminen on satunnainen huvi tai harrastus. Taitopelien osalta saatetaan kuitenkin puhua, kuinka rahapelaamisesta on tullut työtä. Työn ja kulutuksen rajat ovat hämärtyneet. Suomessakin on joitakin urheiluveikkausasiantuntijoita ja pokerinpelaajia, jotka elättävät itsensä rahapelaamisella. He korostavat rahapeleillä menestymisen salaisuutena työn tekemistä ja aiheen opiskelua. Tämän näkemyksen mukaan menestymisen kääntöpuolelle joutuminen johtuu laiskuudesta tai huolimattomuudesta. Tähänkin tutkimukseen on vastannut ihmisiä, jotka pitivät ongelmapelaamista ja ylivelkaantumista seurauksena huonosta pelikassan hallinnasta.

Muttilainen (2002) näkee Suomen muuttuneen ennen vuosituhannen vaihdetta luottoyhteiskunnaksi. Luottoyhteiskunnan käsitteellä tarkoitetaan yleisyyttä elää kuluttaen luotolle tai velaksi. Velkaantuneisuuden kehittymistä tarkastellessa esiin nousee se fakta, että suomalaiset ovat nyt velkaisempia kuin koskaan aikaisemmin (ks. luku 4). Tämä ei välttämättä ole lainkaan huono tai ongelmallinen asia. Luotonnostaja tasaa kulutustaan yli ajan ja luotonmyöntäjä saa pääomalleen korkoa. Useimmiten molemmat osapuolet hyötyvät keskinäisestä suhteestaan. Näin ei kuitenkaan ole aina, sillä kevytmielinen luotonotto voi olla uhkapeliä, jossa panoksena on maksukyky. Maksukyvyn menetyksestä puolestaan syntyy kustannuksia velan molemmille sopimusosapuolille ja valtiolle.

1990-lukua leimaa mm. siirtyminen myöhäismoderniin kulutusyhteiskuntaan, kulutusluottojen vapautuminen ja velkaantumisen kasvaminen. 1990-luvun alun syvän laman myötä ylivelkaantuminen oli ongelma, joka pahimmillaan kosketti 200 000–300 000 suomalaista (Muttilainen 2002, 248). Akateeminen kiinnostus ongelmapelaamista sekä velkaantumista kohtaan on alkanut kehittyä kyseisellä vuosikymmenellä. Velkaantumisen laaja levinneisyys suomalaisessa yhteiskunnassa ja ongelmia valottaneet akateemiset tutkimustulokset olivat omiaan käynnistämään ylivelkaantumiskeskustelua, joka on sittemmin tuottanut mm. kaksi lakiuudistusta ja erilaisia tukipalveluita kuten kunnallisia talous- ja velkaneuvontapalveluita. Ongelmapelaamiskeskustelu ei kuitenkaan ole lähtenyt vastaavaan kasvuun eikä tuottanut samanlaista satoa kuin velkaantumiskeskustelu. Osittain tämä selittyy sillä, että ongelmapelaajia¹ arvioidaan olevan 120 000, mikä tekee velkaantumisongelmasta lukumääräisesti ongelmapelaamista suuremman ongelman. Toisaalta voidaan kysyä, miksi vaikkapa huumeongelman tutkiminen on saanut osak-

¹ ongelmapelaaja= ongelmallisesti pelaavat ja peliriippuvaiset (ks. luvut 3.3 ja 3.4)

seen enemmän huomiota julkisessa keskustelussa ja akateemisessa tutkimuksessa, vaikka ongelmapelaajien määrä on moninkertainen huumeongelmaisiin nähden (STAKES 2007a). Ongelmapelaajille tarkoitettun auttavan puhelimen Peluurin projektipäällikkö Tapio Jaakkolan (2007) mukaan yhteiskunnallisen keskustelun puute on lisännyt ongelmapelaajien häpeän tunnetta, mikä on pitänyt peliongelmaisten kynnystä avun hakemiselle korkeana. Toivonkin, että tutkielmani synnyttämä tutkimustieto olisi osaltaan vaikuttamassa keskustelun vahvistumiseen ongelmapelaamisesta yleisellä tasolla ja erityisesti koskien ongelmapelaajien taloudellista järkeilyä. Osaltaan tämä keskustelu on vilkastunutkin, sillä Matti Vanhasen toisen hallituksen hallitusohjelmassa (Valtioneuvosto 2007) otetaan kantaa rahapelaamiseen seuraavasti:

Hallitus ryhtyy tarpeellisiin toimiin rahapelaamiseen liittyvien sosiaalisten ongelmien rajoittamiseksi, rikollisuuden torjumiseksi ja yksinoikeuden säilyttämiseksi sekä sen takaamiseksi, että viranomaisilla on riittävät voimavarat laittomaan pelitarjontaan puuttumiseksi.

Ongelmapelaamisilmiön tutkimista ei helpota ongelmapelaaja-määritelmän monitulkinallisuus: Miten peliongelma määritellään? Syntyykö se rahan käytöstä, ajan käytöstä vai jostain muusta? Ilmiön tutkimisessa riittää siis työsarkaa. Ongelmapelaajien talouden ja sen hallinnan tutkiminen on jäänyt vähemmälle, vaikkakin taloudellisten ongelmien hallinta nousee sivuosaan useissa peliriippuvuutta jostakin muusta näkökulmasta tarkastelevissa tutkimuksissa. Aineistoni pohjalta on havaittavissa mielenkiintoisia piirteitä, joita ongelmapelaajat käyttävät arkisessa järkeilyssään taloutensa ja erityisesti pelaamisen hallinnassa. Tutkimuksen nimen alkuosa ”Lyödäänkö vetoa, että pystyn lopettamaan pelaamisen?” mukailee yhtä verkkolomakkeella jätettyä vastausta. Vastaajan tarina ilmentää hyvin, millaisia muotoja pelaajien arkinen järkeily voi saada, kun omaan harkintakykyyn ei luoteta ja hoitojärjestelmän tarjoamaa apua ei koeta hyödylliseksi. Logiikan sijaan ongelmanratkaisussa on siirrytty paradoksaalin puolelle.

Hain apua kolikko- ja pöytäpeliaddiktion vuoksi. Kävin kerran peliongelmaisten ryhmässä, jossa käytiin jokaisen täyttämät henk.koht. lomakkeet yhdessä läpi, se siitä hoidosta. Ratkaisin ongelman lyömällä vetoa toisen pelinarkomaanin kanssa, kumpi on kauemmin pelaamatta kyseisiä pelejä. Pelimies on pelimies. – mies, 29 vuotta –

Kuluttajaekonomian tutkimustraditioon on kuulunut kotitalouksien luottojen hallinnan tutkimus (mm. Leskinen 1990; Piskonen 2006). Tämä tutkielma ei lähesty tutkimuson-

gelmaa perinteisen normatiivisen rationaalisuuden näkökulmasta, jota edustavat kulutta-
 jaekonomiassa Goldsmithin (1996) teorit kotitalouden päätöksenteosta tai kansantalo-
 ustieteen rationaalisen valinnan teoria. Yksilöiden kulutusvalintojen ymmärtäminen on
 jäänyt näissä teorioissa vähemmälle, kun on nojautettu lähes selviöinä pidettyihin talo-
 ustieteen hyötyteoriaan ja kotitalouden resurssiteoriaan. Tutkielmassani lähestyn tutki-
 musongelmaa perinteisestä poikkeavasta näkökulmasta. Toimintaa selittävänä tekijänä
 toimii arkinen järkeily, joka jäsentyy arkitiedon ja heuristiikkojen varaan. Tästä näkö-
 kulmasta aihetta tutkiessani on tarkoitus tulkita, miten oikeana ja järkevänä ymmärretyt
 kulutusvalinnat rakentuvat haastateltavien kertoman perusteella. Kokemuksia ei tarkas-
 tella normatiivisesti, vaan kuluttajan kokemusmaailmaa kuvataan fenomenologisesta
 tulkinnasta käsin. Tutkimusnäkökulma on samanlainen kuin Päivi Timosen (2002) väi-
 töskirjassa ”Pyykillä – arkinen järkeily ja ympäristövastuullisuus valinnoissa”. Timosen
 tutkimus kuluttajien valinnasta ja arkisesta järkeilystä on kuitenkin erilaisen kulutuksen
 kontekstissa kuin tämä tutkimus.

Kiinnostuin velkaantumisasiheesta tehdessäni toisena tutkijana kauppa- ja teollisuusmi-
 nisteriölle selvitystä nuorten aikuisten pikavippien käytöstä syksyllä 2006. Nuorille ai-
 kuisille suunnatun kyselyn avovastauksia analysoidessa nousi esiin, että pikavippejä oli
 otettu rahapelien pelaamiseen. Kysely painottui kuitenkin kvantitatiiviseen analyysiin,
 jossa emme huomanneet tarkastella kyseistä teemaa ja esille jäi aukinaisia kysymyksiä.
 (ks. Kaartinen & Lähteenmaa 2006.) Asia tuli uudelleen ajankohtaiseksi, kun keväällä
 ja kesällä 2007 toimin tutkimusavustajana sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskesk-
 ksen (STM) rahoit-
 tamassa hankkeessa, joka koski rahapeleillä velkaantumista. Toimenkuvaani kuului laa-
 dullisen aineiston kerääminen teemahaastatteluilla ja verkkolomakkeella. Saatuaani lu-
 van aineiston käyttämiseen pro gradu -tutkielmaani rajasin tutkimusaiheen ongelmalli-
 sesti pelaaviin.

Tutkimukseni toisessa luvussa luon katsauksen keskeisimpiin käsitteisiin ja tutkimukse-
 ni viitekehykseen. Luvussa kolme kuvaan rahapelaamisilmiöön liittyviä eri ulottuvuuksia:
 jäsenmän suomalaisen rahapelitarjonnan, kulutuksen ja ongelmapelaamisen teemoja
 ja ulottuvuuksia. Velkaantumiskeskusteluun siirryn luvussa neljä. Käyn luvussa lävitse
 niin yleistä kotitalouksien luottotilannetta kuin ylivelkaantumisen syntyä sekä sen hoi-
 toa. Luvussa viisi käsittelen tutkimuksen lähtökohdat eli käyn lävitse tutkimusprosessia,
 käyttämäni metodologiaa, kuvailen keräämäni aineistoa ja pohdin tutkimustulosten

luotettavuutta. Kuudes luku on varattu aineiston analyysille. Analyysi on jaettu talouden hallintaa, pelaamista ja avun hakemista käsitteleviin lukuihin. Lopuksi, luvussa seitsemän, kokoan yhteen pro gradu -tutkielmani keskeiset tulokset ja nostan esiin aihettani sivuavia mielenkiintoisia jatkotutkimuskohteita.

2 Kuluttajan valinnan rakentuminen

Pohtiessani tutkimuksen lähestymistapaa mietin pitkään, miten pidän tutkimukseni kuluttajaekonomian traditiossa niin, että tutkielmassani säilyisi taloustieteellinen tutkimusote, vaikka aihe liikkuukin sosiaalitieteille tyypillisessä teemassa. Harkitsin ensin kansantaloustieteen teorioiden soveltamista haastateltavien kulutuskäyttäytymisen tulkittamiseen. Perinteisesti kansantaloustieteessä puhutaan kuluttajasta rationaalisena toimijana, jonka toimintaa ohjaa hyödyn optimointi. Objektivisesti ajattelevan kuluttajan hyötylaskelmat selittävät hyvin makrotason ilmiöitä. Kansantaloustieteen lähestymistapa on kuitenkin jokseenkin jäykkä tapa tulkita ilmiötä, jos tarkastelu tapahtuu mikrotaasolla ja laadullisin menetelmin. Kansantaloustiede sivuuttaa kokonaan kuluttajanvalintaan liittyvän psykologisen ja sosiologisen ulottuvuuden, joka tekee valintaprosessista monimutkaisemman kuin kansantaloustieteen oletama antaa ymmärtää.

Toiseksi kansantaloustiede lähtee siitä oletuksesta, että kuluttajat toimivat rationaalisesti. Ongelmattomasti rahapelejä pelaavien näkökulmasta ongelmapelaajien käyttäytyminen saattaa näyttää irrationaaliselta. Tässä tutkimuksessa ei lähdetä dikotomiseen tutkittavien jaotteluun rationaalisen tai irrationaalisen käyttäytymisen mukaan, vaan kysymys on käyttäytymisen kuvaamisesta ja ymmärtämisestä.

Edellä esitetyistä syistä johtuen olen valinnut tutkielmaani hyötyteorialle vaihtoehtoisen lähestymistavan ja jäsentelen kuluttajien valintaprosessia arkisen järkeilyn näkökulmasta. Kun kansantaloustieteessä toimintaa kuvaavina käsitteinä ovat hyöty ja normatiivinen rationaalisuus, niin tässä tutkimuksessa keskeisimpinä toimintaa kuvaavina käsitteinä toimivat heuristiikat ja fenomenologinen arkitiedon rakentuminen. Arkista järkeilyä ja siihen sisältyviä käsitteitä käsittelen seuraavassa luvussa.

2.1 Keskeiset käsitteet

Tutkimuksen keskeisimmät käsitteet ovat: arkitieto, heuristiikat ja arkinen järkeily. Käyn käsitteet seuraavaksi yllä mainitussa järjestyksessä lävitse.

Arkitiedon rakentuminen fenomenologiassa

Fenomenologisen näkökulman valintaa tutkimuksen lähtökohdaksi puoltavat näkemykseni siitä, että kuluttajan valinta ei ole niin yksinkertaistettu ja helposti ”laskettava” tapahtuma kuin taloustieteen mikroteoria sen esittää. Fenomenologisessa perinteessä ajatellaan, että todellisuus ilmenee kullekin ihmiselle hänen kokemusmaailmansa kautta. Erityisen painon tässä tutkielmassa saa schützilainen fenomenologia. Siinä nähdään, että kuluttaja ei ole ”musta laatikko”, josta saadaan aina sama lopputulos kun sisään syötetty tieto on sama. Normatiivisesta rationaalisuusajattelusta seuraava kuluttajien yhteismitallistaminen ei schützilaisen fenomenologian valossa ole mahdollista. Schütz (1964, 74–75) perustelee tämän näkemyksellään, että todellisuuden kokeminen ja havaitseminen on jokaiselle henkilölle yksilöllistä. Arkitieto ja sen pohjalta syntyvä ajattelu sekä toiminta ovat sosiaalisesti rakentuneina. Schütz (1953, 9–13) tulkitsee, että tieto rakentuu suurelta osin muilta saadusta informaatiosta ja vain pieni osa tiedosta on itsesyntyistä. Tässä tutkimuksessa näen velkaantuneen ongelmapelaajan arkitiedon syntyneen vahvasti luvussa 2.2 esitetyn kuvion 2 mukaisten sidosryhmien vaikutuksesta.

Schütz (1953; 1971a; 1971b) on luokitellut tiedon rakentumisen sosiokulttuurisiin tekijöihin ja toisaalta yksilöstä johtuviin arkitiedon kerrostumistekijöihin. Ihmisen ymmärrys ja valinnat elämässä rakentuvat aiemman tiedon varaan. Koska ihmisten aiempien kokemusten sisältö ja kerrostumisjärjestys eivät ole keskenään samoja, niin seurauksena on yksilökohtaisesti erilainen tiedon jäsentäminen. Näin ollen kuluttajan valintapäätökset eivät ole riippuvaisia vain tilanteesta ja informaatiosta, vaan myös eroista yksilöiden todellisuuden tulkinnassa. Vaihtelevuus yksilöiden arkitiedossa selittyy sillä, kuinka ihmiset keräävät, käsittelevät ja käyttävät arjesta keräämäänsä arkitietoa. Suhteellisen samanlaiset kulutusvalinnat kuitenkin johtuvat siitä, että ihmiset ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja tästä johtuen kunkin ihmisen arkitieto on myös muiden ihmisten arkitiedon värittämää.

Schütz (1953, 6) näkee valintoihin perustuvan toiminnan rakentuvan tyypittelemällä arkitietoa. Tyypittelyillä monimutkainen maailma käsitteellistetään yksinkertaisempaan ja hallittavampaan muotoon. Tieto jaetaan luokkiin ja hierarkioihin ja sitä pystytään soveltamaan sen mukaan, miten olemme kussakin valintatilanteessa tyypitelleet tarjolla olevat vaihtoehdot.

Heuristiikat

Kulutuspäätöksiä aikaansaamiseksi on kuluttajille tyypillistä rajoittaa päätökseen käytävissä olevien vaihtoehtojen määrää. Valintojen tekeminen yksinkertaistuu, kun välittävien vaihtoehtojen joukkoa rajataan tiedon priorisoinnin avulla (Simon 1957). Tällaista tiedon kokemusperäistä tyypittelyä kutsutaan heuristiikoiden eli ”nyrkkisääntöjen” tekemiseksi. Valintojen kuvaaminen tiivistyy kuluttajan mielessä päätöksenteossa käytettyihin heuristiikkoihin.

Heuristiikkojen käyttö on perusteltua yksilön kannalta tiedonkäsittelyn ja pienenevien transaktiokustannusten, kuten valintaan käytetyn ajan ja vaivan, näkökulmasta. Heuristiikkoihin pohjautuvan päätöksenteon tehokkuus korostuu, mitä lähempänä ollaan arjen päätöksiä: kun päätösten tekeminen toistuu usein, säästetään pitkässä juoksussa paljon transaktiokustannuksissa. Kuluttajalle tehokkuus valinnassa ei siis tarkoita pelkästään ”parhaaseen” tai ”hyvään” vaihtoehtoon pääymistä, vaan niihin pääymisen on myös oltava tehokasta. Valinnan lisäksi kuluttajat siis rationalisoivat myös itse valintaprosessia.

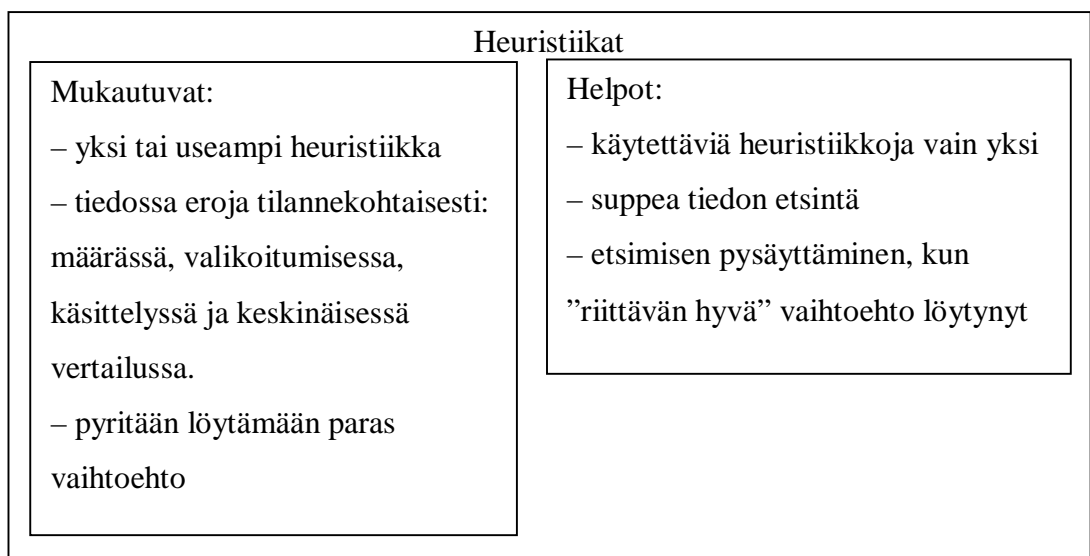
Heuristiikka-ajattelua ovat kuluttajan valintateoriaan ajaneet etupäässä kognitiotutkijat. Heidän mukaansa kuluttajien päätöksenteossa ei ole kysymys hyötykalkyylien vertailemisesta, vaan kuluttajat tukeutuvat päätöksissään heuristiikkoihin. (Rizzello 1999, 69–70.) Simonin (1957) mukaan rajoitteinen rationaalisuus kumpuaa siitä, että kuluttajilla ei ole mahdollista analysoida kaikkea sitä informaatiota, mitä heille on tarjolla. Rationaalisuutta rajoittavat kuluttajan rajallinen tiedonkäsittelyresurssien määrä ja ympäristön luomat tilannetekijät (Newell & Simon 1972). Myös Gigerenzerin, Toddin ja ABC -tutkimusryhmä (1999) ottavat artikkelikokoelmassaan rationaalisen päätöksenteon dilemman esille. Heidän tulkintansa mukaan ihminen on ”rajoitetun rationaalisuuden”² mukaan toimiva olento. Ihmiselle ei ole mahdollista ottaa huomioon kaikkia valintaan kuuluvia tekijöitä ja laskea oikean valinnan tuottavaa kalkyyliä. Annetuilla ajallisilla ja kognitiivisilla resursseilla toimittaessa optimaalista valintaa ei ole mahdollista tehdä. Päätöksentekijälle riittää kuitenkin ”tarpeeksi hyvä” valinta. Esimerkkinä tällaisesta valintatilanteesta puhtaimmillaan on avioliitto. Yksilölle on

² eng. bounded rationality

mahdotonta tietää, milloin ”optimaalinen” aviokumppani osuu kohdalle. Riittää, kun ”tarpeeksi hyvä” vaihtoehto on löytynyt.

Tversky ja Kahneman näkevät heuristiikoiden käyttökelpoisuuden nimenomaan todennäköisyyksien arvioinnin välineinä. Heuristiikat ovat rajallinen määrä sääntöjä, joilla pyritään vähentämään ongelmallisiin valintatilanteisiin liittyvää monimutkaisuutta. He näkevät päätöksenteon prosessina, jossa ihminen käyttää rajallista määrää sääntöjä, joiden mukaan vihjeitä parhaasta valinnasta etsitään. Yksinkertaistavilla säännöillä pyritään muuttamaan vaihtoehtoja ihmiselle liian kompleksisista takaisin yksinkertaisten todennäköisyyksien vertailun pariin. (Tversky & Kahneman 1974, 1124.)

Paynen, Bettmanin ja Johsonin (1993) mukaan heuristiikkojen käyttö vaihtelee riippuen tilannekohtaisesta toimintaympäristöstä. Toisissa tilanteissa valintojen tekemiseen käytetään useampaa heuristiikkaa lopputuloksen ”paremmuuden” varmistamiseksi, kun taas toisissa tilanteissa riittää yksi heuristiikka. Myös heuristiikkoihin perustuvassa informaationkäsittelyssä on eroja. Timonen (2002) jakaa heuristiikkojen käytön mukautuviin ja helppoihin heuristiikkoihin (ks. kuvio 1).



KUVIO 1. Mukautuvat ja helpot heuristiikat (Timonen 2002)

Mukautuvien heuristiikkojen käytössä on eroa Bettmanin, Lucen ja Paynen (1998) mukaan siinä: (1) kuinka paljon tietoa ne sisältävät, (2) miten tieto valikoidaan, (3) millaista on tiedon käsittely ja (4) kuinka tieto luokitellaan keskenään. Se, miten heuristiikkoja sovelletaan valinnan kohteena olevaan joukkoon, voi tapahtua monella tapaa. Lopputulokseen päätyminen voi tapahtua vertailemalla vaihtoehtoja kaikkien ominaisuuksien suhteen; vertailulla, jossa tärkeimpiä heuristiikkoja painotetaan; karsimalla negatiivisia heuristiikkoja toteuttavat vaihtoehdot pois; vaihtoehtojen paritarkasteluna tai päättämällä etsintä ensimmäisen tarpeeksi tyydyttävän vaihtoehdon löydyttyä. (ks. taulukko 1.)

TAULUKKO 1. Heuristiikkoihin perustuvan vertailun tyypit (Bettman ym. 1998)

Kaikki ominaisuudet huomioon	Kaikkien vaihtoehtojen kaikki merkittävät ominaisuudet vertaillaan ja yleisesti parhaiten pärjännyt vaihtoehto valitaan.
Ominaisuuksia painotava	Kaikki vaihtoehtojen kaikki merkittävät ominaisuudet vertaillaan, mutta tietyille ominaisuuksille annetaan enemmän arvoa ja sen mukaan päädytään parhaiten pärjänneeseen vaihtoehtoon.
Eliminointi	Vaihtoehdot, jotka sisältävät huomattavan ominaisuuden, tiputetaan pois valittavien joukosta.
Paritarkastelu	Vaihtoehtoja tarkastellaan pareittain ja aina huonompi vaihtoehto poistetaan valintajoukosta. Näin jatketaan, kunnes enää yksi on jäljellä.
Riittävä taso	Vaihtoehto hylätään, kunnes etsintä päättyy yhden ”riittävän hyvän” vaihtoehdon löydyttyä.

Helppoissa heuristiikoissa Gigerenzer ja Goldstein (1996, 77–81) näkevät heuristiikkojen toiminnan Bettmania yksinkertaisemmin. Ensinnäkin tiedonkerääminen perustuu suppeaan tiedon etsintään. Kaikkea tietoa ei pyritäkään saamaan selville, vaan tilanteen kannalta olennaisena pidetty tieto riittää. Valinta perustuu ainoastaan yhteen heuristiikkaan, joka on sekin sidonnainen tilanteeseen. Vertailun pohjana toimivaksi heuristiikaksi valitaan se, joka on kokemuksen perusteella tilanteeseen parhaiten sopiva; tarvittaessa joudutaan soveltamaan samankaltaisissa tilanteissa käytettyä heuristiikkaa tai viimeisenä vaihtoehtona on turvautua summittaisesti johonkin heuristiikkaan ja toivottava sen toi-

mivan ”hyvän” vaihtoehdon etsimisessä. Itse tiedon vertailu tapahtuu antamalla vaihtoehdoille arvoja ”hyvä” tai ”huono”. Vertailu jatkuu, kunnes yksi vaihtoehto erottuu joukosta ”tarpeeksi hyvänä”. Mikäli paremmuutta ei pystytä selvittämään paremmuusvertailulla, perustuu valinta sattumankauppaan.

Heuristiikkojen käytöllä on kuitenkin kääntöpuolensa. Valintaan käytetyn tiedon määrän kaventumisen seurauksena virhepäätelmien todennäköisyys kasvaa. Virhepäätelyn syyksi Tversky ja Kahneman näkevät ihmisen ajattelun ”harhaisuuden” todennäköisyyksien arvottamisessa. (Tversky & Kahneman 1981.) Tversky ja Kahneman (1974) kiteyttävät todennäköisyyksien arviointiin perustuvat heuristiikat kolmeen eri tyyppiin: edustettavuus-, saatavuus- ja ankkurointiheuristiikkoihin.

Edustettavuusheuristiikka perustuu siihen, että kuluttaja pitää silmiinpistäviä vihjeitä merkkinä todennäköisyydestä, jättäen etukäteen annetut todennäköisyydet toisarvoisiksi. Empiirisissä testeissään Tversky ja Kahneman (1973) pyysivät tutkittavia arvioimaan, oliko tutkimustilanteessa esitetyissä kuvissa juristi vai maanviljelijä. Huolimatta siitä, että haastatelluille kerrottiin vaihtoehtojen esiintymistodennäköisyyksistä, seurasi he valinnoissaan kuvista visuaalisesti havaitsemaansa vihjettä ammatista. Saatavuusheuristiikan käyttämisessä pyritään palauttamaan aiempia kokemuksia vastaavasta tilanteesta. Esimerkiksi auto-onnettomuuden sattumisen todennäköisyys koetaan suurempana, jos on nähnyt sellaisen omin silmin kuin lehdestä luettuna. Ankkurointiheuristiikassa on kyse koetun tapahtumaprosessin ankkuroimisesta tulevan ajattelun pohjaksi. Esimerkiksi ihmisillä on tapana numeroiden suuruutta arvioidessa painottaa ensimmäisenä tulevia numeraaleja, sillä se toimii usein valinnan vihjeenä suuruudesta. Tästä johtuen ihmiset arvioivat nopeassa valintatilanteessa kertolaskun $1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6 \times 7 \times 8$ pienemmäksi kuin kertolaskun $8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$. (emt.; Tversky & Kahneman 1974.)

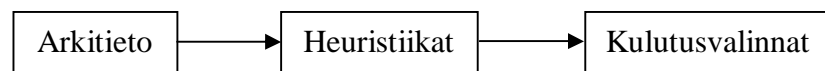
Arkinen järkeily

Tutkielmani keskeisimpänä käsitteenä käytän arkista järkeilyä. Käsitettä käytti ensimmäisen kerran Timonen (2002) väitöskirjassaan. Arkisen järkeilyn käsitettä sovellettiin siinä pyykinpesuaineen valinnan kontekstissa. Samaan tapaan kuin hänen työssään, myös tässä tutkimuksessa arkista järkeilyä käytetään kuvaamaan, kuinka kuluttajat ko-

kevat arkisen todellisuutensa ja minkälaisia heuristiikoita arkisesta järkeilystä kumpuaa heidän kulutuskäyttäytymisensä perusteluina.

Arkinen järkeily rakentuu kaksiosaisesti (ks. kuvio 2). Arkisen todellisuuden kuluttajat rakentavat sosiaalisesti rakentuneen arkitiedon perusteella. Lähtökohtana ovat edellä esitetyt tulkinnat fenomenologisesta tiedon rakentumisen teoriasta ja tulkinta siitä, että arkitieto on myös pohja heuristiikoiden käytölle. Heuristiikat auttavat jäsentämään ja arvottamaan valinnan kohteena olevia vaihtoehtoja niin, että saadaan valintapäätös aikaiseksi. Arkinen järkeily on siis arkitiedon ja heuristiikkojen varassa tapahtuvaa toimintaa ohjaavaa todellisuuden tyypittelyä.

Arkisen järkeilyn prosessi:



KUVIO 2. Arkisen järkeilyn prosessi

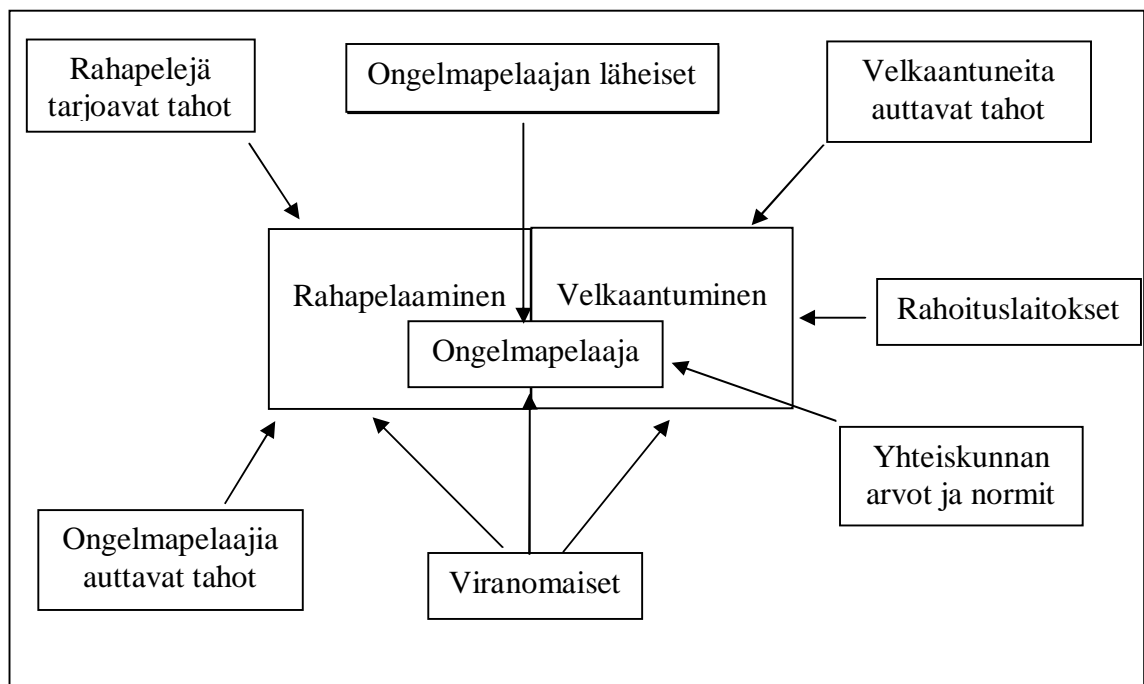
2.2 Tutkimuksen viitekehys ja tutkimusongelma

Ongelmarahapelaamisella velkaantuneiden pelaajien ymmärtämiseksi selvitän tässä luvussa tutkimuksen viitekehystä. Uusitalo (1991, 42) näkee, että viitekehys liittyy tutkimuksen aiempaan tutkimukseen sekä ilmentää näkökulmaa, josta tutkija ongelmaa lähestyy. Viitekehys toimii ohjenuorana tutkijalle tutkimuksen edetessä ja toisaalta se valottaa lukijalle, mistä tutkielmassa on kyse, sekä mitä aiheita tutkielma tulee käsittelemään.

Kuten jo aiemmin todettiin, tämän tutkimuksen keskiössä ovat rahapeleillä velkaantuneet ongelmapelaajat. Tutkimusongelma on tarkentunut mitä pidemmälle tutkielma on

edennyt. Alun perin, aineistoa kerätessäni, tarkoitus oli tarkastella tutkielmassani rahapelaajien arkista järkeilyä. Olin valinnut tämän ryhmän tutkimusnäytteeksi, koska en ollut varma kertyykö aineistoa ongelmapelaajista tarpeeksi. Kun aineisto oli kerätty, tutkimusongelman rajaaminen nousi uudelleen ajankohtaiseksi, kun huomasin ongelmapelaajia olevan runsaasti vastaajien joukossa.

Kuviossa 3 olen esitellyt, mitkä tekijät vaikuttavat velkaantuneen ongelmapelaajan kulutuspäätöksiin. Velkaantunut ongelmapelaaja rakentaa todellisuuttaan ympäristöönsä nojautuen. Yhtäältä kyse on lähipiiristä, joka muodostuu perheen, ystävien, työn sekä vapaa-ajan muodostamasta vaikutusympäristöstä. Toisaalta kyse on laajemmasta kontekstista kuten peluriin, velkaantumiseen ja rahapelaamiseen vaikuttavasta viranomais-säätelystä, luotto- sekä rahapeli-instituutioiden palveluiden tarjoamisesta markkinoilla ja ongelmapelaajia sekä ylivelkaantuneita auttavien tahojen toiminnasta. Kaikki nämä rakentuvat yhteiskunnan normien ja arvojen ympäröiminä.



KUVIO 3. Rahapeleillä velkaantuneen toiminnan konteksti

Tutkimuksessa lähdetään siitä, että kulutuspäätökset tapahtuvat ongelmapelaajan punnittaessa eri kulutusvaihtoehtoja arkisen järkeilyn varassa. Arkinen järkeily rakentuu kuluttajan kokemusmaailmansa mukaan rakentamasta arkitiedosta ja sen pohjalta jäsenynei-

den heuristiikkojen soveltamisesta valintatilanteisiin. Valintaprosessin pyrkimyksenä on saavuttaa ”mahdollisimman hyvä” lopputulos kussakin tilanteessa.

Lähestyn tutkimusongelmaa fenomenologisen tutkimuksen näkökulmasta, kuten edellä jo totesin. Arkisen järkeilyn ja heuristiikat tuon esiin teemoittelemalla haastateltavien puheita. Teemat muodostavat pohjan tulkinnoille ja mahdollistavat keskustelun aieman tutkimuksen kanssa.

Tässä tutkielmassa tutkimuskohteena on velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järkeily talouden ja pelaamiskulutuksen hallinnassa sekä avun hakemisessa. Arkisen järkeilyn kuvaamisen ohella pyrin tuomaan esiin niitä heuristiikoita, joilla tutkittavat perustelevat arkisen järkeilynsä. Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Miten arkinen järkeily näkyy velkaantuneen ongelmapelaajan talouden hallinnassa, rahapelaamisen hallinnassa ja avun hakemisessa peliongelmaan?
2. Millaisina heuristiikkoina arkinen järkeily ilmenee?

3 Rahapelaaminen suomalaisessa kulutuksessa

3.1 Miksi ihminen pelaa?

Nykyisessä postmoderniksi kuvatussa yhteiskunnassa ihmisillä on yhtenä roolina kuluttajan rooli (Gabriel & Lang 1995; Bauman 1998, 24–25). Ajatellaan, että identiteettiä rakennetaan kuluttamalla. Suomalaista, kuten muutakin länsimaalaista kulutuskulttuuria, leimaa yksilöllisyys, tyylien rakentaminen ja hedonistinen kulutus (Campbell 1987, Giddens 1991 ja Featherstone 1991). Postmodernin kulutuksen eetos onkin vahvasti esillä juuri rahapelaamisessa.

Ensinnäkin huvi- tai harrastusrahapelaamisessa on kyse hedonistisesta elämyksien etsimisestä. Campbell (1987, 1991) näkee jälkiteollisessa yhteiskunnassa elävien kuluttajien kytymättömän hedonistisen kulutuksen syyksi biologisten tarpeiden tyydyttymisen vaurastuneiden kuluttajien keskuudessa. Biologisten tarpeiden sijaan on keksitty psykologiset tarpeet, joiden tyydyttämisessä vain taivas on rajana. Pro gradu -tutkielmansa ongelmapelaajista tehnyt Teresa Taskinen (2007, 29) kiteyttää nämä psykologiset tarpeet rahapelaamisen osalta ”mikään ei tunnu enää miltään” -ajatteluksi. Hänen mukaansa huikeita kokemuksia ja elämyksiä haetaan kasvattamalla kohdattuja riskejä. Riskien ja jännittävän elämän hakeminen voi näkyä yhtäältä niin sanottujen extreme-lajien harrastamisena tai toisaalta rahapeleihin sisältyvän voitonhuuman kaltaisten ärsykkeiden tavoitteluna.

Minuutta rakennetaan kulutustyyleillä, jotka edustavat haluttuja normeja. Rakentamisen edellytyksinä vaaditaan taloudellisten resurssien ohella kulttuurista ymmärtämistä ja sosiaalisia taitoja, jotta erotutaan ”harmaasta” massasta (mm. Bourdieu 1984; Gabriel & Lang 1995; Bauman 1998). Paradoksaalisesti yksilöllisyyttä korostetaan ja samalla halutaan kuulua johonkin ryhmään. Rahapeleillä tapahtuvassa sosiaalisessa erottautumisessa on tapahtunut muutos. Normi-ilmaston muutoksen huomaa lukiessaan lehdistä (ks. Miettinen 2007) suomalaisten ammattilaispokerinpelaajien kulutuksesta Las Vegas-tyyliin. He ovat onnistuneet pakenemaan Falkin ja Mäenpään (1997) esiin tuomaa lottovoittajien kirousta. 1990-luvulla haastateltujen lottovoittajien voittoonsa liittämä pelko oli, että äkillisen kulutuksen muutoksen myötä astutaan turmiollisen kulutuksen polulle. Nykypäivän pokeriammattilaisten elämä puolestaan korostaa juuri edellä mainittuja

postmodernin kulutuksen keskiöön nousevia piirteitä: yksilöllisyyttä, tyylyttelyä ja hedonismia. Nykykulutuksen kuvastajina pokerinpelaajiin on siis helppo samaistua. Samaistumisen on huomannut ”Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen” -projektin projektipäällikkö Antti Murto (henkilökohtainen tiedonanto 22.10.2007), joka on yläasteikäisten ja heidän opettajiensa kanssa käymistään keskusteluista huomannut, että nuorten poikien unelma-ammatti on vaihtunut palomiehestä pokeriammattilaiseksi.

Anthony Giddens (1995) näkee rahapelaamisen toisen puolen. Hänen mukaansa postmodernissa kulutusyhteiskunnassa on sosiaalinen tilaus riippuvuuksille. Näin on käynyt, kun kuluttamisen rajojen rikkoutumisen seurauksena on tapahtunut perinteistä irtautuminen, detraditionaalistuminen. Perheestä, ihmissuhteista, päivittäisistä rituaaleista ja muista yhteiskunnan rutiineja ylläpitävistä vahvoista traditioista luopuminen on synnyttänyt turvattomuutta ja sisällöttömyyden tunnetta. Perinteiden katoaminen hämärtää toiminnan yhteyttä juuriinsa ja jäljelle on jäänyt ainoastaan juureton toiminnan toisto. Tällaista toistoa Giddens kutsuu riippuvuudeksi. Riippuvuuksien laaja kirjo todistaa entistä vahvemmin traditioiden täydellisen purkautumisen puolesta. (Giddens 1995, 101–107.) Riippuvuuden seuraukset syntyvät ongelmaisen peilataessa itseään yhteiskunnassa vallalla oleviin arvoihin. Yhteiskunta, joka suuresti arvostaa valinnan vapautta ja itsemääräämisoikeutta, synnyttää riippuvaisessa pelurissa epäonnistumisen tunnetta, syyllisyyttä ja häpeää, koska yhteiskunnan korostamia arvoja ei saavuteta. (Koski-Jännes 1998, 27–36.) Ongelmapelaaminen on kuluttamisen muoto, joka kasvaessaan syö yksilöltä vapautta valita kulutuksensa mahdollisuuksia rahavarojen ja ajan kadotessa pelimaailmaan.

Ongelmarahapelaajalla on janus-kasvoisen kuluttajan rooli. Yhtäältä kyse on minuuden rakentamisesta ja hedonismista kuluttajuuden kautta. Toisaalta kuluttaja on oman kulutuksensa uhri: ongelmapelurille ja hänen läheisilleen aiheutuu liiallisuuksiin menneen hedonismista ongelmia.

3.2 Rahapelimarkkinat ja niiden säätely

Historian valossa on huomattu, että uusliberalistisen talousteorian noudattaminen, jossa markkinoiden säätelemätön tila tuottaa lopputuloksen, ei ole markkinoiden toiminnan

kannalta tehokas ratkaisu (Ilmonen 2007, 63). Säätelemättömät markkinat tuottavat ”moraalisia hasardeja”, jotka ovat estettävissä juridis-moraalisella säätelyllä. Tätä säätelyä kutsutaan kuluttajapolitiikaksi. (emt., 388–389.) Vaarallisin esimerkki markkinoiden itsesäätelyn heikkoudesta ja kuluttajaan kohdistuvista riskeistä löytyy elintarvikemarkkinoilta, kun hullun lehmän tauti Britanniassa ajoi lihamarkkinat kaaokseen 1990-luvun puolivälissä (emt., 388–390). Myös säätelemättömistä tai huonosti säädellyistä rahapelimarkkinoista on tuloksena ”haitakkeita”. Suomalaisen rahapelimonopolin olemassaoloa onkin perusteltu juuri tehokkaammilla markkinoiden valvomis- ja kontrolloimis-mahdollisuuksilla.

Arpajaislain 5 §:n mukaan ”arpajaiset saa toimeenpanna rekisteröity yhdistys, itsenäinen säätiö tai muu sellainen yhteisö, jolla on yleishyödyllinen tarkoitus ja jonka kotipaikka on Suomessa”. Arpajaislain 62 §:ssä on puolestaan kielletty “arpajaisten edistäminen julkaisemalla tai levittämällä mainosaineistoa tai muulla vastaavalla tavalla” ilman lupaa. (L 1047/2001.) Näin ollen ulkomaalaiset yritykset eivät voi laillisesti harjoittaa Suomessa rahapelitoimintaa tai markkinoida sitä. Suomalaisista yhtiöistä RAY on ottanut toimintatavakseen, että se markkinoi rahapelituotteiden sijaan vastuullisen pelaamisen periaatteitaan (Mönkäre 2007). Ulkomaiset yritykset pystyvät kuitenkin kiertämään markkinointikiellon julkaisemalla mainoksiaan ulkomailla tuotetuissa medioissa, jotka ovat Suomessa kuitenkin näkyvillä, tai mainostamalla oikeita pelejä simuloivia ilmaispelejä, joista on helppo siirtyä oikeisiin peleihin.

Arpajaislain 11 §:n nojalla Suomessa valtioneuvostolla on yksinoikeus rahapelilupien myöntämiseen (L 1047/2001). Tämän hetkiset rahapelilupien yksinoikeuksien haltijat ovat vuoden 2011 loppuun saakka raha-arpajaisissa sekä veikkaus- ja vedonlyöntipeleissä Veikkaus Oy, raha-automaateissa ja kasinopeleissä Raha-automaattiyhdistys (RAY) ja Toto-peleissä Fintoto ry (Sisäministeriö 2006). Näillä toimijoilla on Suomessa yli 17 000 rahapeliautomaattia ja yli 4000 myyntipistettä vedonlyönnille ja arvoille (Jaakkola 2006b, 26). Rahapelimonopoli on valtiolle merkittävä rahankeruumenetelmä.

Vuonna 2003 suuren kansainvälisen rahapeliyhtiön, Ladbrokes Oy:n, Suomen toimipiste haki lupaa rahapelitoiminnan aloittamiseen valtioneuvostolta. Valtioneuvosto hylkäsi lupahakemuksen, sillä kuluvan toimintakauden luvat oli jo jaettu. Vuonna 2007 saatiin korkeimmalta hallinto-oikeudelta päätös asiassa, jossa Ladbrokes Oy väitti Veikkauksen

ja valtioneuvoston rahapelilupien rikkovan EY-tuomioistuimen oikeuskäytäntöä. Korkein hallinto-oikeus totesi päätöksessään, ettei valtion harjoittama pelimonopoli ole riskitiedossa yleisen edun ja yhteiskunnallisten syiden kanssa ja koska rahapelilupa oli jo myönnetty Veikkaukselle, niin sitä ei voitu myöntää enää Ladbrokesille. Korkein hallinto-oikeus viittasi myös EY-tuomioistuimen Läärä-päätökseen, jonka mukaan pelimonopoli on puollettavissa syistä, kuten “kuluttajansuoja, petosten ehkäisy sekä sen ehkäisy, että kansalaisia houkutellaan tuhlaamaan liiallisesti pelitoimintaan”. (KHO 2007:38.) Rahapelilupien yhteensopivuutta EY-tuomioistuimen oikeuskäytännön kanssa tullaan varmasti koettelemaan ennen vuoden 2011 vuodenvaihdetta, jolloin rahapeliluvat myönnetään seuraavan kerran.

Rahapelit ovat valtiollisessa monopolissa tarkoitettu rahankeruukeinoksi. Ulkoisvaikutuksia on pyritty ehkäisemään ylivelkaantumiselta suojelemisella ja estämällä alaikäisten pelaaminen. Arpajaislain 10 §:ssä todetaan rahapelien pelaamisen “velaksi tai panttia vastaan” olevan kiellettyä. Tämä ilmenee siten, että Suomessa rahapelien maksaminen suoraan luottokortilla ei ole mahdollista. Arpajaislain 16 §:n puitteissa on ainoastaan säädetty peliautomaateille 15 vuoden ja kasinopeleille 18 vuoden ikärajat. (L 1047/2001.) Alalla on kuitenkin tapahtunut itsesääntelyä: RAY on asettanut omien pelisaliensa ikärajaksi 18 ikävuotta ja Veikkaus on asettanut 15 vuoden ikärajan veikkaukspeleilleen. Fintoton pelien pelaamiseen ei ole ikärajaa. Verkossa pelattavat suomalaisen pelimonopolin pelit ovat poikkeuksetta vain 18 vuotta täyttäneille.

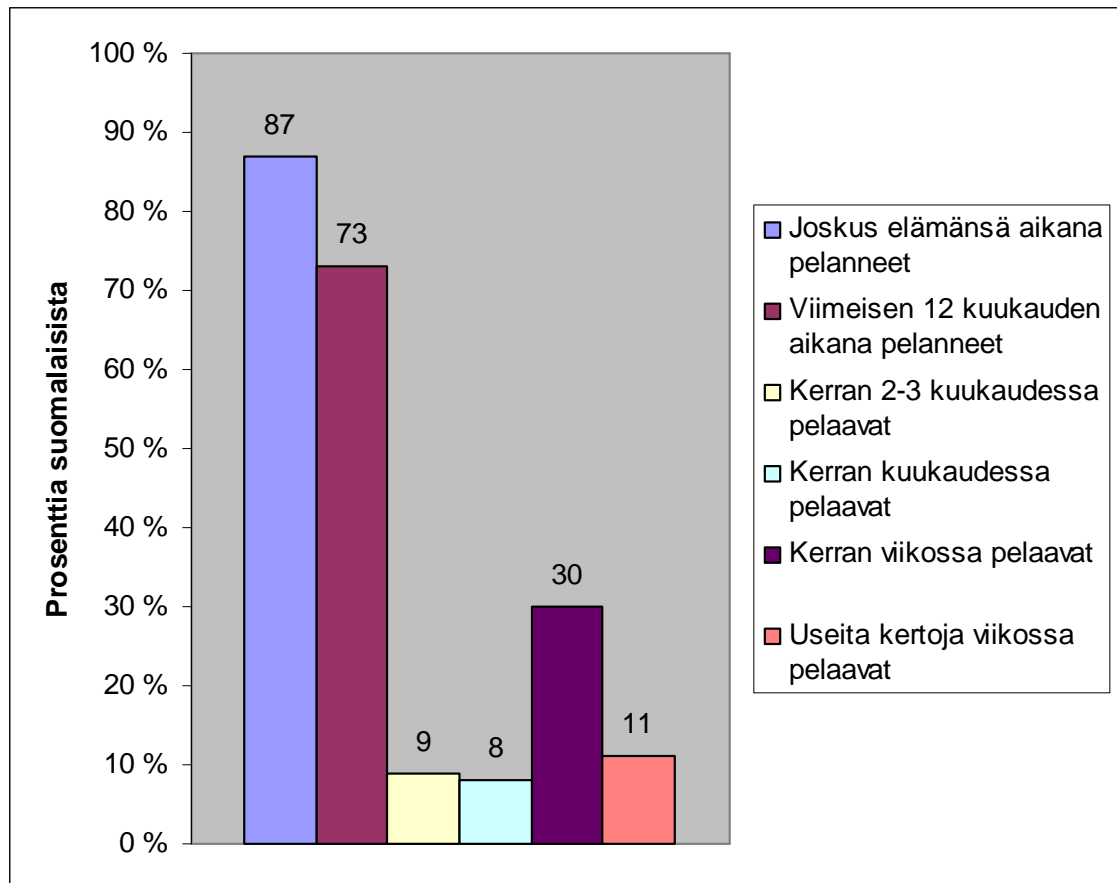
Rahapeleille asetetuista ikärajoista huolimatta alaikäiset voivat halutessaan pelata melko vapaasti rahapelejä, koska valvonta on puutteellista. Kun STM koeostoin testasi valvonnan tasoa, ainoastaan seitsemältä prosentilta nuorista oli kysytty ikää rahapelaamisen yhteydessä. (Ilkas & Aho 2006.) Muihin Pohjoismaihin verrattuna Suomi on varsin liberaali ikärajojen suhteen. Poikkeuksena Pohjoismaissa vaadittavaan 18 vuoden ikään rahapeliautomaattien ja veikkauspelien pelaamisessa ovat ikärajat jalkapalloveikkaus Norjassa ja 16 vuoden ikäraja veikkauspelien pelaamiselle asiamiespisteissä Tanskassa. (Hansen 2006, 91; Danskespil 2007.) Suomen arpajaislaissa pelaamista säätelevät ikärajat voivat muuttua pianikin, sillä arpajaislain muutoksien arvioimista varten on asetettu työryhmä (Sisäministeriö 2007).

Internetin kautta suomalaisille on tarjolla kotonaan erilaisia rahapelejä, niin kotimaisten kuin ulkomaalaisten palvelutarjoajien toimesta. Toistaiseksi kotimainen rahapeli-monopoli ei ole laajentanut toimintaansa Ruotsin mallin mukaisesti internetissä pelattavaan pokeriin, vaan pokerista saatavat pelitulot menevät ulkomaisten rahapelitoimijoiden kassaan. RAY:n tutkimus- ja kehitysyksikössä työskentelevä Valkama on perustellut kansallisten toimijoiden pidättäytymistä pokerin tarjoamisesta pelituotteena usealla syyllä: ongelmapelaamisen lisääntymisellä, pienestä katteesta johtuvalla kannattamattomuudella, kotimaisen pelaajakunnan pienuudella ja pokerin suosion mahdollisella lyhytaikaisuudella. (Valkama 2006a, 24.)

3.3 Suomalaisen rahapeliä kulutus

Viranomaistaholla on tutkittu ensimmäistä kertaa suomalaisten rahapelikulutusta koko väestöön yleistettävällä tavalla STM:n toimeksiannosta vuonna 2003 (Ilkas & Turja 2003). Tutkimus toteutettiin toistamiseen vuonna 2007 (Aho & Turja 2007). Rahapeli-yhtiöiden toimesta on tehty aiemmin kulutusta kuvaavia tutkimuksia, mutta ne eivät ole olleet julkisia. Koska edellä mainitut STM:n tutkimukset ovat kyselytutkimuksia, pitää niiden tuloksia tarkastella varovaisen suuntaa-antavina, sillä kerrotun kulutuksen ja todellisen kulutuksen välisestä erosta ei tiedetä. Lisäksi, koska vuoden 2007 tutkimuksen vastausprosentti oli 51, voidaan kysyä tutkimustuloksia kyseenalaistava kysymys: Onko aktiivisin pelaajaryhmä, ongelmapelaajat, jättäytynyt tutkimuksen ulkopuolelle? (Lähteenmaa 2007.)

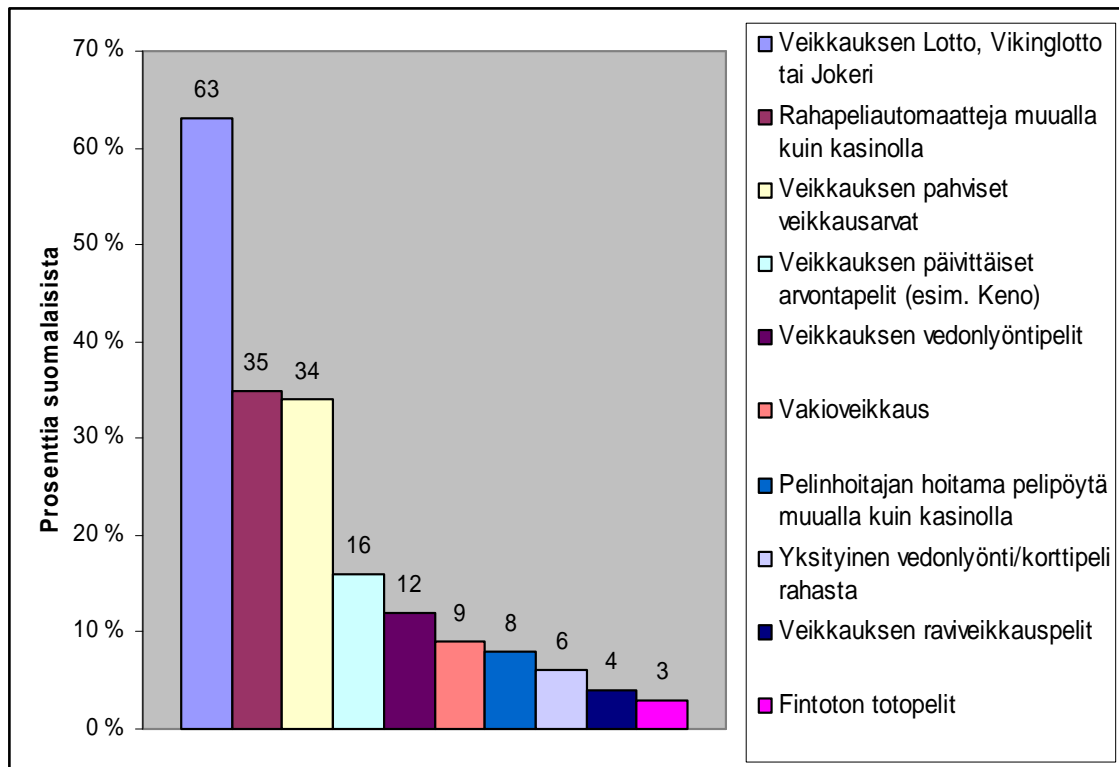
STM:n vuoden 2007 tutkimuksessa tutkittiin vuoden 2003 tutkimuksen tapaan 15 vuotta täyttäneitä vastaajia, sillä 15 vuotta on alin ikäraja luvalliseen rahapelaamiseen. Tutkimuksen mukaan 87 prosenttia vastaajista, eli väestöä ajatellen 3,7 miljoonaa ihmistä, oli elämänsä aikana pelannut rahapelejä. Viimeisen 12 kuukauden aikana rahapelejä oli pelannut 73 prosenttia suomalaisista, joista 30 prosenttiyksikköä pelasi rahapelejä kerran viikossa ja 11 prosenttiyksikköä useita kertoja viikossa. (Aho & Turja 2007; kuvio 4.)



KUVIO 4. 15 vuotta täyttäneiden suomalaisten rahapelien kulutuksen useus (Aho & Turja 2007)

Pelatuimmat pelit 12 kuukauden aikana ennen tutkimuksen suorittamista olivat lottopeilit eri muodossaan (63 %). Toiseksi suosituimpia olivat rahapeliautomaatit (35 %), jotka olivat vain hieman suositumpia kuin pahviset raaputusarvat (34 %). Omien sanojensa mukaan suomalainen pelaa keskimäärin 13 euroa viikossa, mikä vastaa 2,9 prosenttia nettotuloista. Suomalaiset panostavat kuukausittain rahapeleihin omien sanojensa mukaan 144 miljoonaa euroa, joka on 2,9 prosenttia tienatusta nettopalkasta. (Aho & Turja, 2007; kuvio 5.)

Yhteensä suomalaiset hävisivät vuonna 2006 rahapeleihin 1369 miljoonaa euroa. Tästä summasta RAY:n osuus on noin 48 prosenttia, Veikkauksen osuus 48 prosenttia ja Fin-toton osuus 4 prosenttia. (Valkama 2007.) Suomalaisista rahapelaajista viisi prosenttia tuottaa 50 prosenttia kokonaisrahapeliuutoista (Aho & Turja 2007).



KUVIO 5. Pelatut rahapelit viimeisen 12 kuukauden aikana (Aho & Turja 2007, 7)

Rahapelien kulutus on vahvasti sukupuolittunutta. Miehet pelaavat useampia pelejä, pelaavat niitä useammin samassa ajanjaksossa kuin naiset ja kuluttavat enemmän rahaa rahapeleihin, niin absoluuttisesti kuin suhteutettuna tulotasoon (emt., 2007). Miesten osuus kaikesta rahapeleihin kulutetusta rahasta onkin neljä viidesosaa (Tammi 2007, 5). Naisille on miehiä tyypillisempää pelata lottopelejä ja pahvisia Veikkauksen arpoja. Kaikkia muita pelejä miehet pelaavatkin suhteellisesti enemmän. Suhteellisesti eniten eroa miesten hyväksi on rahapeliautomaattien pelaamisessa, Veikkauksen vedonlyöntipeleissä ja kasinopeleissä. (Aho & Turja 2007, 8.)

Rahapeleihin kuluneen rahan määrä on vuodesta 1990 vuoteen 2006 mentäessä yli kaksinkertaistunut. Nykytasollaan suomalaisten rahapelien kulutus onkin yksi Euroopan suurimmista. Pohjoismaista ainoastaan Norja päihittää Suomen absoluuttisessa kulutuksessa, mutta vertailtaessa tulotason suhteen sekin häviää Suomelle. (Valkama 2006b, 11–12.) Verrattuna muihin EU-maihin suomalaisten erikoispiirteenä on ahkera rahapeliautomaattien pelaaminen. Jos vertaillaan kyselyyn vastaamista edeltäneen viikon aikana pelaamista, niin suomalaisista viidennes yli 15-vuotiaista oli pelannut kolikkoautomaat-

teja kun taas muissa vertailun EU-maissa³ liikutaan korkeimmillaan viiden prosentin tasolla. (emt., 10–11.)

Viimeisin trendi rahapelaamisessa ovat internetin kautta tarjolla olevat ulkomaalaisten rahapeliyhtiöiden pelit. Hypermedialaboratorion professori Frans Mäyrä on todennut, että ”internetissä on alettu pelata rahasta esimerkiksi viihdepeliturnauksissa. Näissä uhkapeleissä pärjääminen vaatii taitoja. Tosin vielä nyt suomalaisten internetissä pelaamat uhkapelit ovat pääasiassa perinteisiä pelejä kuten pokeri”. (HS 7.10.2007.) Mäyrän mainitsema internetissä pelattava pokeri on puhuttanut monissa yhteyksissä, mutta sen suosio ei kuitenkaan kulutuksessa yllä lähellekään samalle tasolle kuin suositut lottopelit, veikkauksen arvat, rahapeliautomaatit tai päivittäiset veikkauspelit. Internetissä ylipäänsä tapahtuva pelaaminen on kuitenkin kasvattanut osuuttaan asiamiehen kautta tapahtuvaan rahapelaamiseen näiden vuosien 2003 ja 2007 välillä. Kyselytutkimuksen perusteella verkossa pelaavien lukumäärä oli noussut 5 prosentista 13 prosenttiin. (Ilkas & Turja 2003, 6; Aho & Turja 2007, 7,10.)

Verkkopelaaminen on valtion kannalta ongelmallinen asia, koska mahdolliset tuotot virtaavat ulkomaisille rahapelitoimijoille. Vastaavasti ongelmat synnyttävät kansallisella tasolla kustannuksia ja mahdollisten voittojen verottaminen on hankalaa, sillä ETA-alueen voitot ovat verovapaita tai muualta tulleiden voittojen valvomisen on hankalaa. On mahdollista, että verkossa tapahtuvaan pelaamiseen kohdistuu tulevaisuudessa entistä enemmän kysyntää, vaikkapa lisääntyvän pokerin suosion seurauksena. Tällainen kehitys saattaa tulevaisuudessa pakottaa kansalliset rahapelitoimijat fiskaalisista syistä panostamaan internetiin tuotteidensa jakelukanavana.

Rahapelitutkijat Shaffer, Hall ja Bilt (1999) luokittelevat rahapelien kuluttajat kolmeen tasoon kulutustyyppien mukaan:

1. Ongelmattomat: rahapelejä pelaamattomat sekä ongelmattomasti rahapelejä pelaavat
2. Ongelmallisesti tai liikaa pelaavat, jotka ovat potentiaalisia peliriippuvaisia.
3. Pakonomaisesti pelaavat ja peliriippuvaiset.

³ Vertailtavat maat olivat Alankomaat, Britannia, Espanja, Norja, Ruotsi, Saksa ja Tanska.

Yllä mainitusta rahapelaajien kolmijaosta tässä luvussa käsiteltyyn rahapelien kulutukseen osallistuvat kaikki kolme ryhmää, paitsi tietenkin rahapelejä pelaamattomat. Pääpaino kulutuksessa on kuitenkin kahdella jälkimmäisellä ryhmällä. Nämä kaksi ryhmää ovat myös tutkimukseni kohderyhmä ja kutsun ryhmiä yhteisnimellä ongelmapelaajat. Tiedän, että ongelmapelaajatermi on tutkielmassani määritelty muita tutkimuksia laajemmin (vrt. Aho & Turja 2007), mutta ongelmallisuutta ei ollut mahdollista määrittää aineiston keräämisen jälkeen muuten kuin pelaajien itsensä kertoman ongelmallisuuden tunteen kautta. Seuraavissa alaluvuissa käsittelen ongelmapelaamisryhmään kuulumisen syitä, seurauksia ja kerron millaista apua on Suomessa tarjolla.

3.4 Ongelmapelaaminen

Ongelmarahapelaaminen ilmiönä vaikuttaa pieneen osaan väestöstä. Kuitenkin niille, joita se koskettaa, kyse on vakavasta ongelmasta. Ongelmapelaajille tarkoitettua auttavaa puhelimen, Peluurin, projektipäällikkö Tapio Jaakkola (2007) määrittelee rahapelaamisen näin:

Ongelmapelaaminen on liiallista rahapelien pelaamista, joka vaikuttaa kielteisesti henkilön muihin elämänalueisiin, kuten hänen psyykkiseen tai fyysiseen terveyteensä, suoriutumiseen koulussa tai työelämässä, talouteen ja/tai ihmissuhteisiin. Se voi ilmetä pelaajalla masennuksena, stressinä, unettomuutena tai vaikka käten vapinana kun ei pääse pelaamaan. Peliongelmiin voi liittyä velkaantumista, ihmissuhdeongelmia, sosiaalista eristäytymistä, avioeroja tai syrjäytymistä.

Kuluttajaekonomian näkökulmasta ongelmapelaamista voi pitää samankaltaisena ilmiönä kuin mitä tahansa ongelmallisen kulutuksen muotoa, olipa kyse hallitsemattomasta shoppailusta, huumeiden käytöstä, alkoholiriippuvuudesta tai jostain muusta käyttökohteesta, johon rahaa käytetään niin paljon, että kaikki muu kulutus kutistuu olemattoman pieneksi. Psykiatrisessa tutkimuksessa pelihimo- tai peliriippuvuus on nähty käyttäytymis- ja hillitsemishäiriönä (Jaakkola 2006a, 27). Kuten edellisessä luvussa totesin, peliriippuvaiset kuuluvat tutkimusjoukkooni, mutta kaikki tässä tutkimuksessa ongelmapelaajiksi määritellyt eivät kuitenkaan ole peliriippuvaisia, vaan he saattavat kuulua Shafferin ym. (1999) mainitsemaan toiseen pelaajaluokkaan. Heillä on hankaluuksia hallita pelaamistaan ja he saattavat siirtyä peliongelmaisten joukkoon.

Riippuvuuden määrittelyyn on käytettävissä erilaisia kysymyssarjoihin perustuvia testejä kuten DSM-IV (ks. Eronen, Henriksson & Marttunen 2006, 386–387) tai SOGS. Suomessa pelikulutuskyselyissä käytetty testi on Lesieurin ja Blumen (1987) kehittämä SOGS-testi, jonka kysymysmuodot on muotoiltu suomalaisille sopiviksi. SOGS-testin kysymykset liittyvät pelaamisen hallintaan, sosiaalisiin suhteisiin, rahankäyttöön pelaamisessa, pelaamisen kontrollointiin, pelattuihin peleihin ja ajankäyttöön. Testin suorittamisesta syntyy pistemäärä, joka määrittää, onko henkilöllä ongelmaa pelaamisen kanssa ja minkä asteinen ongelma on. Ongelmapelaamisen määrittelyyn vaikuttavat käytettävän testin lisäksi testipisteiden tulkinnallisuus. Kulttuurien välillä on vaihtelua siitä näkemyksestä, minkä pistemäärän ylittämisen nähdään viittaavan ongelmalliseen pelaamiseen tai peliriippuvuuteen. Omassa tutkielmassani ongelmapelaajiksi on määriteltä ne, jotka ovat kokeneet pelaamisensa ongelmalliseksi, kun taas esimerkiksi STM:n tutkimuksissa 3–4 SOGS-pistettä saaneilla nähtiin olevan ongelmia pelaamisen hallinnassa ja yli 5 pisteen saaneilla olevan todennäköisesti peliriippuvuus (ks. Aho & Turja 2007, 2).

Kyselytutkimuksien mukaan rahapelejä pelaavista suomalaisista 96,9 prosenttia pelaa rahapelejä ilman mitään ongelmia. Jäljelle jäävästä 3,1 prosentin ongelmapelaajien joukosta 1 prosenttiyksikkö on peliriippuvaisia ja 2,1 prosenttiyksikköä pelaa ongelmallisen paljon ja on siksi vaarassa ajautua peliriippuvaisiksi pelaajiksi. (emt., 49.) Lukumääräisesti peliriippuvaisia on Suomessa siis noin 32 000 ja riskiryhmässä liittyä heidän joukkoonsa on noin 67 000 pelaajaa⁴. Tälle joukolle rahapelaaminen on todellinen ongelma, joka varjostaa useampaa elämän aluetta. Ongelman luonteesta ja mittavuudesta kertoo se, että kotimaisen rahapelimonopolin peleihin hävitään vuosittain lähes 1,4 miljardin euron arvosta rahaa ja summasta 32 prosenttia tulee edellä mainitulta 3,1 prosentilta pelaajista (Aho & Turja 2007, 26; Valkama 2007). Peliriippuvaisiksi luokitellut käyttivät rahapelien pelaamiseen keskimäärin 32,5 prosenttia nettotuloistaan. Keskimäärin viikoittainen kulutus on 90 euroa, mikä on yli seitsemänkertainen rahamäärä keskimääräiseen suomalaisen rahapelien kuluttajaan verrattuna. Peliongelmaiset ovat pelien suhteen myös kaikkiruokaisia. Heillä on keskimäärin viisi peliä, joita he ovat pelanneet

⁴ Laskelma perustuu tilastokeskuksen tietoon, jonka mukaan Suomessa oli vuonna 2006 4 375 774 suomalaista, jotka olivat täyttäneet 15 vuotta (Tilastokeskus 2007). Esimerkiksi peliriippuvaisten määrä saadaan $4\,375\,774 \cdot (\text{viimeisen } 12 \text{ kk aikana pelanneiden prosenttiosuus}/100) \cdot (\text{peliongelmaisten prosenttiosuus viimeisen } 12 \text{ kk aikana pelanneista}/100)$.

vuoden sisällä ja kaksi kolmasosaa heistä pelaa ainakin yhtä rahapeliä useita kertoja viikossa. (Aho & Turja 2007.)

Ongelmapelaamiseen johtavia syy-seuraussuhteita on vaikea osoittaa. Ongelman kehkeytyminen on monen tekijän summa. Yhtäältä ongelman syntyyn vaikuttaa pelattu peli, toisaalta pelaajan ja hänen ympäristönsä ominaisuudet. Pelejä tutkittaessa on havaittu, että pelin lyhytkestoisuus, panostasojen suureneminen, pelin nopea toistuvuus, "melkein voitto"-tilanteiden läsnäolo ja pelin stimuloivuus esimerkiksi äänien kautta korreloivat riippuvuusriskin kasvamisen kanssa. (Wood 2007.) Muita kontrollin lipeämislle ja ongelmapelaamiselle altistavia tekijöitä ovat mm. geneettinen perimä (Brene 2007), sukupuoli (Welte, Barnes, Wieczorek, Tidwell & Parker 2002), päihteiden käyttö (Welte, Barnes, Wieczorek, Tidwell & Parker 2001) lääkitys (Dodd, Klos, Bower, Geda, Josephs & Ahlskog 2005), rahapelien kuluttamiseen käytetty rahamäärä (Currie, Hodgins, Wang, el-Guebaly, Wynne & Chen 2006) ja psyykkiset tekijät (Wood, Griffiths & Parke 2007). Olipa pelaamisen aloittamisen syy mikä tahansa, ongelmapelaajia tarkasteltaessa tulee ilmi, että ongelmapelaajalle voittaminen ei olekaan tärkein asia, vaan pelaamisen tuottamat tunnetilat (Mielonen & Tiittanen 1999; Wood ym. 2007).

Sosiaalisen ja kulttuurisen ympäristön suhtautuminen ja rahapelien tarjonta vaikuttavat ongelmapelaamisen määrään. Esimerkiksi Ruotsissa Svenska Spel, valtion omistama pelimonopoli, on aloitettuaan nettipokerin tarjoamisen onnistunut houkuttelemaan uusia asiakasryhmiä, jotka eivät aiemmin pelanneet nettipokeria. Keskimäärin Svenska Spelin pokeria pelaavat muihin pokerisivustoihin verrattuna enemmän naiset, naimisissa olevat ja ikääntyneet. (Tryggvesson 2007.) Kun tarkastellaan ruotsalaisen auttavan puhelimen Stödlinjenin puheluja, suurimmaksi yksittäiseksi ongelmia aiheuttavaksi peliksi on viime vuosina kivunnut nettipokeri (30 %) ohi kolikkoautomaattien (26 %), huolimatta siitä, että pokeri ei ole Ruotsin rahapelimarkkinoiden pelatuin peli (Stödlinje 2007).

Yhtälailla kuin rahapelien kulutus, myös ongelmapelaaminen on sukupuolittunutta. Se näkyy tässä kuin muissakin tutkimuksissa miesvaltaisuuksena (ks. Welte ym. 2002; Ahola & Turja 2007). Miesten lisäksi muiksi peliongelmalta alttiiksi ryhmiksi on tutkimuksissa havaittu nuoret (Wood & Griffiths 2002, 655; Jaakkola 2006a, 29), päihderiippuvaiset, psyykseongelmaiset tai emotionaalisesti herkät (Wood ym. 2007; Jaakkola 2006b). Rahapelaajien joukko on sirpaloitunut: heitä löytyy lähes kaikista ikä- ja sosiaa-

liryhmistä (Jaakkola 2006a, 27–28). Verrattuna vaikkapa alkoholiriippuvuuteen ongelmapelaamisen dynamiikka on monimutkaisempi ja heterogeenisempi. Juominen tapahtuu pääosin baarissa, kotona tai kadulla. Sen sijaan pelaamisen konteksti saa monia ulottuvuuksia: pelaaminen voi tapahtua kasinolla, kotona, raviradalla, kauppareissulla, huoltamolla tai ravintolassa. (Murto 2005.) Sen lisäksi pelityyppien välillä on huomattavia eroja. Pelejä on onnenpeleistä taitopeleihin, seurapeleistä konetta vastaan pelattaviin ja virtuaalisesti toteutetuista peleistä kasvokkain pelattaviin pöytäpeleihin. Heterogeenisestä ryhmästä johtuen ongelmaa ei ole ulkopuolisen tai edes asiaan syventyneen helppo tunnistaa ulkoisesti, peliongelmaisen “henki ei haise eikä askel horju” (Jaakkola 2006a, 26).

Internetpelaamista on kotimaisissa lehdissä syytetty peliongelman aiheuttamisesta. Kuitenkaan verkkopelien aiheuttama ongelmapelaajien määrä ei ole tilastojen valossa samalla tasolla kuin veikkauspelien tai automaattipelien aiheuttama ongelmapelaajien määrä (ks. Jaakkola 2006b; Aho & Turja 2007). Rahapeliautomaattien kulutus Suomessa on eurooppalaisittainkin suurta. Kuten muissakin Pohjoismaissa, myös Suomessa eniten rahapeliiriippuvuutta ovat perinteisesti aiheuttaneet rahapeliautomaatit. (Hansen 2006.) Rahapeliautomaattien pelaamiseen liittyvät peliongelmat näkyvätkin vahvasti peliongelmaisten tukipuhelimeen Peluuriin soittaneissa. Soittaneista 732 pelaajasta 66 prosenttia oli pelannut pääasiallisena pelinään juuri raha-automaatteja. (Jaakkola 2006b, 20).

Koko suomalaista pelaajakuntaa tarkastellen velkaantuminen rahapeleillä ei ole yleistä. Kyselytutkimuksen mukaan suomalaisista pieni vähemmistö on lainannut pelivelkojen maksuun tai rahapelaamiseen rahaa. Näin toimineista yksi prosentti lainasi kotitalouden yhteisistä rahavaroista, prosentti oli lainannut puolisolta tai perheenjäseneltä ja niin ikään prosentti oli lainannut muilta sukulaisilta tai tuttavilta⁵ (Ahola & Turja 2007, 37). Laadullisten tutkimusten mukaan peliriippuvaiset sen sijaan ovat valmiita lainaamaan pankista, ottamaan pikavipin, panttaamaan tavaroita, myymään omaisuutta ja jopa hankkimaan rikollisin keinoin rahaa rahoittaakseen pelejään, kun pelikierre on pahimmillaan (Murto & Niemelä 1993; Mielonen & Tiittanen 1999; Taskinen 2007). Mielosen ja Tiittasen (1999, 32–38) fenomenologisessa tutkimuksessa pelaajien talous ei ai-

⁵ Näitä lukuja tarkastellessa on huomioitava kyseiseen tutkimukseen kohdistunut luotettavuuden kritiikki luvussa 3.3.

noastaan kärsinyt hävityistä rahoista, vaan myös vaikutuksista, joita syntyi pelimaailmaan uppoamisen vuoksi. Hallitsemattomuuden seurauksena yksilöiden ajan ja rahan käyttö karkasi käsistä: töihin tai kouluun ei ehditty mennä venyneiden pelisessioiden vuoksi tai laskujen maksaminen unohtui.

Peluuriin soittaneista pelaajista miehistä 32 prosenttia oli velkaantunut pelaamisellaan, kun vastaava luku naisilla oli 21 prosenttia, huomattavasti pienempi siis (Jaakkola 2006b, 13). Pelien mekaniikka näyttäisi myös vaikuttavan velkaantumiseen. Peluuriin vuonna 2007 soittaneista pelaajista 17 prosenttia oli velkaantunut raha-automaatteja pelaamalla, kun nettipokerissa velkaantuneita oli 47 prosenttia (Jaakkola 2007). Jaana Lähteenmaan (2007) alustavat tutkimustulokset⁶ tukevat Peluurin lukuja velkaantuneisuuden yleisyydestä pokerin pelaajien keskuudessa. Kaiken kaikkiaan vuonna 2006 Peluuriin asiakkaista 32 prosenttia oli velkaantunut pelaamisesta johtuen (Jaakkola 2006b, 21).

Peliongelmaisten hoito

Rahapeliongelmaisten hoito on Suomessa on lähtenyt käyntiin muiden Pohjoismaiden tapaan 1990-luvulla. Muissa Pohjoismaissa kehityskulku on edennyt kohti pysyvää hoitotarjontaa, paneutumista erikoishoitoihin ja hoitohenkilökunnan motivointia tietotaitonsa kehittämiseen pohjoismaisen yhteistyöverkoston ja kansainvälisten seminaarien kautta. Suomi ei ole ollut tässä kehityksessä mukana. (Hansen 2006, 96.)

Kaikenlaisia riippuvuuksia yhdistää se, että vain pieni osa riippuvaisista hakeutuu hoitoon ja hoitotutkimukset ovat osoittaneet riippuvuushoidot melko tehottomiksi ja tuloksiltaan lyhytaikaisiksi. Itsestä lähtevän parantumisen on nähty olevan yleinen selviämiskeino addiktioissa. Alkoholi- ja huumetutkimuksen saralla onkin esitetty, että riippuvuuksista paranee omatoimisen parantumisen kautta 1–30 prosentilla ”koukkuun” jääneistä ihmisistä. (Blomqvist 2004.) Suomessa peliongelmaisten hoidossa omatoimiseen parantumiseen rohkaiseminen on ollut olematonta. Vasta vuonna 2007 alettiin suomalaisille peliongelmaisille tarjota valtakunnan laajuisesti omatoimista parantumista tukevia palveluita auttavan puhelimen Peluurin internetsivuilla (ks. Peluuri 2007).

⁶ Kvantitatiivinen aineisto kerättiin samalla tutkimuslomakkeella, kuin itse olen kerännyt kvalitatiiviset verkkovastaukseni.

Byrokraattisella tasolla peliongelman hoidosta hankalan tekevät sen kustannukset ongelmasta kärsivälle. Peliongelmaa ei nykyisessä sosiaali- ja terveydenhuollon lainsäädännössä tunneta lainkaan riippuvuutena, joten kunnilla ei ole velvoitteita osallistua hoidon kustannuksiin. Asiakas joutuukin hoitokulujensa maksumieheksi, jos kunnan sosiaalitoimi, joka käsittelee useimmiten peliongelmaisen asioita, ei rahoitusta myönnä. (ks. Turja 2006, 6.) Kuntien sosiaalijohtajat myöntävät, että ongelmapelaajille tarjottavien palveluiden taso on useimmiten melko tai erittäin huono ja se voisi olla parempikin. Huono palvelun taso ilmenee siinä, että palvelutyöntekijöiden tietotaso ongelmapelaamista kohtaan on oman aktiivisuuden varassa, sillä vain kolmannes kunnista järjestää hoitohenkilökunnalle koulutusta asiasta. (emt.)

Ongelmapelaamisen hoidon tarjonta lankeaa julkisella puolella pääosin julkista rahoitusta saavan A-klinikka-säätiön tehtäväksi. A-klinikka-säätiö on tällä hetkellä ainoa pysyvästi rahoitusta saava peliongelmaisia hoitava taho, jolla on myös laaja toimipisteverkosto. Ongelmalliseksi A-klinikan roolin rahapeliongelmaisten hoitajana tekee sen keskittyminen ensisijaisesti alkoholiongelmaisten hoitoon. Antti Murron pro gradu -työn (2005) asiantuntijahaastattelussa ilmeni, että A-klinikan johto myöntää ongelmapelaajien olevan resurssien puutteen takia kakkosluokan asiakkaita, alkoholiriippuvaisten varjossa. Priorisointi näkyy niin henkilökunnan vähäisessä ongelmapelaamiseen keskittyneessä koulutuksessa kuin myös hoitopaikkojen myöntämisperusteissa, joissa alkoholiriippuvaiset ovat ensisijalla. Murron (emt.) haastattelemat asiantuntijat pitivät tärkeänä erikoistuneen hoitotarjonnan esiinmarssia ja katsovat, että hoitotarjonta olisi järkevintä rakentaa olemassa olevan hoitojärjestelmän sisään.

A-klinikan lisäksi tarjolla on tarjolla peliriippuvuuden selättämiseksi myös muita hoitomuotoja, jotka ovat joko projektimuotoisia tai eivät saa julkista rahoitusta. Apua saamm. A-klinikoiden nuorisoasemilta, mielenterveystoimistoista, Gamblers Anonymous-ryhmistä, Sininauhaliiton Kouvolan kuntoutuskeskuksesta, Peluurin auttavasta puhelimesta ja Sosiaalipedagogiikan säätiöstä. Näiden ohella tietoa ongelmaan löytyy apua.info- sekä Peluuri-verkkoportaaleista ja verkossa toimii myös muutamia peliriippuvaisille tarkoitettuja keskustelualueita.

Mielosen ja Tiittasen (1999) tutkimuksessa tuli esille, että hoito ja ongelmapelaajat kohtaavat ongelmapelaajien mielestä huonosti. Haastatellut ongelmapelaajat kokivat, että informaatio eri hoitomahdollisuuksista oli jäänyt saamatta ja hoitotarjonnasta tietämättömyys oli syynä jättäytymiselle syrjään avun hakemisesta. Hoitomuodoista löytynyt informaatio oli sattuman tulos. Tämän lisäksi pelurit kokivat ongelman vähättelyä sekä alueellisia eroja hoitopalveluiden tarjonnassa. Jos informaatiota oli, niin seuraavana esteenä oli ylittää kynnys hoitoon pääsyyn. Hoidon rahoitus ja moniongelmaisten ohjaaminen jonnekin muualle kuin peliongelmaisille tarkoitettuun hoitoon nähtiin ongelmaiseksi. Hoitoon tyytyväiset kiittelivät avun antajien auttamishalukkuutta ja saamaansa vertaistukea. Gamblers Anonymousin, A-klinikan sekä mielenterveystoimistojen hoitojen tuloksellisuudesta oltiin kuitenkin erimielisiä. (emt.)

Vaikka rahapeliongelma on olemassa, se ei ole noussut julkisen keskustelun keskiöön kuten muissa Pohjoismaissa. Rahapelitutkijat ovat huolissaan erityisesti nuorten ongelmapelaamisesta ja ovat vaatineet päättäjiltä lainmuutosta rahapelien ikärajojen nostamiseksi 18 ikävuoteen (A-klinikka ym. 2007). Toiseksi rahapeliongelman keskitetyille hoidolle tai ongelmaa selvittäväälle tutkimukselle ei ole löytynyt kuin pätkittäistä rahoitusta. Tilanne saattaa kuitenkin olla muuttumassa, sillä STM on lisännyt rahoitusta peliongelmailmiön tutkimiseksi. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus- ja kehittämiskeskus on määrännyt tutkia rahapelikäyttäytymistä ja pelaamiseen liittyviä haittoja, rahapelitoiminnan yhteiskunnallista säätelyä sekä kehittää rahapelaamiseen liittyvien haittojen ehkäisyä ja hoitojärjestelmää. (STAKES 2007b.) Myös Suomen akatemialla on käynnissä mm. rahapeli-riippuvuutta tutkiva Pääteet ja Addiktio -tutkimusohjelma (STM 2007a).

Suomalaisten kannalta kiinnostavia kysymyksiä tulevaisuudessa ovat: siedetäänkö suomalaista pelimonopolia EU:ssa? Pysyvätkö kolikkopelit eniten ongelmia aiheuttavana pelimuotona vai ottaako esimerkiksi pokeri kyseenalaisen ykkössijan, jos sen pelaajamäärät kasvavat tarpeeksi nopeasti? Löytyykö halua ja resursseja peliongelma-ikäisten tukemiseen ja yhteiskunnallisen keskustelun käynnistämiseen aiheesta?

4 Velkaantuminen suomalaisessa kontekstissa

4.1 Suomalaiset luottojen käyttäjinä

Kotitalouksien luotonoton kehittymiseen nykytasolle on keskeisimmin vaikuttanut luottomarkkinoiden historiallinen kehitys. 1980-luvulla alkoi osittainen luottosäännöstellyn vapautumisprosessi, joka johti 1990-luvulla vapaaseen ja kiihtyneeseen luottojen myöntämiseen. 1980-luvulla 90 prosenttia kulutusluotoista oli pankkien myöntämiä kun vuonna 2005 pankkien osuus oli tipahtanut 60 prosenttiin myönnettyistä kulutusluotoista. Uusina luotontarjoajina mukaan olivat tulleet rahoitus- ja luottokorttiyhtiöt sekä muut rahoituslaitokset. (Suomen pankkiyhdistys 2006, 3–4.)

Kotitaloudet ovat velkaantuneet kasvavassa määrin sen jälkeen kun luottomarkkinat vapautettiin. Erityisen voimakasta velkaantuminen on ollut viimeisen kymmenen vuoden sisällä. Suomalaisten kotitalouksien velkaantumisaste⁷ vuonna 1997 oli 58 prosenttia kun sen vuonna 2007 arvioitiin olevan ennätyskelliset 103 prosenttia ja velkaantumisen kasvun odotetaan kasvavan entisestään. (Finanssialan Keskusliitto 2007a, 45.) Vuonna 2006 kotitalouksien ja kolmannen sektorin yhteisöjen asuntoluottokanta kasvoi edellisestä vuodesta 14,1 prosenttia ja kulutusluottokanta puolestaan 10,3 prosenttia. Kasvavasta velkaantuneisuudesta huolimatta suomalaiset kotitaloudet eivät ainakaan vielä ole joutuneet vaikeuksiin taloudenpidossa. Syynä tähän on vuosituhannen vaihteen jälkeen matalalla pysynyt korkotaso ja kotitalouksien varallisuuden kertyminen. (emt., 46.) Kansainvälisesti vertailtuna velkaantuneiden kotitalouksien määrä on Suomessa keskitasoa. Tyypillisintä velkaantuminen on anglosaksisissa maissa kuten Australiassa, Yhdysvalloissa ja Iso-Britanniassa. Välimeren maissa, kuten Espanjassa, Italiassa ja Portugalissa velkaa on tyypillisemmin vähemmän. (Herrala 2006, 97–98.)

Vuonna 2007 suomalaisista 51 prosentilla oli jonkinlaista velkaa. Keväästä 1999 velallisten määrä on pysynyt 48 ja 52 prosentin välillä (Finanssialan Keskusliitto 2007a, 7). Velallisten määrä on perinteisesti ollut korkea segmentissä, johon kuuluvat 25–49-vuotiaat, korkeakoulutetut, suurituloiset ja lapsiperheet (Muttillainen 2002, 112). Suo-

⁷ Maksamatta oleva velkamäärä jaettuna käytettävissä olevilla vuosittaisilla tuloilla.

malaisista 31 prosentilla on asuntolainaa. Asuntovelalliset on ollut voimakkaimmin kasvava luotollisten joukko, sillä viimeisen kahdeksan vuoden kuluessa asuntovelallisten määrä on kasvanut seitsemällä prosenttiyksiköllä. Asuntovelkaisuuden kasvusta huolimatta useimmiten ihmisten velka on kulutusluottoa, jota on 32 prosentilla ihmisistä. Kulutusluottojen käyttöä ikäryhmittäin tarkasteltaessa huomataan, että velkaantunein ikäryhmä ovat 29–34 -vuotiaat, joista 76 prosentilla on jonkinlaista lainaa ja luottoa. Kyseisen ikäryhmän velkaantuminen johtuu perheen perustamiseen ja oman kodin hankkimiseen liittyvistä syistä. Huomion arvoista on myös se, että vuonna 2004 alle 28-vuotiaista 16 prosentilla oli kulutusluottoa, kun vuonna 2007 heistä 24 prosentilla oli kulutusluottoa. (Finanssialan Keskusliitto 2007b, 7–8.)

Velkaantumisen kasvua voidaan selittää niin kysyntä- kuin tarjontarakenteellisilla tekijöillä. Luottojen määrä kasvoi nopeasti patoutuneen kysynnän ansiosta, mutta vapauttamistoimet osuivat myös aikaan, jolloin elettiin kulutusyhteiskunnan ja ”massakulutuksen” läpimurron aikaa (ks. Muttilainen 2002, 79–83). Markkinoiden vapauduttua kulutusluottojen kysynnän lisäksi myös niiden tarjonta on kasvanut. Tästä esimerkkinä on korkeakorkoisten vakuudettomien kulutusluottoinstrumenttien tarjonnan syntyminen 1990-luvulla. Vakuudettomien luottojen tultua markkinoille ”korkohaitari” eri luottovaihtoehtojen välillä on kasvanut. Vakuudettomien luottojen ero vakuudellisiin luottoihin on korkomarginaalin sisään laskettu riski, joka syntyy lainattaessa taloudeltaan keskimääräistä heikommille. Lisäksi luottojen korkoihin vaikuttavat maksuaika, luoton kokonaismäärä ja kulutusluottotyyppi. Pikavipeillä korko kohoaa satoihin prosentteihin, kun taas vakuudellisilla pankkiluotoilla päästään alle kymmenen prosentin. (ks. Peura-Kapanen & Raiskinmäki 2006, 9–16.)

Luotonoton kynnystä on madaltanut luottojen helppo saatavuus muuttuneiden käytäntöjen ja teknologioiden myötä. Luoton saa ilman aiempaa asiakkuutta ajasta ja paikasta riippumatta ja nopeimmillaan rahat ovat tilillä muutamassa minuutissa siitä, kun idea luotonotosta syntyi. Rahaa tilille saa esimerkiksi täyttämällä rahoitusta myöntävän tahon kotisivuilla verkkolomakkeen tai lähettämällä tekstiviestin. Teknologian ohella kysyntää kasvattaneina tekijöinä lienevät kuluttajien suhtautumisen muutos luotonottoa suosivammaksi ja luotontarjoajien aiempaa näkyvämpi sekä kohdennetumpi markkinointi. (Muttilainen 2002, 88, 99, 159.)

Caplovitz (1969) on tulkinnut luottomarkkinoiden jakautuneen kahtia Yhdysvalloissa. Toisella puolella ovat ne, jotka pystyvät varallisuutensa tai tulotasonsa turvin saamaan luottoa suopeammilla ehdoilla. Toisella puolella on velkaongelmille altis köyhempi ihmisryhmä, jolla ei ole tarjota vakuuksia tai jolla on merkintöjä luottorekisterissä. Tämä ryhmä joutuu maksamaan lainarahastaan hyväosaisia kovemman hinnan korkeamman koron muodossa. Ilmiötä Caplovitz (emt.) kutsuu ”poor pay more” -ilmiöksi. Suomalaisen nuorten vuosikoroaltaan korkeakorkoisten pikavippien käyttöä tutkittaessa on noussut esiin viitteitä, että Caplovitzin mainitsema ilmiö ottaisi jalansijaa myös Suomessa. Tutkimuksessa motiiviksi luotonotolle nousivat vähävaraisuudesta tai hedonistisesta kulutuksesta juontuvat käyttökohteet: juhliminen, nautintoaineet, ruoka, muiden velkojen tai laskujen maksaminen ja liikennekulut. (ks. Kaartinen & Lähteenmaa 2006, 40.)

4.2 Ylivelkaantuminen ja velkakierteestä pois pääseminen

Goldsmithin (1996, 276) mukaan kotitalouksien suurin haaste talouden hallinnassa ovat luotot. Ne ovat nousseet kotitalouksien keskeiseksi taloudenhallinnan välineiksi (Mutttilainen 2002, 248). Useimmat kotitaloudet selviävät maksuvelvollisuuksistaan, mutta eivät kaikki. Luottojen hallinnan vaikeus näkyi heti luottomarkkinoiden avauduttua siirryttäessä 1980-luvulta 1990-luvulle. Velkaongelmien kasvu lähti liikkeelle 1980-luvulta ja kasvutrendi kiihtyi entisestään 1990-luvulle siirryttäessä seuraten luotonoton kasvua. 1990-luvun laman jälkeen velkaongelmaisten määrä lähti puolestaan hienoiseen laskuun, muuttuen taas vuosituhannen vaihteessa nousutrendiksi. (Mutttilainen 2002, 248.) 1990-luvun velkaongelmat olivat asuntovelka- ja takausvelkaliittännäisiä kun taas 2000-luvulla ongelmaksi ovat muodostuneet kulutusluotot (Mutttilainen 2002; Valkama, Muttilainen & Tala 2002, 17).

Maksuhäiriöisten henkilöiden määrä vuoden 2007 kesäkuussa oli 310 344. Vuodesta 2000 lähtien maksuhäiriöisten määrä on pysynyt vaihteluvälissä 298 000–323 000 (Asiakastieto 2007b). Vuosittainen uusien maksuhäiriömerkintöjen määrä henkilöille on ollut nousujohteinen vuodesta 2000 lähtien. Vuonna 2000 uusia maksuhäiriömerkintöjä tuli puolessa vuodessa 152 055 henkilölle, kun vuonna 2007 vastaava luku oli 291 675. (Asiakastieto 2007a.) Ulosotossa todettu varattomuus ja alioikeuksien antamat yksipuo-

liset tuomiot ovat yksityishenkilöiden maksuhäiriöiden voimakkaimmin kasvavat perusteet. Perusteessa ulosotossa todettu varattomuus on kasvua viime vuodesta noin 22 prosenttia; määrän kasvu saattaa selittyä muuttuvalla lainsäädännöllä, joka on saanut velkojat perimään velkojaan. Alioikeuksien yksipuolisista tuomioista johtuvat maksuhäiriöt lisääntyivät noin 21 prosentilla. Näistä tuomioista pienten eli alle 300 euron tuomioiden osuus oli noin 18 prosenttia. (Asiakastieto 2008; Asiakastieto 2006.)

Velkaongelma ei ole mitattavissa ainoastaan luottohäiriöillä tai muilla absoluuttisilla mittareilla. Liiallinen velkaantuminen voi muodostua velalliselle taakaksi, joka vaikuttaa hänen elämäänsä ja kulutukseensa. Tällaista velkaantumisen tunnetta kutsutaan subjektiiviseksi ylivelkaantumiseksi. Aiemmissa tutkimuksissa subjektiivista ylivelkaantuneisuutta on arvioitu kysymällä velkaantuneilta, onko heidän velkaantumisensa ”ongelmallista”, onko luottojen määrä ylittänyt ”selviytymisrajan” tai onko heidän tulotasonsa ja luottomenojensa suhde ylivelkaantuneisuutta indikoivalla tasolla. (ks. Muttilainen 2002, 128.)

Merkittävin talouteen niin makro- kuin mikrotasollakin vaikuttanut ilmiö velkamarkkinoiden vapautumisen jälkeen lienee 1990-luvun lama. Iivari (2000, 134) jakaa 1990-luvun alun lamasta aiheutuneet ylivelkaantumisen syyt rakenteellisiin tekijöihin: työsuhteiden pätkittymiseen, sosiaaliturvan leikkauksiin ja kotitalouksille syntyneisiin erilaisiin kriiseihin. Ylivelkaantuneisuutta ilmenee keskimääräistä useammin työttömien, yksinhuoltajien, vähän koulutettujen ja pienituloisten kotitalouksien parissa, vaikka nämä ryhmät eivät ole suhteellisesti yleisemmin velkaantuneita (Mutilainen 1996, 23–33; Iivari 2000), kuten edellisessä luvussa todettiin. Subjektiivinen ylivelkaantuminen koetaan juuri näissä ryhmissä suurimmaksi ongelmaksi, johtuen ryhmien taloudellisesta tilanteesta sekä valmiiksi ahtaasta yhteiskunnallisesta asemasta (Mutilainen 2002, 141).

Velkaongelman arvioitiin 1990-luvun lopulla kyselytutkimusten valossa koskevan 100 000 suomalaista kotitaloutta (Mutilainen 2002, 248). Velkaongelman kokeminen ei ole pysynyt samanlaisena ajan kuluessa. Yhä pienemmät velkasummat koetaan ongelmalliseksi ja myös apua ylivelkaantumiseen etsitään yhä pienempien summien vuoksi. (Iivari & Mälkiä 1999, 35; Iivari 2000, 120.) Ongelmallisen velkaantumisen parissa työskentelevät velkaneuvojat näkivät ongelmallisimpana asiakasryhmänään pienvelalliset. Vaikka kyse oli pienistä summista, niin näissä tapauksissa summa oli merkittävä velallisen

maksukykyyn nähden. Pienvelalliset olivat tyypillisesti eläkeläisiä, pienituloisia, yksinhuoltajia ja pätkätyöläisiä. (Valkama 2004, 68.) Siitä ei kuitenkaan ole tutkimustietoa, kertooko pienvelallisten vaikea velkaisuus köyhyydestä, kyvyttömyydestä hoitaa taloutta vai jostain muusta.

Useimmat velkaongelmia kohtaavat saavat taloutensa kuntoon järjestelemällä talousasiansa toisin tai sopimalla veloistaan velkojensa kanssa (Muttillainen 2002, 249). Nämä keinot eivät kuitenkaan onnistu kaikilla. Ongelmat velkojen hoidossa ja rahojen riittävyydessä aiheuttavat ylivelkaantuneissa stressiä ja paineita sosiaalisten suhteiden hoidolle. Pitkään jatkunut ylivelkaantuneisuus saattaa johtaa tunteeseen yhteiskunnan ulkopuolelle ajautumisesta. (Iivari & Mälkiä 1999, 76–79.) Koljosen ja Römer-Paakkasen (2000, 17–20, 24) tutkimuksessa tämä kuvastui nuorilla velkaantuneilla häpeän ja eristyisyyden tunteina, jotka vaikuttivat ylivelkaantuneen henkiseen terveyteen. Pahimmillaan henkiseen pahaan oloon oli mietitty ratkaisuksi itsemurhaa.

Erola (2000) jakaa maksuhäiriömerkinnöistä ihmisille syntyvät haitat käytännön tasolle ja henkiselle tasolle. Maksuhäiriömerkintä tuo merkinnän saaneiden talouden hallintaan epävarmuutta ja joustamattomuutta, koska rahallista vajetta ei pystytä tasapainottamaan esimerkiksi luottokortilla tai kulutusluotolla (emt., 69). Nyky-yhteiskunnassa tämä on todellinen rasite. Luottohäiriömerkintä voi johtaa vaikeuksiin asunnon hankinnassa, estää opiskelut, jos opintolainaa ei saa tai olla esteenä työpaikan saamiselle (Koljonen & Römer-Paakkanen 2000). Toisaalta maksuhäiriömerkintä stigmatsoi saajaansa. Seurauksena on syyllisyyden tunnetta ja häpeää. (Erola 1997, 49–67.)

Yhteiskunnan reaktio kasvaneeseen ylivelkaantumiseen

1990-luvun laman ja yksityishenkilöiden ylivelkaantumisen seurauksena huomattiin tarve maksukyvyttömyyteen liittyvän lainsäädännön uudistamiseen. Asiaa koskevaan lainsäädäntöön saatiinkin muutosta kun vuonna 1993 säädettiin laki yksityishenkilön velkajärjestelystä. Laki katkaisi elinikäisen velkavastuun. (L 57/1993; Muttilainen 2002, 251.) Ylivelkaantuneet saivat lisää helpotusta asemaansa vuonna 2000, kun voimaan astui laki talous- ja velkaneuvonnasta (L 713/2000).

Talous- ja velkaneuvontalain 1 §:n 1-2 momenttien mukaan talous- ja velkaneuvontaa annetaan kunnan toimesta. Lain mukaan palvelun on määrä tarjota yksityishenkilöille tietoja talouden sekä velkojen hoidosta ja avustaa taloudenpidon suunnittelussa. Neuvonnalla pyritään siihen, että asiakas kykenisi huolehtimaan itsenäisesti ja riittävän suunnitelmallisesti taloudellisista asioistaan. Neuvojan velkojenhoitotyö voi pitää sisälleen velkajärjestelyyn hakemisessa tai muunlaisessa järjestelyssä avustamista. Asiakkaalta ei edellytetä maksuhäiriötä neuvontaan pääsemiseksi, vaan laissa tähdätään velkaantumisongelmia ennaltaehkäisevään neuvontaan. (L 713/2000.) Verrattuna naapurimaihimme Norjaan ja Ruotsiin olemme auttamatta ”jälkijunassa” talous- ja velkaneuvonnassa, sillä näissä maissa on yli 20 vuoden kokemus talous- ja velkaneuvontapalveluiden tarjonnasta (HE 37/2000; Klingander 2000, 65).

Velkaneuvontaa käsittelevien tutkimusten valossa on ilmeistä, että talous- ja velkaneuvontapalveluille on kysyntää. Kysyntä on niin suurta, että on jopa kyseenalaista, selviävätkö yksiköt lain vaatimista velvollisuuksistaan paikkakunnilla, joilla neuvontaa joutuu odottamaan 60–450 päivän verran ja yksikössä on työn alla olevia asiakastapauksia 135–585 väliltä. (Salonen 2002, 29–30.) Vuoden 2002 lopussa kunnallisen talous- ja velkaneuvonnan uusi asiakas joutui keskimäärin odottamaan 41 päivää palvelun saamista (Valkama 2004). Nähtäväksi jää, tullaanko palvelun tarjontaa kasvattamaan, sillä hallituksen esityksessä (HE 37/2000) huomautetaan, että lain toimivuutta tullaan seuraamaan ja määrärahoja mitoittamaan kysynnän mukaan.

Koljosen ja Römer-Paakkasen (2000) tutkimuksessa esiin tuli ylivelkaantuneiden nuorten tarve talous- ja velkaneuvonnan palveluille ennen velkaantumiskierrettä tai sen alkuvaiheessa. Nuoret olisivat ennen velkaantumistaan kaivanneet tietoa rahankäytöstä, velkaneuvonnan palveluista ja talouden hallinnasta (emt.). Salosen (2002, 34–35) tutkimuksessa asianajotoimistot, jotka olivat erikoistuneet hoitamaan henkilöiden velkajärjestelytyötä, olivat havainneet, että osa asiakkaista on täysin tietämättömiä kunnan tarjoamista velkaneuvontapalveluista. Talousneuvonnan osalta kyse on myös puutteellisesta palvelujen tarjonnan tiedottamisesta. Esimerkiksi talous- ja velkaneuvontayksikön internet-sivuilla tai esitteissä ei mainittu lainkaan tarjolla olevia talousneuvontapalveluita, vaan tuotiin julki ainoastaan velkaongelmia käsittelevät palvelut. (emt., 41.) Talousneuvonnan puutteellista tiedotusta tuskin korjataan ilman valtion väliintuloa, koska

Valkaman ym. (2002, 78–79) tekemissä talous- ja velkaneuvojien haastatteluissa syy talousneuvonnan vähyydelle nähdään ensisijaisesti kunnallisten resurssien puutteessa.

Ylivelkaantuneiden on mahdollista hakea harkintaperusteista sosiaalista luototusta. Apua myöntävät joidenkin kuntien sosiaalitoimet (STM 2007b) ja seurakuntien diakoniatoimet, mikäli henkilö on pudonnut muiden rahoitusvaihtoehtojen ulkopuolelle. Kysymys on kuitenkin pienemmän mittakaavan luototuksesta. Vuonna 1990 perustettu Takuu-Säätiö toi Suomeen kolmannen sektorin tarjoaman sosiaalisen takaus- ja luototustoiminnan isommassa mittakaavassa. Säätiön päätehtävä on auttaa ylivelkaantuneita myöntämällä pienikorkoista luottoa pankkiluottojen hoitamiseksi. Alun perin säätiö tarjosi palveluitaan vankiloista tai muista laitoksista vapautuneille. Vuonna 1995 toiminta laajennettiin aikaisemman kohderyhmän ulkopuolelle koskemaan yleisemmin ylivelkaantuneita velkajärjestelyrahaston voimin ja vuonna 1998 alettiin tarjota sosiaalisten luottojen takaustoimintaa. Vuoteen 2001 mennessä Takuu-Säätiö oli myöntänyt 5000 velalliselle takauksen ja velkojen yhteissumma oli 60 miljoonaa euroa. (Valkama ym. 2002, 1, 91.)

Takuu-Säätiön keskeisimpinä ehtoina sosiaalisen luototuksen myöntämiselle ovat, että hakija on suomalainen yksityishenkilö, jonka velkaantuminen on yksityistalouteen liittyvää, hakijalla on tarpeeksi maksukykyä ja velkaantuneen olosuhteiden tulee olla vakiintuneet niin, että velkaantumisen aiheuttaneet syyt ovat poistuneet tai hallinnassa (Takuu-Säätiö 2008, 3–4). Takuutoiminnan ohella Takuu-Säätiö tarjoaa neuvontaa Velkalinja-puhelintuessa. Velkalinja antaa neuvoja ongelmiin, jotka liittyvät maksuvaikeuksiin, velkajärjestelyyn tai yleisesti Takuu-Säätiön toimintaan. Vuonna 2001 Velkalinja-palvelussa vastattiin 2 864 puheluun. (Valkama ym. 2002, 15.)

Mikäli velkaantunut ei löydä apua miltään edeltä mainitulta taholta, tarjoaa laki yksityishenkilön velkajärjestelystä viimesijaisena vaihtoehtona velkajärjestelyn tuomioistuimen päätöksellä (L 57/1993). Tätä menettelyä on sen aloittamisen jälkeen vuosien 1993–2000 välillä hakenut kyselytutkimusten mukaan 67 000 yksityishenkilöä (Muttilainen 2002, 183). Tämä luku on kuitenkin mitättömän pieni verrattuna velkojaan vapaaehtoisesti järjestelleiden kotitalouksien määrään, joka vaihteli läpi 1990-luvun vuosittain 100 000 ja 200 000 kotitalouden välillä (ks. emt., 179, 184)

5 Tutkimuksen menetelmien ja aineiston kuvailu sekä arviointi

Tämän tutkimusaiheen pariin päädyin tutkimusassistentin työn kautta, jota hoidin sosi-
aali- ja terveysministeriön rahoittamassa ja taloustieteen laitokselle toteutetussa projek-
tissa. Aineiston keräämisen suunnittelu, kuten verkkolomakkeen kysymysten ja teema-
haastattelun viimeistely, on tehty tiimityöskentelynä. Sen sijaan haastattelut ja niiden
litteroinnin, koodauksen ja analysoinnin olen tehnyt itsenäisesti. Oma tutkimukseni er-
kani päättäjän projektista litteroinnin jälkeen, jolloin sain aineiston myös itselleni
käyttöön. Tutkimusryhmän aineistoon kerättiin aineistoa koskien kaikkia rahapeleillä
velkaantuneita. Itse olen sen sijaan kohdentanut tutkimuskysymykseni tarkastelemaan
rahapeleillä velkaantuneita ongelmapelaajia.

5.1 Monimenetelmällisesti kerätty laadullinen aineisto

Tutkimukseni aineisto koostuu teemahaastatteluista ja verkkolomakkeella kerätystä ai-
neistosta. Verkkolomakkeella karttui myös runsaasti kvantitatiivista aineistoa, mutta
jätin sen tarkastelun tämän tutkimuksen ulkopuolelle. Oman tutkimukseni aineisto koos-
tuu siis kahdesta kvalitatiivisesta osa-aineistosta.

Laadullisen tutkimusotteen olen valinnut tutkimusongelman luonteesta johtuen. Uskon
kvalitatiivisen aineiston tuottavan valitsemaani tutkimusongelmaan paremmin selitystä
kuin kvantitatiiviset menetelmät. Kuten edellä totesin, ongelmapelaamiseen liittyvä ku-
luttajakäyttäytymisen puoli on tieteellisesti vähän käsitelty alue ja siksi näen laadullis-
ten menetelmien käytön tutkimusvälineenä sopivaksi kartoittavan luonteensa, dynaami-
suutensa sekä aineistolähtöisen lähestymistapansa vuoksi. Hirsjärven ja Hurmeen (2004,
28) mukaan valitsemalla laadullinen menetelmä saadaan tietoa tajunnan sisällöstä ja
tutkittavien käsityksistä koskien ympärillä olevaa maailmaa. Laadulliset menetelmät
auttavat ymmärtämään merkityksiä, joita ihmiset antavat ilmiöille ja tapahtumille. Laa-
dullisessa tutkimuksessa lähdetään siitä, että todellisuus on moninainen ja sitä ymmärre-
tään parhaiten tulkitsemalla kokonaisvaltaisesti tutkittavien tuottamien kertomusten, ta-
rinoiden ja muistelujen kautta (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara 2007).

Tutkimuksen aineiston keruutyypeiksi valitsin yhdessä tutkimusprojektia vetävän tutkijan kanssa teemahaastattelut, strukturoidun verkkolomakkeen ja tutkittavien kirjoittaman pelaajaelämäkerran. Kolmella keruutyypillä ja useammalla vastaustavalla pyrittiin välttämään viitekehyksen etukäteen eniten mietityttäneet karikot. Emme uskoneet tutkittavien löytämisen olevan helppoa ja toiseksi ajattelimme, että vaikka löytäisimme haastateltavia, niin nämä saattaisivat kieltäytyä haastattelusta tutkimusaiheen aran teeman vuoksi. Valkama (2006b) epäilee, että ongelmapelurit jäävät tai jättäytyvät muuta pelaajakuntaa useammin tutkimusten ulkopuolelle. Valkaman ajatuksia tukee ongelmapelaamis- ja velkaantumiskeskusteluissa usein esiin noussut häpeän tunne (mm. Murto & Niemelä 1993; Mielonen & Tiittanen 1999; Koljonen & Römer-Paakkanen 2000; Kaartinen & Lähteenmaa 2006), jonka ajattelimme vähentävän haastateltavien vastaushalukkuutta. Aineiston kerääminen kolmella eri keruutavalla antoi haastateltaville mahdollisuuden valita itselleen helpoimman muodon kertoa kokemuksistaan. Vastaavan tutkijan kanssa näimme vaivattoman vastaamisen edellytyksenä tarvittavan vastaajamäärän kertymiselle. Aineistoa kertyikin runsaasti teemahaastatteluiden ja verkkolomakkeen avulla, mutta pelaajaelämäkertoja ei palautunut yhtään kappaletta. Lopullinen raaka-aineisto koostui 18 haastattelusta ja 761 verkkovastauksesta.

Työni tutkimusassistenttina painottui pitkälti teemahaastatteluprosessin läpiviemiseen, sillä verkkolomakkeelle haastateltavat kertyivät itsestään verkkolomakkeesta tiedottamisella. Teemahaastattelujen sopiminen, toteutus ja litterointi olivat neljä kuukautta kestäneen aineistonkeruun aikaavievin osuus. Teemahaastattelut sekä verkkolomakkeen suunnittelin, toteutin ja litteroin itse. Päättökija antoi palautetta haastattelurunkoa ja verkkolomaketta koskien, jonka perusteella korjasin ne lopulliseen muotoonsa.

Tutkimusta suunniteltaessa olimme varmoja, että saisimme teemahaastattelulla parhaiten ihmisiltä tietoa tutkimastamme aihealueesta. Koimme pystyvämme paremmin motivoimaan ihmisiä osallistumaan haastatteluun kuin täyttämään lomakkeen. Teemahaastattelulla tähdättiin laadullisen aineiston keräämiseen. Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2007, 200–201) näkevät teemahaastattelun soveltuvan hyvin tutkimuksiin, jossa:

- Haastateltu halutaan nähdään subjektina tutkimuksessa.
- Kyseessä on vähän kartoitettu aihe.

- Tiedetään etukäteen, että haastatteluiden tuloksena on monisuuntaisia vastauksia.
- Halutaan syventää tai selventää tietoja lisäkysymyksin.

Haastattelussa pyrin tuomaan esille ongelmapelaajan elämänkaaren ja haastattelun pyrin viemään siinä järjestyksessä, kun pelaaminen kehittyi. Haastattelun teemat käytiin siinä järjestyksessä lävitse, jossa ne tulivat haastattelussa esille. Verkkolomakkeen ensisijainen tarkoitus oli puolestaan kerätä kvantitatiivista aineistoa, mutta joukossa oli myös kolme laadullista avokysymystä, joiden perusteella verkkolomakkeella kerätty kvalitatiivinen aineisto kertyi:

1. Jos olet joutunut tilanteeseen, jossa pelasit enemmän kuin sinulla oli varaa ja hävisit, niin miten paikkasit tilannetta?
2. Oletko kokenut pelaamistasi koskaan ongelmaksi? Kuvaile kokemustasi rahapeleamisesi hallinnassa pysymisestä tai ongelmaksi muodostumisesta.
3. Oletko hakenut apua pelaamiseen tai siihen liittyviin ongelmiin? Millaisia kokemuksia sinulla on avun löytämisestä?

5.2 Kenttävaihe

Tutkimuksen aineisto kerättiin vuoden 2007 huhti-heinäkuun välisenä aikana. Haastatteluaineisto kerättiin kasvokkain tehtyinä haastatteluina, puhelimitse, sähköpostilla ja Windows Messenger – pikaviestinohjelmalla. Muutama haastatteluun pyysin täsmennyistä ja täydennystä jälkikäteen sähköpostitse sekä Messengerillä. Verkkolomakkeen toteutin yliopiston tarjoamalla Elomake-palvelulla.

Tutkittavia etsin osallistumispyynnöllä, jota levitin paperimuodossa sekä sähköisessä muodossa. Paperisen haastattelupyynnön (liite 3) sain RAY:n kautta Helsingin kasinolle sekä Potti- ja Täyspottipelisaleihin pääkaupunkiseudulle, Tampereelle, Turkuun, Lahteen, Ouluun ja Lappeenrantaan, kaiken kaikkiaan hieman yli 20 RAY:n toimipisteseen. Lisäksi lähetin paperiset haastattelupyynnöt Gamblers Anonymous -tukiryhmien kokoontumispaikkoihin. Sähköinen haastattelupyyntö, jossa pyydettiin vastaamaan verkkolomakkeeseen, tulemaan haastatteluun tai kirjoittamaan pelaajaelämäkerta, oli

luettavissa useassa lähteessä internetissä. Rahapeliyhtiöistä RAY, Veikkaus, Fintoto ja PAF julkaisivat osallistumispyynnön omilla verkkosivuillaan. Lisäksi tutkittavia haettiin keskustelupalstoilla, kuten pokeritieto.fi:n yleisellä keskustelualueella, ravia.fi:n keskusteluosiossa, suomi24.fi:n rahapeli- sekä peliriippuvuuskeskustelualueilla, MSN:n peliriippuvuuskeskustelupalstalta ja päihdelinkki.fi:n Valtti-keskustelualueelta. Tiedustelin myös sähköpostilla ongelmapelaajille tarkoitetuista hoitolaitoksista, olisivatko heidän asiakkaansa halukkaita haastatteluun.

Haastateltavat ottivat osallistumispyynnön seurauksena yhteyttä minuun. Tämän jälkeen sovittiin haastattelun ajankohta ja paikka. Tutkittavien motivoinnista huolimatta noin kolmannes jo haastatteluun lupautuneista kieltäytyi haastatteluista, joko kertomalla ettei haastatteluun tuleminen onnistukaan tai jättämällä yksinkertaisesti saapumatta haastatteluun.

Haastatteluja tehtiin pääosin Helsingissä oppimiskeskus Aleksandriassa, missä haastatteluolosuhteet olivat hyvät luottamuksellisen haastattelun toteuttamiseksi. Haastatteluja tehtiin myös etätyönä puhelimitse ja MSN Messenger -ohjelmalla, ihmisten kotona vieraililla paikkakunnilla sekä kahdessa peliongelmaisille tarkoitettussa hoitopaikassa. Yleensä aloitin haastattelut teemalla, joka käsitteli pelaamisen laatua, määrää ja kehittymistä, sillä ajattelin sen olevan teemoista haastateltaville läheisin. Seuraavaksi oli helppo siirtyä pelaamisesta johtuneeseen velkaantumiseen. Velkaantumista seurasivat usein teemat hoidon ja perheen tai läheisten merkityksestä ongelman selättämisessä. Mikäli haastateltava ei ollut hakeutunut hoitoon, kysyin, mistä hän hakisi apua, jos kokisi tarvitsevansa sitä. Tutkimukseni tulosten kannalta keskeisin teema oli se, jonka kautta kartoitin haastateltavien taloudellista käyttäytymistä. Lisäksi kysyin mielipidettä velkaantumiseen ja ongelmapelaamiseen liittyvistä aiheista. Lopulliseen muotoonsa teemahaastattelurunko tarkentui ensimmäisen kahden haastattelun jälkeen. Ilmi tuli, että muutamat kysymykset taustatietolomakkeella olivat tarpeettomia tai haastattelutilanteeseen soveltumattomia, joten niitä en enää kysynyt.

Yksikään haastattelu ei ollut sisällöltään eikä prosessina samanlainen kuin muut ja keskustelun balanssi haastateltavan ja haastattelijan välillä vaihteli. Toisia haastateltavia oli välillä motivoitava puhumaan lisää, kun taas toisissa haastatteluissa keskustelua oli ohjattava, jotta ei eksytty aiheesta. Haastattelujen kesto vaihteli 40 minuutin ja 105 minu-

tin välillä. Nauhoitettua aineistoa kasvokkain sekä puhelimitse tehdyistä haastatteluista kertyi noin 17 tuntia.

Kehityin haastatteluja tehdessä haastattelijana ja ymmärrykseni rahapelaamisesta ja ongelmapelaamisesta lisääntyi haastatteluprosessin aikana. Pystyin ensimmäisten haastattelujen jälkeen kohdentamaan kysymykseni paremmin. Haastattelut sujuivat kokonaisuudessaan hyvin. Vastaajia pyydettiin varaamaan riittävästi aikaa kysymyksiin vastamiseen ja haastattelut päättyivät vasta, kun kaikki teemat oli käsitelty. Haastateltavien muistin tukemiseksi minulla oli mukana lista eri luotto- sekä rahapelimuodoista. Listojen ansiosta haastateltavat muistivat enemmän yksityiskohtia kuin vapaasta muistista lueteltuna.

Aineistoa on siinä vaiheessa tarpeeksi, kun uudet tapaukset eivät tuota tutkimusongelman kannalta uutta tietoa (Eskola & Suoranta, 2001, 62). Haastattelujen loppupuolella huomasin, että tietyt asiat toistuivat haastateltavien puheissa, joten jonkin asteista kyläntymistä oli havaittavissa aineistossa. Peliongelmaisten ollessa niinkin heterogeeninen ryhmä kuin he ovat, on vaikea arvioida, olisiko lisähaastatteluilla aineistosta nousut uusia asioita esille.

Verkkokysely oli laadittu sellaiseksi, että sen pystyi täyttämään muutamassa minuutissa, mutta halutessaan avovastauksien kirjoittamiseen sai käytettyä pitkänkin ajan. Lomakkeen metatiedoista ilmeni, että lomakkeen täyttöön käytetty mediaaniaika oli 247 sekuntia. 50 vastaajalla lomakkeen täyttäminen oli vienyt enemmän kuin 1000 sekuntia. Näin pitkä vastausaika selittyy pitkillä avovastauksilla tai sitten vastaaja on tehnyt jotain muuta vastaamisen lomassa.

Aineistojen sisältö vaihteli keräystavan mukaan. Rikkainta aineisto oli kasvotusten tehdyissä haastatteluissa ja niukinta kirjoittaen, etenkin sähköpostilla, tehdyissä haastatteluissa. Vastausmuodot, joissa haastateltavien puhetta nauhoitettiin, sisälsivät eniten epäolennaisuuksia, kun taas haastateltavien kirjoittama aineisto verkkolomakkeella, Messenger-haastatteluissa ja sähköpostihaastatteluissa oli ytimekkäämpää. Verkkolomakkeella kerätty aineisto jätti avoimia kysymyksiä, joihin olisin mielelläni kysynyt täsmennystä. Vastauksien suppeus lomakkeella johtunee kysymyksen strukturoidusta muodosta ja toisaalta verkkovastaamisen työläydestä vastaajille.

5.3 Aineiston rajaaminen, priorisointi ja koodaus

Kuten laadullisessa tutkimuksessa yleensäkin, aineiston keruumenetelmäksi valikoitui harkinnanvarainen näyte. Harkinnanvaraisella näytteellä saadaan rakennettua käsitteellistettävä, jollain tavalla homogeeninen joukko. Tämän joukon on määrä kuvata tarkasti tutkittavaan ilmiöön liittyvää yhteiskunnallista ja aikaansa sidottua kontekstia. Laadullisessa sekä kuvailevassa tutkimuksessa uskottavuuden kriteeri ei olekaan määrä, vaan käsitteellistämisen kattavuus. (Eskola & Suoranta, 2001, 18.) Harkinnanvaraisuus korostui jo osaltaan aineistoa kerätessä, mutta erityisesti tutkimusongelman rajauksessa: käsiteltävään aineistoon jäivät henkilöt, jotka olivat velkaantuneet pelaamisella ja kokivat pelaamisensa ongelmalliseksi.

Tutkimuksessani velkaantuneiksi käsitetään ne henkilöt, jotka sanoivat ottaneensa jonkin tyyppistä luottoa tai velkaa. Teemahaastatteluissa velkaantuminen kysyttiin esittämällä lista eri luottomuodoista ja verkkolomakkeella velkaantumismuotojen selvittäminen tapahtui strukturoidulla kysymyssarjalla luottomuotoja koskien. Velkaantumisen syynä piti olla suorasti tai epäsuorasti rahapelaaminen. Epäsuoralla velkaantumisella tarkoitan, että jotkut haastateltavat kertoivat, että lähes kaikki talouskassan rahat menivät rahapelaamiseen ja luotoilla paikattiin talouskassan vajetta.

Ensisijaisena aineistona tutkimukseni analyysissä ovat puolistrukturoidut haastattelut eli teemahaastattelut. Tätä täydentävänä aineistona käytän verkkolomakkeella kerättyjä avovastauksia. Haastatteluista tähän tutkimukseen valittiin 14, loput neljä eivät olleet kokeneet pelaamistaan ongelmalliseksi. Näistä 14:sta kymmentä oli haastateltu kasvokkain, kahta sähköpostilla ja kahta puhelimitse. Täydensin yhtä kasvokkain ja yhtä puhelimitse tehtyä haastattelua esittämällä lisäkysymyksiä jälkikäteen vielä sähköpostilla.

Pelaamisen ongelmalliseksi kokemista ei kysytty strukturoidusti verkkolomakkeella, mutta rajausperusteena toiminut ongelmallisuuden tunne tuli esiin yhdessä tai useammassa avovastauksessa. Pelaaminen oli vastaajille taloudellisesti tai ajankäytöllisesti ongelmallista.⁸ Verkkolomakkeen vastaajista poistettiin ne, jotka eivät ilmaisseet pelaamisensa ongelmallisuutta vastauksissaan, eivät olleet ottaneet velkaa tai luottoa pe-

⁸ Jälkikäteen ajatellen rajauksesta olisi saanut tarkemman kysymällä strukturoidusti, oliko pelaaminen ongelmallista vai ei ja oliko ongelma luonteeltaan ajallista, rahallista vai molempia edellä mainituista.

laamiseen, jättivät liikaa tyhjiä vastauksia lomakkeelle⁹, olivat ilmeisiä hupivastaaajia, olivat alaikäisiä tai vastasivat lomakkeeseen alle 100 sekunnin¹⁰. Näiden kriteerien nojalla jäi verkkolomakkeen 761 vastaajasta lopulliseen tutkimusnäytteeseen 232 vastausta. Jatkossa haastatteluihin tai verkkolomakevastauksiin viitatessani tarkoitan rajaamaani 14 haastattelun ja 232 verkkovastaaajan joukkoa.

Haastattelujen litteroinnin tein mitä pikimmiten haastatteluiden jälkeen. Litteroinnissa noudatin sanatarkkuutta, jättäen kuitenkin selvästi keskeneräiset lauseet ja jatkuvasti toistuvat täytesanat, kuten ”niinku”, pois. Sähköpostilla ja Messenger-ohjelmalla tehtyjä haastatteluja ei luonnollisestikaan litteroitu, vaan ne olivat suoraan käytettävissä tekstitiedostoina. Elomake-palvelusta sain verkkovastaukset suoraan MS Excel-muodossa. Litteroidut haastattelut lähetin sovitusti myös tutkimusryhmän vetäjälle.

Litteroituani aineiston aloitin analyysin lukemalla aineiston muutamaan kertaan lävitse. Tästä muodostui entistä vahvempi kokonaiskuva haastatteluista. Ensimmäinen koodaus syntyi paperitulosteille kirjoittaen. Noudatin Eskolan ja Suorannan (2001, 152) ohjetta teemahaastattelurunkoon pohjautuvasta koodauksesta. Koodattuani tekstitiedostot vein aineiston Atlas.ti -ohjelmaan, jossa koodasin haastattelut sekä verkkoaineiston avovastaukset. Koodaus syventyi siirryttäessä paperiversiosta koodaukseen Atlas.ti:ssä. Olin miettinyt etukäteen teemat, jonka mukaan ajattelin analysoida aineistoa. Koodauksen yhteydessä syntyi kuitenkin lisää teemoja, kun lukukertoja tuli lisää.

5.4 Aineiston analysointi

Åstedtin ja Niemisen (1998, 152) mukaan fenomenologinen metodi sopii menetelmänä sellaiseen tutkimukseen, jossa pyrkimyksenä on tuottaa kuvailua tutkittavien ihmisten kokemuksista. Lopputulokset fenomenologisessa tutkimuksessa ovat tutkijan ajatuksien lopputuotteita. Todellisuuden tulkinta syntyy, kun tutkija paneutuu aineistoon, erittelee sitä sekä luokittelee aineistoaan kokonaisuuksiksi ja tekee niistä omat päätelmänsä. Analyysi ei ole standardoitu tapa toimia, vaan heijastaa tutkijan tulkintaa empirian luo-

⁹ Vastaamatta jättäminen ”millaisella lainalla tai luotolla olet pelaamistasi rahoittanut?” -kysymyssarjaan tai avovastauksiin rajasi vastaajan pois lopullisesta näytteestä.

¹⁰ Katsoin heidän vastanneen nopeammin, kuin mitä verkkolomakkeen kysymysten ymmärtäminen ja niihin vastaaminen vie aikaa minimissään.

masta todellisuudesta. Käsitteet ovat tutkijan työkaluja intuitiivisessa päättelytyössä. Näiden työkalujen avulla pystytään todellisuudesta nostamaan esiin tutkijan tekemiä tulkintoja. (Åstedt-Kurki & Nieminen 1998.)

Tutkimusongelma lähtee fenomenologisista lähtökohdista, joissa arki rakentuu arkitietoa tyypittelevästä järkeilystä. Tyypittelyn tulkinta tässä, kuten muussakin laadullisessa tutkimuksessa, on tutkijan vastuulla. Tutkijan subjektiivisuudesta huolimatta saadaan rakennetuksi tulkintoja, jotka auttavat ymmärtämään haastateltujen toimintaa omassa arjessaan.

Laadullisessa tutkimuksessa analyysi muodostuu usein induktiivisesti, eli tutkija ei laadi lainkaan tutkimushypoteesia, vaan hypoteesit ja teoriat nousevat aineistosta käsin (Koskinen, Alasuutari & Peltonen 2005 31–32). Näin olen toiminut tutkimuksessani, sillä tarkoitukseni on tulkita velkaantuneiden ongelmapelaajien arkista järkeilyä heidän kokemustensa, mielipiteidensä ja asenteidensa perusteella. Päätelmien tekemiseen analyysimenetelmänä käytin apuvälineenä teemoittelua. Lähestyn siis todellisuuden tulkintaa samasta näkökulmasta, kuin näen haastateltavien järkeilleen arkeaan (ks. luku 2.1). Teemoittelu sopii aiheen analysointimenetelmäksi, sillä metodologiaa tutkineiden Eskolan ja Suorannan (2001, 178) mukaan teemoittelu soveltuu hyvin menetelmänä tutkimusongelmaan, joka on käytännönläheinen.

Aivan kuten koodauskin, analyysi ei tapahtunut vain yhdessä tutkimukseni työvaiheessa, vaan jakautui useaan työvaiheeseen. Analyysin tekeminen alkoi oikeastaan jo kentällä, litteroinnin sekä koodauksen yhteydessä syntyneestä esiyymmärryksestä. Analyyttiset ajatukset selkiytyivät ja jäsenyivät entisestään lukemisen ja analyysiluvun kirjoittamisen yhteydessä.

Teemoja hallitsin koodaamalla Atlas.ti:hin teemakortiston ja ottamalla teemoista tulosteysteenvetoja. Jaoin teemat pelaajaelämänkaaren mukaan. Keskeisimmät teemat jakaantuivat ajallisesti: aktiivisen pelaamisen vaihe, velkaantuminen ja ongelmien kasaantuminen ja ”kulissin” kaatuminen. Rakentelin myöhemmin alateemoja pääteemojen alle, joilla täsmennettiin kyseisenä ajanjaksona tapahtunutta toimintaa.

Luokitteluvaiheen jälkeen siirryin teemojen tulkintaan. Eskolan ja Suorannan (2001, 174–180) mielestä teemoittelussa pyritään poimimaan analysoitavasta tekstimassasta keskeisimmät aiheet ja esittämään ne kokoelmana kysymyksenasetteluja. Heidän mukaansa teemojen onnistunut avaaminen nousee empirian ja teorian dialogista. Empiria tuodaan esille nostamalla katkelmia tekstistä ja teoria rakentamalla keskustelu omien päätelmien sekä aikaisemman kirjallisuuden välille. Tutkimukseni kannalta keskeisimmät hypoteesit ja kosketuskohdat teorioihin löytyivät teemahaastatteluosiosta, joka käsittelee taloudellista suunnittelua ja riskin kokemista velkaantuessa.

Analyysin tueksi olen esittänyt suoria lainauksia aineistosta. Lainauksien avulla pyrin avaamaan lukijoille toisaalta argumentointini ydintä ja toisaalta arkitodellisuutta, jossa ongelmapelaajat elävät. Asiasta keskustelua käyneenä olen huomannut, että ihmiset joilla ei ole kosketusta asiaan, saattavat nähdä rahapeliongelman vastuuttomuutena, mistä ei kuitenkaan useimmiten ole kysymys.

Luettavuuden parantamiseksi olen keksinyt haastateltaville nimet. Verkkolomakkeeseen vastanneiden runsauden vuoksi en lähtenyt nimeämään heitä. Heidän kommenttiansa yhteydessä ilmoitin sukupuolen ja iän. Tutkimukseni luettavuuden parantamiseksi olen korjannut haastateltavien kirjoituksista löytyneitä kirjoitusvirheitä. Haastattelutilanteessa pois jätetyt, mutta ilmiselvästi lauseisiin kuuluneet sanat, olen lisännyt sulkeiden sisässä haastateltavien puheen joukkoon.

5.5 Aineiston kuvailu

Tutkittavien taustatiedot

Haastatteluiden yhteydessä haastateltavat täyttivät lomakkeen (ks. liite 2), jonka perusteella heistä saatiin taustatietoa (ks. liite 11). Myös verkkolomakkeella ensimmäiset yhdeksän kysymystä käsittelivät vastaajien taustatietoja (ks. liitteet 4–10). Käyn tässä luvussa aineiston taustatietoja lävitse, sekä sivuan myös velkaantumisen ja ongelmallisuuden yleisiä piirteitä haastateltavissa. Tarkemman kuvan aineistosta saa lukemalla aineistoa kuvailevat liitteet.

Haastatellut olivat iältään 24–60 -vuotiaita. Miehiä heistä oli 11 ja naisia kolme. Kuukausittaiset bruttotulot vaihtelivat 500 ja 5000 euron väliltä. Kymmenellä haastateltavalla bruttotulot olivat 1501 ja 3000 euron haarukassa. Lopuissa 501–1000, 1001–1500, 3001–4000 ja 4001–5000 tuloryhmissä oli yksi haastateltu kussakin. Koulutustason vaihtelevuus oli myös laaja. Kolme oli suorittanut korkeakoulututkinnon, joista yksi ylempi korkeakoulututkinto, kolmella oli ylioppilastutkinto, seitsemällä ammattikoulutus ja yhdellä peruskoulututkinto. Yhdeksän haastatelluista ilmoitti asumismuodokseen avio- tai avoliiton. Tämän perhestatuksen omaavista viiteen perheeseen kuului lapsia. Yksin asuvia oli kolme henkilöä ja kaksi haastatelluista ilmoitti asuvansa kimppakämpässä. Yhdeksän haastatelluista teki töitä vakinaisesti täysipäiväisesti, yksi työskenteli osa-aikaisesti määräaikaisessa työsuhteessa, kolmesta eläkkeellä olevasta yksi teki töitä satunnaisesti ja yksi haastatelluista oli haastatteluhetkellä työttömänä.

Verkkolomakevastaajista 178 oli miehiä ja 54 naisia, eli 23 prosenttia oli naisia ja 77 prosenttia miehiä (liite 4). Vastaajien iän alarajaksi olen asettanut 18 vuotta ja vanhin vastaaja oli iältään 66 vuotta. Ikäjakauma verkkolomakkeella on voimakkaasti painottunut nuorempiin ikäryhmiin. Vastaajista 50 prosenttia oli alle 31-vuotiaita ja 80 prosenttia vastaajista oli iältään alle 41-vuotiaita. (liite 5.) Lomakkeeseen vastanneista 54 prosenttia eli avio- tai avoliitossa ja heistä 22 prosentilla oli lapsia ja 32 prosenttia oli lapsettomia. Toinen suuri asumismuoto oli yksin asuminen, joita oli 31 prosenttia. (liite 6.)

Palkkatöissä verkkolomakevastaajista oli 80 prosenttia (liite 7). Puolet vastaajista tienasi 1501–3000 euroa kuussa ennen veroja, 37 prosenttia tienasi 1–1500 euroa kuussa ennen veroja ja 11 prosenttia tienasi yli 3000 euroa (liite 8). 52 prosenttia vastaajista kuvasi pääasialliseksi toiminnakseen opiskelijan ja toiseksi yleisin ryhmä olivat varus- tai siviilipalvelusmiehet (liite 9). Velkaantumismuodoista yleisimpiä olivat luottokortin maksullista ominaisuuden käyttö (59 %) ja sukulaiselta tai ystävältä lainaaminen (55 %). Vähiten pelaamiseen oli käytetty opintolainaa (27 %) ja muun kuin pankin myöntämää kulutusluottoa, joka oli haettu lomakkeella (38 %). (liite 10.)

Verkkoaineistoni sukupuolivinoutuma perustuneeseen siihen, että rahapelaaminen ja ongelmapelaaminen ovat muutoinkin yleisempiä miehille kuin naisille (ks. luku 3.3). Myös ikäjakauman vinouma vaikuttanee työstatuksen muotoon, koska nuoremmilla vastaajilla opiskelut saattavat olla kesken ja asema työelämässä ei ole päässyt kehittymään. Tämä

taas johtanee pienempään palkkatasoon, kuin jos vastaajat olisivat vanhempia. Tulotasoja tarkasteltaessa on huomioitava se, että joillekin pelaajille ongelmapelaamisen aikainen tulotaso ei ollut sama kuin haastatteluhetkellä, sillä peliongelman päättymisestä voi joillakin tutkittavilla olla jo vuosia. Verkkolomakkeella kerääntyneiden vastauksien perusteella usealla velkaantuminen on tapahtunut eri rahapeleistä nimenomaan nettipokerilla. Tämä voi selitettyä kolmella tekijällä. Ensiksi selitys voi olla se, että vastaajia on kertynyt paljon pokeritieto.fi -verkkofoorumilta, jonka vuoksi näyte on painottunut pokerin pelaajiin. Toisena vaihtoehtona on, että nettipokerin pelaajat vastaavat suhteellisesti useammin verkkolomakkeisiin. Kolmantena vaihtoehtona on se, että nettipokerin pelaajat pelaavat suhteellisesti muita pelaajia useammin velaksi (ks. luku 3.4).

Haastatteluissa taustakysymyksenä oli kysymys iästä ja koulutuksesta. Johtuen aiheeni arkaluontoisuudesta ja siitä johtuvasta tiukasta haastateltavien anonymiteetin suojelemisselvoitteesta, en tuonut lainkaan lopulliseen tutkimusraporttiin tietoja haastateltujen suorittamista tutkinnoista tai iästä. Muuten taustatietojen perusteella ei ole nähdäkseni pääteltävissä haastatellun henkilöllisyyttä.

Pelaaminen – harrastus, työ vai pakko?

Neljällä haastateltavalla ongelmapelaaminen oli vielä päällä ja loput kymmenen eivät mielestään enää haastatteluhetkellä pelanneet ongelmallisesti. Seitsemälle haastatellulle peliongelman rooli oli ”mennyttä elämää”, kun taas toinen puolisko piti ongelmapelaamistaan yhä ajankohtaisena ja haasteellisena teemana elämässään. Muiden paitsi yhden pelaajan osalla pelaaminen oli ollut aktiivista tämän vuosikymmenen puolella. Haastateltavista suurin osa oli hakenut ammatillista apua ongelmaansa, kun taas verkkolomakkeella vastanneista ongelmaan apua hakeneet olivat vähemmistö.

Tähän tutkimukseen on saatu mukaan laaja ongelmapelaamisen kirjo. Tutkittavien velkaantuminen oli muodostunut lähes kaikilla rahapelaamismuodoilla, joita suomalaiset pelaavat (ks. Aho & Turja 2007). Tosin haastateltavista yksikään ei ollut pelannut raaputettavia arpoja tai lottoa velaksi, ja myös lomakevastaajien joukossa nämä olivat harvinaisempia velkaantumisen muotoja.

Tutkittavien pelaamisen motiivi vaihteli yksilöittäin. Useimmille pelaaminen oli ensi alkuun sisällön hakemista elämään. Tutkittavat kertoivat pelanneensa ajan kuluttamiseksi, jännityksen hakemiseksi tylsään arkeen tai satunnaisten voittojen toivossa. Toisille, tosin harvemmillle, pelaamisessa ei ollut kysymys viihteestä. Pelaamisessa oli koko ajan ollut kysymys rahan hankkimisesta ja ammatillaiseksi ryhtymisestä. Rahapelin pelaaminen oli muuttunut kulutuksesta työksi.

Tiedän että pelaan liikaa, mutta silti haaveammattini on oikeastaan aina ollut pelaamalla itsensä elättävä ammattilainen ja haave suuresta voitosta kannustaa jatkamaan. Siinä vaiheessa, jos en pysty lapselleni ostamaan jotain, mitä hän haluaa tai elatusmaksujani maksamaan, olen vasta sitten todennäköisesti valmis hankkimaan apua. Niin kauan tulen tavalla tai toisella ruokkimaan omaa pelinälkäni jollain tavalla. – mies, 31 vuotta –

Pokerin pelaajien puheissa pelaaminen rinnastettiin sijoittamiseen. Jotkut tutkittavat puhuivat pelaamisen vaativan ”investointeja” voittamiseen. Investointi voi olla niin rahallista kuin ajallista. Samaan tyyliin puhuttiin pokerista harrastuksena. Argumenttina pokeriin käytetylle rahalle ja ajalle oli, että muutkin harrastukset vievät aikaa ja rahaa.

Kyllähän se jonkinmoinen ongelma on. Toisaalta on pitkiä jaksoja, jolloin pelaamiseni rahoitan voittamillani rahoilla, eikä tarvitse turvautua lisäinvestointeihin pikavippien yms. muodossa. Mutta on myös niitä jaksoja, jolloin ei ole pelikassaa ja täytyy turvautua lisäinvestointeihin pikavippien yms. lainojen avulla. Koska pystyn todistettavasti (pidän erittäin tarkkaa kirjaa pelaamisistani) pitkällä [ajanjaksolla] tekemään jopa voittoa pokerilla Se houkutus pelata on suuri ja niinpä lähes jokainen päivä kulutan kahdesta jopa kahdeksaan tuntiin pelaten Texas Hold'emia. – mies, 25 vuotta –

Nettipokeriin häviäminen on taas enemmän oppirahapainotteista, ja siinä voi menestyä ilman kovin suurta vaaraa pitkistä häviöputkista tai muutenkaan sen odotusarvot eivät ole yhtä alttiita heilahtelulle, kuin esim. pitkävedossa ja raveissa voi tulla pitkiäkin miinusjaksoja, mutta aina kuitenkin koittaa se parempikin huomen. Nettipokerin taitaja pärjää varmasti tasaisemmin. – mies, 35 vuotta –

Kaikkia tämän tutkimuksen aineistoon rajattuja tutkittavia yhdistää se, että pelaamisesta on jossain vaiheessa elämää muodostunut ongelma. Osalla haastateltavista ongelmallisen pelaamisen tai peliriippuvuuden piirteet täyttäneet pelaaminen oli jatkunut nuoruusiästä saakka, kun taas toisten pelaaminen oli muodostunut ongelmaksi yllättäen aikuisiällä. Toisilla velkaantumiskierteen synty ajoittui uuden pelin aloittamisen tai elä-

mässä tapahtuneen muutoksen, kuten eläkkeelle siirtymisen, sairastumisen tai työstä irtisanoutumisen, jälkeiseen aikaan. Tutkimuslomakkeen vastaajista ainoastaan yhdeksän luokitteli peliongelmansa olleen aina pelkästään ajallista, muilla se oli taloudellista tai sekä taloudellista että ajallista.

Olen ”koukussa”! Kun elämässä jokin menee pieleen tai on tylsää, pelaan pelejä. Laitan sinne enemmän rahaa kuin ”laki sallii”, omat ja lainarahat, tuhansia euroja, vaikka ei tosiaankaan olis varaa. – nainen, 51 vuotta –

Mulla pysyy hallinta, kun en ole lomilla. Lomilla aika tulee pitkäksi ja pelit saa ajan kulu-
maan. Toinen syy repsahduksiin on jotkin huolet ja murheet, jotka unohtuu pelatessa.
– nainen, 36 vuotta –

Peliriippuvaiselle tyypilliseen tapaan voitolla ollessa ei osannut koskaan lopettaa ajoissa ja tappioputken koittaessa pelaaminen muuttui pakkotahtiseksi ja lopulta masentavaksi laizzer faire -olotilaksi, jossa tiesi jo sen, ettei tästä enää ollut nousua, mutta pelin ääressä piti aina viipyä katkeraan loppuun asti. – mies, 53 –

5.6 Tutkimuksen luotettavuus

Toisin kuin määrällisessä, laadullisessa tutkimuksessa tutkija on subjekti, tutkimuksen instrumentti, jonka avulla saadaan tutkittavien moninaisesta todellisuudesta tulkinta. Koska todellisuus on rakentunut subjektiivisesti ja tulkinta on tutkijan, niin tutkimus on väistämättä arvositoutunutta. Tutkijan tehtävänä on kuitenkin ymmärtää tämä lähtökoh-
ta ja huomioitava se tutkimusta tehdessä. (Raunio 1999, 96–101; Hirsjärvi ym. 2007, 157.) Hirsjärvi ja Hurme (2001 185–189) näkevät kvalitatiivisessa tutkimuksessa luotet-
tavuuden riippuvan tutkijan toiminnasta ja näin ollen aineiston käsittelyyn ja analyysiin on kiinnitettävä huomiota. Mielestäni olen pyrkinyt rajoittamaan reaktiivisuuden mini-
miinsä tutkimusta suunnitellessa, haastatteluita tehdessä ja analyysissä. Tähän olen pyr-
kinyt sillä läpinäkyvyydellä, mikä on mahdollista tutkittavien identiteetin suojelemisek-
si.

Pääpainon annoin teemahaastatteluille, koska niiden sisältö oli rikkaampaa kuin verkko-
lomakkeella kerättyjen vastausten. Haastatteluiden käyttö primääriaineistona on perus-
teltua myös siitä näkökulmasta, että kyseessä on arkaluontoinen ja joillekin haastatelta-

ville häpeällinen aihe, joten uskon vastaajien olleen luottavaisempia haastatteluvastauksia antaessaan kuin lomakevastauksiaan jättäessä. Hirsjärvi ja Hurme (2004, 35) näkevät, että teemahaastattelu sopii tutkimusmetodiksi arkoja tai vaikeita aiheita tutkittaessa. Tarjosin haastatelluille puhelin-, sähköposti- tai Messenger-haastatteluita, mikäli haastattelu kasvotusten ei käynyt. Nämä menetelmät tarjosivat ”kasvojen menettämistä” pelkääville haastateltaville tarpeeksi anonyymien tavan osallistua tutkimukseen.

Lähtökohtana ihmistutkimuksessa on, että ihmiset puhuvat totta, ellei ole syytä olettaa toisin. Tässäkin tutkimuksessa olen lähtenyt siitä oletuksesta, että haastateltavat vastasivat kysymyksiin rehellisesti ja parhaan kykynsä mukaan. Teemahaastatteluiden pituus ja luonne antoivat vastaajille mahdollisuuden selventää tai korjata kertomaansa haastattelun myöhemmässä vaiheessa. Lisäksi haastattelija voi tilanteen mukaan esittää syventäviä kysymyksiä pintaan nousseista aihealueista, joita pitää tutkimuksen kannalta olennaisina. (Hirsjärvi & Hurme, 2004, 35.) Valitettavasti tämän tutkimuksen puitteissa ei kuitenkaan ollut mahdollisuutta kysyä haastateltavien käsitystä tekemieni tulkintojen oikeellisuudesta.

Useista haastatteluista nousi esille motiivi, joka oli kannustanut haastateltavia tutkimukseen. Haastatteluun tulon motiivin jaan kolmeen osaan. Toisille motiivi oli terapeutin keskustelun hakeminen päällä olevaan peliongelmaan, johon saattoi liittyä jopa neuvon hakeminen minulta. Pahimmasta peliongelmosta päässeille kyse oli närkästyisestä suomalaista pelimonopolia kohtaan ja tämän mielipiteen jakamisesta tutkijan kanssa. Peliongelmaiset halusivat myös jakaa omien kokemuksiansa myötä samaansa tietoa, jotta muut eivät joutuisi kokemaan samaa kuin he.

Tutkimuksen validiutta voidaan parantaa käyttämällä triangulaatiota, eli käyttämällä useanlaisia aineistoja ja aineistojen keruumenetelmiä (ks. Eskola & Suoranta 2001, 68–74). Olenkin käyttänyt kahta eri aineistoa ja useampia eri keruumenetelmiä. Aineistotriangulaatiolla on tässä tutkimuksessa pystytty varmentamaan entistä paremmin haastateltavien puheita. Tutkimuskysymyksiin vastaamisen rakenne on vaihdellut eri menetelmiä käytettäessä. Eri keruutyypin käyttäminen on tehnyt aineistosta monipuolisempaa. Sähköpostilla tai lomakkeella ihmisillä on ollut aikaa miettiä vastauksia, kun taas nopeaa vastaamista vaativissa aineiston keruumuodoissa vastaaminen on ollut spontaanimpaa. Näen, että verkkolomakkeella kerätty aineisto on vahvistanut tai ku-

monnut teemahaastatteluiden pohjalta tekemiäni tulkintoja tutkittavien arkisesta järjestyksestä.

6 Velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järkeily

Sitten kun sä joudut peliluolaan, niin sit hämärtyy kaikki realiteetit. Sitten se on vaan se pelin magia, numeromagia, taikausko ja kaikki tämmöset irrationaaliset asiat, jotka siihen (pelaamiseen) rupee liittymään. Että järkevällä arkipäivän asialla, rationaalisella tasolla toiminta on täysin surrealistista, koska mä olen käynyt yliopistotasolla tilastomatematiikan ja korkeamman matematiikan kursseja, että mä kyllä tiedän reaali maailman tasolla, kuinka vaikea näitä niin sanottuja onnenpelejä on selittää.

– Tero –

Näin kuvaa peliriippuvaiseksi itsensä luokitteleva pelaaja pelaamiseensa järkeilyä ja järkevyyttä. Mies kertoo ”joutuneensa” peliluolaan, jossa ”numeromagia” ottaa vallan, vaikka rationaalisuutta on koulittu mm. yliopistotason tilastomatematiikan opintoja suorittamalla. Tällainen järkeily, jota velkaantuneet ongelmapelaajat eivät itse osaa tyhjentävästi selittää, tulee esille useissa niin haastateltujen kuin lomakevastaajienkin kertomuksissa. Peliongelmaisten taloudenhallinnan arkista järkeilyä keskeisesti koossa pitävä voima, ”normaalin” taloudellisen suunnittelun lisäksi, on selittämättömyyden pitäminen minimissään erilaisilla heuristiikoilla. Seuraavissa luvuissa kuvailen aineistoanalyysin avulla yleisesti peliongelmaisten arkista järkeilyä ja käyn lävitse ongelmapelaajan ylläpitämiä heuristiikkoja. Näitä tekijöitä tutkin seuraavissa luvuissa taloudenhallinnan, pelaamisen hallinnan ja avun hakemisen kontekstissa.

6.1 Taloudellinen järkeily

Kaikilla tutkimuksen haastateltavilla velkaantuminen johtui tulotasoon nähden liian suureksi muodostuneesta rahapelien kulutuksesta. Kulutustason nouseminen suhteettoman suureksi verrattuna taloudelliseen kestävyyskykyyn ei johtunut yllättävistä kuluista, pudonneesta tulotasosta tai muusta suunnittelun toteutumista vaikeuttaneesta tekijästä. Esimerkiksi luvussa 5.5 mainitut elämässä tapahtuneet muutokset kuten työttömyys kiihdyttivät pelaamista, mutta eivät aiheuttaneet vääristymää talouden suunnitteluun. Haastateltavien varallisuudesta, tulotasosta ja työtilanteesta johtuen saatavissa oli muitakin luottoja kuin kaikista kovakorkoisimpia, ainakin velkaantumisen alkaessa. Kyse ei siis ole kahdesta olosuhdemuutostekijästä, köyhyydestä ja kriisivelkaantumisesta, jotka

ovat usein ylivelkaantuneisuuden taustalla (Adler 1986, Muttalaisen 2002, 54 mukaan). Korkotasoltaan kalleimpiin luottomuotoihin, pikavippeihin, turvautumisen taustalla ovat muut syyt kuin luottomarkkinoiden eriarvoistuminen (vrt. luku 3.4).

Tämän tutkimuksen rahapeleillä velkaantuneet ongelmapelaajat ovat siinä suhteessa samanlaisia kuin muut ylivelkaantuneet, että heille on tyypillistä vähäinen tai olematon talouden suunnittelu (Koljonen & Römer-Paakkanen 2000, 29–32; Piskonen 2006, 58–60). Haastatellut ja lomakevastaajat joko suunnittelivat maksavansa velkaantumisensa pois pelivoitoilla tai palkkatyöllä tai sitten poismaksaminen ei juuri mietityttänyt velkaantumishetkellä. Suurempia korkoon tai maksuaikaan kohdistuneita laskelmia ei tehty.

Siinä vaiheessa oli ajatusmaailma se, että käytän sitä luottoa velkavipuna, jonka suht' helpposti pystyn kuittaamaan. Kyllä mä sen verran suunnittelevinaan olin, että jos mä otin 100 euron luoton, jossa korko ja kulut oli se 23,5 prosenttia, niin fiksusti pelattuna vaatii kaksi tuntia, että saa ne korot ja kulut kuitattua. – Oskari –

Ihan tällasien mielihalujen tasolla tää laina- ja raha-asioiden hoito. En mä ollenkaan katonut niitä tosiasioita. En mä edes nähnyt, jos olisin pystynyt näkemään ne siinä häiriötilassa, niin mähän olisin lopettanut heti. – Sakari –

Sitten mä aattelin, kun olin muutaman [pikavipin] ottanut, että aivan sama, ottaako niitä montakin, kun ei niitä kuitenkaan pysty maksamaan. – Silja –

Olen kokenut ongelmaksi. Tili tuli, tili meni ja laskut jäi maksamatta. – mies, 31 vuotta –

Paljon oli myös sitä, että ennen sai (opintolainaa), mun mielestä sai, tietynä päivä puol vuotta kerrallaan tai kuukaus tai jotain. Heti silloin samana päivänä kun sitä sai, niin me saatiin olla kasinon pankkiautomaatilla odottamassa, että rahat on tilillä 24:00 yöllä ja otettiin rahat ulos ja ruvettiin pelaamaan. – Juha –

Edellisissä luotonkäyttöä ja ylivelkaantuneisuutta käsittelevissä tutkimuksissa on tullut ilmi, että ylivelkaantuneet käyttävät uusia luottoja aikaisempien, maksamattomien luottojen maksamiseen. Tämä on johtanut entistä syvempään velkaantumiseen. (Valkama ym. 2002, 95; Piskonen 2006, 59) Samoin on käynyt myös tämän tutkimuksen tutkittaville. 12 haastateltua oli joutunut *velkaa velan maksuun* -tyyppiseen lainakierteeseen, jossa vanhoja velkoja ja luottoja maksettiin pois tai lyhennyksiä ylläpidettiin uusilla ve-

loilla tai luotoilla. Sama ilmeni myös monissa lomakevastauksissa. Monesti pieniä lainoja tai luottoja niputettiin yhteen nostamalla yksi isompi laina tai luotto, jonka hoitamiseen pystyttiin keskittymään paremmin kuin useamman yhtäaikaisen. Velka oli, kuten aiemmissa ylivelkaantumistutkimuksissa, useimmiten kulutusluottoa (ks. Valkama ym. 2002, 95; Piskonen 2006, 59) ja harvemmin ”halvempaa rahaa”, kuten perheeltä tai ystäviltä lainattua tai opintolainaa.

Mä otin sen yhden kahden ja puolen tuhannen kulutusluoton maksaakseni niitä vanhoja laskuja, niitä pikavippejä pois, jotka oli käytetty pelaamiseen. – Mikko –

Lisää lainaa. Kierre jatkuu.. jatkuu... jatkuu... Luottotiedot ovat kunnossa vielä, mutta ei enää kauan. Kolme vuotta on jo jatkunu kikkailu. – mies, 26 vuotta –

Luotolla tuli sitten elettyä, pikavippilaskuja tuli maksettua luottokortilla. Lopulta lainat kaatui päälle ja luottokorttilasku meni ulosottoon asti, joskaan ei ollut mistä ulosmitata, joten se pitää vielä joskus maksaa pois. – mies, 28 vuotta –

Aiempien tutkimusten valossa alkoholin käyttö kytkeytyy usein pelaamiseen ja ylivelkaantumiseen. Ongelmapelaaminen, ylivelkaantuminen ja päihteet ovat toisiaan ruokkiva kehä. (Nykänen, Kontula, Palonen & Liukkonen 1995, 46–55; Poteri & Tourunen 1995, 18, 21.) Tässä tutkimuksessa velkaantuminen ja taloudellisen suunnittelun vähäisyys selittyvät osalla tutkittavista runsaalla alkoholin käytöllä. Haastatelluista vain yhdellä pelaaminen ja alkoholi liittyivät keskeisesti yhteen. Kahdella haastatellulla alkoholi liittyi yhteen tiettyyn velaksi pelattuun peliin tai aiempaan pelaamiselämän vaiheeseen. Verkkolomakkeelle vastanneista 12 vastaajaa kertoi velkaantumisen liittyvän nimenomaan alkoholin alaisena pelaamiseen. Muutamalla haastatellulla pelurilla oli ollut alkoholiongelmia, mutta he olivat sittemmin päässeet eroon päihteistä.

Nettipokeri muodostuu erittäin pahaksi ongelmaksi kannissa. Yksi kannikokemus oli, kun olin nopeasti 5 000 voitolla. jotka siis tietty saman tien hävisin. Sitä tilannetta muistelee vieläkin ja luulee että jos niin kävisi, niin lopettaisin kokonaan pelaamisen. Tuon tilanteen yrittämiseen on nyt mennyt 6 000 eke kahdessa kuukaudessa. Eli ongelma muodostuu yhä tälöstä : känni + luottokortti/rahaa tilillä, nettiyhteys. – mies, 38 vuotta –

[Pelaaminen] on ollut ja on vielä ajoittain ongelma, varsinkin kun otan alkoholia. Ennen jäi vuokrat maksamatta ja asunto meni. Nyt kun olen saanut asunnon, niin pidän huolen että maksan vuokrani ja laskuni ajoissa. – mies, 26 vuotta –

Olen pitkään kuivilla ollut alkoholisti. Sen hoitomuodot muistuttivat myös peliongelman hoitoa, mutta kun paheiden summa on vakio niin viina ja tupakka jäivät ja pelaaminen yltyi.
– mies, 60 vuotta –

Alkoholi on siitä huono huume että riskinotto lisääntyy ja kännipäissäni olen sitten pelannut välistä kuun lopussa rahani nettipokeriin ja jos on tullut hävittyä niin sitä sitten helposti ottaa tekstivipillä lainaa, jotta voi pelata lisää. Kovin suuriin velkoihin en voi itseäni pelata vaikka kerralla oon kahdesta paikasta ottanut tekstilainan. Tilanne korjaantuu kuunvaihteessa kun palkka tulee. – mies, 25 vuotta –

Ne haastateltavat, jotka olivat tutustuneet luottoihin, olivat tehneet sen ilman vertailua muihin luottomuotoihin. Jos luotoille oli etsitty vaihtoehtoja, niin se oli tehty keskustelupalstoilla, joissa yksityishenkilöt vastasivat vertailutiedon paikkansa pitävyydestä tai valinta perustui niihin osumiin, jotka hakukone oli ensimmäisenä antanut. Ylipäänsä, luottojen ehtoihin ei juurikaan kiinnitetty huomiota.

Aluksi kriteeri oli se, että missä oli pienimmät korot. Sitten mä otin kaikki, mitkä sai. (--)
Mä laitoin googleen hakusanan ”lainaa helposti”. Siellä oli sellanen sivu kuin lainavertailu.fi, missä oli kaikki mahdolliset, että sieltä otin aina seuraavan paikan. – Kaisa –

Pikavippejä katoin, googlesta hain. Sittenhän mä sain saatana rivin ja luettelon. Rupesin käymään niitä läpi. – Sakari –

Suomi24.fi:lla oli semmonen keskusteluosio näistä pikavipeistä erikseen. Siellä mä kävin aina kattelemassa, jos on tullut jotain uusia. Selailin sitä lähes päivittäin. Jos oli, niin heti sinne. – Mikko –

Vaikka velkaantuminen oli tapahtunut ongelmallisen pelaamisen kautta, ei peliongelmaisten ryhmä ole kovinkaan erilainen muihin ylivelkaantuneisiin nähden. Joitakin eroja kuitenkin on. Piskosen tutkimuksessa (2006, 84) ylivelkaantuneet olivat toivoneet enemmän tietoa luottojensa todellisista kustannuksista, sillä ne olivat jäänet heille epäselviksi. Kysyessäni tämän tutkimuksen haastatelluilta, tiesivätkö he lainan tai luoton todelliset kustannukset, sain vastaukseksi lähes kaikilta, että he olivat selvillä luottojensa ehdoista.

Kyllä mä kaikki [luotonkustannukset] tiesin. Varsinkin pikavipit, niin onhan nää ihan törkeätä ryöstöä. Jos ajattelee vuosikorkoo, niin se taitaa hipoa 500 prosenttia ainakin, parhaassa tapauksessa. – Tomi –

Ne on ihan hirveitä ne korot. Ei niissä mitään yllätyksiä ole. Mutta ei sitä aattele sillä hetkellä kun sä otat lainaa. – Tuuli –

Yleisesti tiedettiin velkaa tai luottoa ottaessa korkeat kustannukset verrattuna vaihtoehtoihin rahoituskeinoihin, mutta kustannustaso ei ollut tärkein kriteeri velkaa tai luottoa valitessa. Pitkäjänteisen suunnittelun puute ajoi tutkittavat tilanteeseen, jossa rahaa tarvittiin nopeasti. Nopeaa velka- tai luottorahaa tarvittiin arkipäiväiseen elämiseen, velkojen lyhentämiseen tai pelikierteen suoraan rahoittamiseen. Nopea velkaantuminen tapahtui erityisesti pankkien ja rahoitusyhtiöiden kulutusluotoilla, pikavipeillä ja pankkikorteilla.

Siinä on kaks kriteeriä, et joku laina on ollut, joku vippi tai pankkikortin vingutus yli, mikä pitäis kuitata mahdollisimman nopeasti. Tai sitten niin kovissa himoissa tyliin, että joltain Visa-tililtä vaan nostanut rahaa, että pääsee pelaamaan. – Juha –

Esimerkiksi puhelinsiirrolla – jos sulla on pankin käyttöluotto - sä saat ne rahat heti tilille. Jos sulla on pelihimo päällä ja sä haluat pelata, niin se ei estä sitä. Yhdellä puhelinsoitolla sä siirrät tilille esimerkiksi 1000 euroo. – Tuuli –

Esimerkiksi kun on näitä hetilainaa-juttuja, joihin pitää joku kirjallinen hakemus lähettää ja siinä on se käsittelyaika kaksi viikkoa tyliin. Kyllä se nopeus oli [mikä ratkaisi], kyllä noi kulutusluototkin on aika hätäsesti [otettu], muutamassa päivässä. Kun puhutaan kahdesta ja puolesta tonnista, niin se on aika nopeasti loppujen lopuksi. – Mikko –

Sen ohella, että luoton sai nopeasti, toinen tutkittavien luotonottamiseen vaikuttanut vallinnan kriteeri oli luoton saatavuus ylipäänsä. Kun velkaantumista oli tapahtunut aikansa ja aiemmalta luotonantajalta ei saanut enää luottoa, niin velkaantuneet vaihtoivat luotonantajaksi sellaisen, josta saisi varmasti rahaa.

Sitten jossain vaiheessa se lähti. Mä tiesin, että ei tää tuu onnistuu enää millään. Ei sillä ollut enää merkitystä. Yritti vaan pumppaa joka paikasta mistä saa. – Mikko –

Ei, mulla ollu niitä luottoehtoja. Ihan samantekevää, mitä se raha siinä vaiheessa maksaa.

(-- Ne on erittäin kovahintaisia luottoja. Niissä ei ollut mitään muuta kriteeriä kuin miten nopeesti sen vaan saa. Peluri on semmonen ihminen, kun se haluaa päästä pelaamaan tai pakonomainen tarve päästä pelaamaan, niinku ongelmapelaajalla on, niin ei se pysty ajattelemaan tollasia asioita siinä vaiheessa. Sillä rahan hinnalla ei oo mitään merkitystä.

– Juha –

Otin uutta lainaa, ihan sama mistä ja millä korolla. – mies, 25 vuotta –

Kolmas velkaantumisessa tärkeä valinnan kriteeri oli luoton salattavuus perheeltä tai läheisiltä. Haastatelluista 12 kertoi salanneensa velkaantumistaan. Ainoat haastatellut, jotka eivät salanneet velkaantumistaan, eivät eläneet parisuhteessa. Toinen heistä oli yksin asuva eläkeläinen ja toinen eli täysi-ikäisen lapsensa kanssa. Ilmeisesti parisuhteessa elävällä, on kovempi tarve salata luotto, jotta velkaantumisen peittävä kulissi ei kaatuisi ja pelaaminen saisi jatkua. Salattavuuteen liittyviä tekijöitä olivat mm. että luoton piti olla eri pankista, kuin mitä perhe käytti tai laskut piti saada kiinnijäämisen pelossa sähköpostitse.

Mun piti salata se, tässä meidän suhteessa. Mun piti viedä [luotot] ulos tästä taloudesta. Pankkisuhteet meillä oli avoimia, joten todennäköisesti tärkeää oli salata se. Pitää tämä nurkka omana. – Sakari –

Aluksi otin [luoton] monetti.fi:stä, kun sieltä tuli laskua sähköpostiin. – Kaisa –

Sitten jossain vaiheessa stressas sitä postin tuloakin. Jos esimerkiksi oli aamuvuorossa ja toinen oli kotona siihen aikaan kun posti tulee, niin että onkohan sieltä tänään tullut jotain maksuja, pitäis ite ehtiä ensin. Mitään en kertonut [tyttöystävälle]. – Mikko –

Pelaamiseen menneet luotot haastatellut olivat ottaneet suoraan pelaamiseen tai rahojen käyttötarkoitus oli alun perin jokin muu, mutta rahat oli lopulta käytetty pelaamiseen. Esimerkiksi luotto, joka oli tarkoitus käyttää auton ostamiseen tai sen korjaamiseen, etelänmatkaan tai opiskeluihin menikin hetken hurmiossa pelaamiseen. Osaltaan lainanotto liittyi siihen, että paikattiin talouskassaa, sillä talouskassaa ja pelikassaa ei ollut eroteltu toisistaan. Näin ollen velkaantuminen aiheutui normaalin taloudenpidon maksuista, kun kaikki talousrahat oli pelattu. Tällaisia talouden ylläpitoon kuuluvia maksuja olivat esimerkiksi ruokaostokset, asuntolainan lyhennykset ja laskujen maksaminen. Käytännös-

sä, vaikka joissakin tapauksissa velkaantumisella rahoitettiin taloutta, syy velkaantumiseen oli pelaamistappioiden aiheuttama taloudellinen vaje. 12 haastateltavalla talous- ja pelikassa olivat sekoittuneet ja sama havainto toistui usein myös verkkolomakevastauksissa, vaikka aihetta ei suoraan kysytykään. Vain kahdella pitkään ja paljon pelanneella haastatellulla pelikassa oli ajan kuluessa eriytynyt talouskassasta. Tarkemmin käyn lävitse heidän järkeilyään luvun 6.3 lopussa.

Jos alotetaan siitä ensimmäisestä isosta lainasta, niin mulla oli tarkoitus sinä keväänä valmistua ja lähteä valmistumismatkalle. Mulla oli siihen jo rahat säästetty. Mä pelasin ne säästöt ja tavallaan otin sen lainan osittain maksaakseni [matkan]. Opintolainasta ihan sama juttu. Tottakai ne oli tarkoitettu johonkin muuhun kuin pelaamiseen, mut sitten kun on ensin kaikki säästöt ja opintotuet, vuokrat rahat, kavereilta lainatut ja porukoilta varastetut pelattu, niin jostain sitä rahaa pitää elämiseen saada. – Juha –

Kuinka rehellinen sitä pystyy itselleen olemaan? Sanotaan näin, että luottokortti oli hankittu pelaamista [varten], vaikka oikeastihan se oli sitä varten hankittu, että pystyi kattamaan normaaleja kulutusmenoja. Normaalityypistä niin suuri osa meni pelaamiseen. Tavallaan se oli palkasta peliin uhratun määrän siirtämistä kortille. – Tero –

Mielessä oli auton ostaminen, mutta toisin kävi. En siis hakenut lainaa pelaamiseen vaan autoon. – Tuuli –

Varsinkin tää, mullahan on kaks lainaa, ensimmäinen oli vähän häilyvämpi. Et otetaan se ehkä tähän elämiseen tai muuhun. Oli ehkä päämääränä ehkä joku etelänmatka. Mut ei mitään etelänmatkaa tullu. Ei ne kauaa ehtinyt vanhentua tilillä. – Olli-Pekka –

Pääpiirteittäin haastatellut, joilla oli pankkivelkaa, olivat kertoneet rehellisesti taloustilanteesta pankille tietoja kysyttäessä. Tuloja saatettiin kuitenkin hieman liioitella ja luottojen oikeaa käyttötarkoitusta ei kerrottu. Nykyisten pankkilainojen kohdalla tuli esiin epäkohta, joka ilmenee pankkien kysyessä asiakkaan velkaantumisesta. Luottoa hakeelta tiedusteltiin lainojen lyhennyksiä, mikä ei kerro henkilön velkaantuneisuudesta mitään, jos hän on raskaasti ylivelkaantunut lyhytaikaisilla luotoilla, kuten pikavipeillä. Pikavipit tai muut kuukausilyhennyksettömät lainat jäivät pankkien kysymän velkaantumisen ulkopuolelle, eivätkä haastatellut asiasta erikseen maininneet luottoa tarjonneelle pankille.

Kahdeksan haastateltavaa oli saanut luottohäiriömerkinnän pelaamisesta johtuvista veloistaan. Tutkimuslomakkeelle vastanneista 57:llä oli luottohäiriömerkintä, eli noin 25 prosentilla lomakevastaajista. Vastauksista ei voi kuitenkaan päätellä, johtuiko maksuhäiriömerkintä pelaamisesta, sillä tutkimuslomakkeella ei kysytty luottohäiriön syntymisen syytä. Haastatelluista kymmenen oli neuvotellut velkojensa kanssa siirtääkseen laskujen tai velkojen eräpäiviä tai sopiakseen osamaksusta välttääkseen uhkaavan maksuhäiriömerkinnän. Kaikki kymmenen velkojensa kanssa neuvotellutta olivat miehiä. Vastaavasti kolme neljästä haastatellusta, jotka eivät yrittäneet neuvotella velkojaan, olivat naisia.

Oli perinnässä ja mä jouduin siirtämään niitä eräpäiviä. Siinä oli aikamoinen työ. Jouduin tekemään tän perintäfirman kanssa sopimuksia, kun mulla oli tää työttömyyseläkeputki. Mikään ei mennyt yli sitten. Mä sain kaikki hoidettua kirjaimellisesti sillä tavalla, että luottotietoihin ei tullut häiriöitä. Siinä mä olin tunnollinen. Neuvottelin sitäkin, kun mä olin maksanut jonkun ja se ei kirjautunut. Se oli mennyt virheeseen se prosessi ja mä en muista mikä perintäfirma se oli. Mulla oli onneksi sähköpostilla niitä eräpäiviä. Mulla oli dokumentit kotona. Mä lähetin niitä, niin suostuivat perumaan perintänsä. – Sakari –

”Voisin mä tietysti maksaa. Voisko tän lyhennyksen jättää ens kuulle”? Kaikkee tällasta sumplimista ollut vaikka kuinka paljon. – Juha –

En (neuvotellut). Mä heitin takkaan ne laskut. – Kaisa –

6.2 Velkaantumisen syyt

Ylivelkaantuneiden pelaajien velkakierteen voi tulkita syntyneen kolmen heuristiikan takia. Yksi näistä heuristiikoista on *velkaa velan maksuun -heuristiikka*, joka liittyi enemmän yleiseen talouden hallintaan kuin pelaamiseen, ja sitä käsittelin jo edellisessä alaluvussa. Kaksi muuta velkaantumiseen johtanutta heuristiikkaa olivat *hävittyjen rahojen takaisin voittaminen* ja *löysempi hirsi -heuristiikka*. Kuten edellisessä luvussa mainittiin, velkaantuminen näitä heuristiikkoja käyttäen tapahtui suoran luotonoton kautta tai talouskassan vajeen paikkaamisen seurauksena.

Yksi tutkittavien pelaajien yleisesti käyttämä heuristiikka, joka kannusti pelaamisen jatkamiseen, oli *hävittyjen rahojen takaisin voittaminen*. Pelaajat puhuivat ”omien rahojen

takaisin saamisesta” tai ”tappioiden paikkaamisesta”. He ajattelivat, että peli kääntyy ennemmin tai myöhemmin voitolliseksi, vaikka tosiasiaassa heuristiikka johti tappioiden syventymiseen entisestään. Omille tappioille sokeaksi tuleminen, voittamisesta saatavan mielihyvän tunteen metsästäminen tai pakonomainen pelin jatkaminen ovat peliriippuvaisille tyypillisiä piirteitä (Murto & Niemelä 1993, 39–40), jotka vieraannuttavat pelaamisen taloudellisesta puolesta.

Voittoputkien kohdalla tuntuu, että mitään ongelmaa ei ole. Sitten kun tuplaukset epäonnistuvat aivan mahdottomalta tuntuvien putkien ajan, tuntuu että koko elämä valuisi viemäristä alas. Voitolla on vaikea lopettaa, koska haluaisi että ”Vielä jos voittaisi yhden pizzeran”, mutta häviöllä on vielä vaikeampi lopettaa, koska ”Äsken oli jo niin paljon ja nyt on pakko voittaa takaisin kaikki”.

– mies, 22 vuotta –

Pelasin lisää ja yritin voittaa edes osan hävityistä rahoista takaisin, yleensä tietenkin siinä onnistumatta ja sitten hävisin lisää. Kierre jatkui, kunnes ei ollut rahaa tai tipahdin niin pohjalle, että oli pakko vain lopettaa pelaaminen. – nainen, 24 vuotta –

Odotan sitä suurta voittoa, vaikka olisin voitolla jo muutaman kympin, mikä talouteemme nähden on paljon rahaa. En voi lopettaa, ennen kuin tulee se iso potti, mutta todellisuudessa häviän ne pienetkin voitot. – nainen, 34 vuotta –

Toinen raskaaseen velkaantumiseen johtanut heuristiikka koski syvässä taloudellisessa ahdingossa olleita peliongelmaisia. Kutsun heuristiikkaa *löysempi hirsi -heuristiikaksi*. Yhtäältä kyse oli velkaantumisesta, jotta ”tilillä olisi vähän enemmän rahaa”. Rahat eivät kuitenkaan todellisuudessa menneet muuhun kuin pelaamiseen. Toisaalta tutkittavat näkivät pelaamisen keinoksi saada lisärahaa tai ”päästä vähän löysemään hirteen” yli-velkaantuneisuudessaan. Pelaamisella lisärahoituksen etsiminen velkaannutti pelaajia suoraan tai sitten epäsuorasti erottamattoman talouskassan vajeen vuoksi. Tämä heuristiikka ei kuitenkaan ollut yhtä yleinen kuin *rahojen takaisin voittamisen heuristiikka*.

Kuvaavaa on, että sulla on 1000 euron määräraha kuukaudessa ja sulla on laskuja maksettavaksi 700-800 euroa – vuokraan ja kaikenlaisia elinkustannuksiin liittyviä maksuja. Sä toteat, että sulla menee se rahasumma lähes kokonaan niihin laskuihin. Ennen kuin sä maksat ne laskut, niin sä lähdet peliluolaan tarkoituksena yrittää joku 100-200 euroa (tienata) ekstrarahaa. Niin siinä on semmonen löysempi hirressä olo. Mistä seuraa se, että sun 1000 euron määrärahasta hupenee luultavasti puolet, ehkä enemmänkin, jolloin sä oot siinä tilan-

teessa, että joko lykkäät maksujen maksamista tai sä etsit korvaavia rahanlähteitä, ”korkean koron, ilman vakuuksia myönnettävistä” -lainoista. Sitten sä yrität pallotella tätä kuukaudesta toiseen. – Tero –

Kiitos aikaisemman rajun lainanoton, joudun maksamaan kuukausittain ison summan lyhennystä ja silloin palkkarahat ei riitä kaikkeen, vähän on pelattava, jotta edes joskus olisi vähän enemmän rahaa. (--) Kyllä mä aattelin sitäkin, että olis kiva olla tilillä vähän rahaa-kin, mutta kyllä mä käytin ne kaikki pelaamiseen. Suurimmaksi osaksi ne oli, että mä saisin pelata lisää. – mies, 36 vuotta –

6.3 Resurssien kohdentaminen

Velkaannuttuaan aikansa peliongelmaiset alkoivat tuntea itsensä ylivelkaantuneiksi. Ylivelkaantuneisuuden tunteen myötä alkoi taloudellinen tasapainoilu. Velkaantuneet ottivat käyttöönsä muita keinoja, joilla kotitalouden toimintaa tai pelaamista ohjattiin niin, että käytettäväksi jäi enemmän rahaa ja kotitalouden budjetti pystyttiin tasapainottamaan, ainakin kunnes pelaaminen taas yltyi. Kutsun tämän kaltaisia nyrkkisääntöjä resurssien kohdentamisen heuristiikoiksi. Resurssien kohdentamisen heuristiikat näyttäisivät olevan etenkin pisimpään ongelmallisen pelaamisen kanssa eläneille tae siitä, että ylivelkaantuminen ei kasva hallitsemattomiin mittoihin.

Valkaman (2004, 42) tutkimuksessa velkaantuneiden velanhoitoon käyttämät nyrkkisäännöt olivat menojen vähentäminen ja tulojen lisääminen, sukulaisilta avun pyytäminen, viranomaisavun etsiminen, omaisuuden myyminen ja lisälaina. Tässä tutkimuksessa esiin tulleet löydökset ovat samansuuntaisia, mutta aikaisemmin ”löytämättömiäkin” heuristiikoita tuli esille. Ylivelkaantuneisuudesta seuraavat heuristiikat olen jakanut tähän ja seuraavaan lukuun, jotka käsittelevät pelaamisen heuristiikoita ja lukuun 6.5, joka käsittelee avun hakemisen heuristiikoita.

Pelin vaihtaminen paremmin hallittavaan

Taloudellisen tilanteen parantamiseksi tutkittavat *vaihtoivat paremmin hallittavaan peliin*. Paremmin kontrolloitavaan peliin vaihtamisella tarkoitan peliä, johon kului siirtymän myötä vähemmän aikaa ja rahaa. Kasinopeleistä tai automaattipeleistä oli siirrytty

pokeriin tai veikkauspeleihin. Yksi haastateltu ja monet lomakevastaajat kertoivat saaneensa ongelmallisen pelaamisensa kulut aisoihin siirtymällä pokeriin ja pelaaminen ei ollut heille enää ongelma. Pelin paremmin kontrolloitavaan vaihtaneet näkivät taloudellisen hallinnan parantuvan pelaamalla taitoelementtejä sisältäviä pelejä. Mikäli tällainen ajattelutapa, että nettipokeri on muihin pelivaihtoehtoihin nähden tuottoisaa ja helpommin hallittavaa, on yleistä peliongelmaisten parissa, voidaan päätellä tämän johtavan ongelmapelaajien virtaamiseen muista pelimuodoista pokeriin. Tämä selittäisi osaltaan luvussa 3.4 esitetyjä lukuja pokerin pelaajien muita yleisemmästä velkaantumisesta.

Pelit, joissa taidolla on suuri merkitys, eivät koskaan ole olleet ongelmana. Esim. vedonlyönnissä ja nettipokerissa pelaamiseni on ollut suunnitelmallista ja kassanhallinta tiukkaa.
– mies, 29 vuotta –

Pelaamalla lisää, kunnes löysin nettipokerin, jonka jälkeen aloin ymmärtää, että tuuriin perustuvista peleistä on hyvin vaikea jäädä voitolle ja pelaamiseni väheni.
– mies, 22 vuotta –

Olen joskus [kokenut ongelmaksi], mutta nykyään pelaan vain nettipokeria, missä taidolla on huomattava osuus menestymisessä verrattuna esimerkiksi kasinopeleihin, missä talo voittaa pitkässä juoksussa aina. En siis enää koe pelaamista ongelmaksi, koska se ei ole enää kovin negatiivista toimintaa euroissa laskettuna. – mies, 26 vuotta –

Olen pelannut 7-vuotiaasta lähtien RAY:n pelejä. Teini-iässä kuvioihin tulivat myös Veikkauksen pelit. Valehtelematta olen näihin ”HYVÄN TAHDON” peleihin hävinnyt miljoona vanhaa markkaa. 90 prosenttia viikkorahoista, lahjarahoista ja palkoista on tullut hävittyä. Nyt olen ollut ”kuivilla” 2 vuotta, KIITOS nettipokerin. – mies, 28 vuotta –

Pelaamisen kontrollin lisääntyminen siirtymällä paremmin hallittavaan peliin ei ollut kuitenkaan kaikilla näin yksioikoista. Toisilla pelaamisen kontrolli saattoi myös heikentyä siirroksen yhteydessä. Taloudellisen kontrollin mahdollinen paraneminen ei esimerkiksi poistanut ajankäytöllisiä ongelmia, vaan saattoi pahentaa niitä.

Nuorena pelasini RAY:n hedelmäpelejä ongelmaksi asti. Kaikki raha meni niihin. Nykyään saan suuren osan rahoistani nettipokerista, mutta käytän siihen ehkä liikaa aikaa. Ajankäytön suhteen nettipokeri on nykyään ongelma. – mies, 23 vuotta –

Aikaa kuluu pelaamiseen paljon. Aiemmin oli taloudellisesti hankalaa, kun kaikki rahat meni totoon ja peliautomaatteihin. Rahaongelmia on helpottanut nettipokeri.

– mies, 36 vuotta –

Sitten aloin tajuamaan, että ongelma on, mutta rajasin sen pelkäämään paffille ja jatkoin muita pelejä. Kävin silloin tällöin paffilla kuitenkin pelaamassa, usein hävitin suuria summia. Pääsyne nettiin estettiin ja jatkoin muita pelejä. (–)Tällä hetkellä en pelaa ja taistelen itseäni vastaan joka päivä. – nainen, 24 vuotta –

Ne, jotka pystyivät ja halusivat varmistaa pelaamisensa määrällisen vähenemisen, ajallisesti ja rahallisesti, vaihtoivat hidasrytmisempiin peleihin, kuten lottoon tai kenoon. Tutkimusaineistossa näitä tuli esille kuitenkin melko vähän. Tällaisen heuristiikan toimivuus saa tukea aiemmasta tutkimuksesta. Hidastempoisia pelejä pelaamalla on tutkimusten valossa pienempi todennäköisyys ajautua peliriippuvuuteen (Currie ym. 2006).

Nyt olen ollut täysin pelaamaton 3,5kk (kenot ja lotot olen laittanut mutta todella vähän).

– nainen, 28 vuotta –

Muun kulutuksen karsiminen

Haastatteluissa tuli voimakkaasti ilmi taloudellisen käyttäytymisen muutos. Haastatelluista kaikki, yhtä lukuun ottamatta, kertoivat pelaamisen ongelmaksi kehittymisen myötä alkaneensa *karsia kaikesta muusta kulutuksesta paitsi pelaamisesta*. Oman pihiytensä kieltänyt haastateltava kertoi kuitenkin joutuneensa tinkimään ulkomaanmatkoistaan ja auton ostamisesta pelaamisen takia. Tinkiminen muusta kulutuksesta tuli ilmi usein myös verkkolomakkeella. Penttilä (1993) huomasi samanlaisen käyttäytymisen muutoksen tutkiessaan ylivelkaantuneita: he olivat ylivelkaantuneisuudesta selvittääkseen karsineet omasta kulutuksestaan. Penttilän (emt., 3–4) aineistossa tyypillistä oli hoitaa kulutuksesta tinkimisellä suurimpia velkoja ja välttämättömiä laskuja. Poikkeavuus tähän tutkimukseen nähden on siinä, että tämän tutkimuksen tutkittavilla säästämisen tavoite ei ollut velkojen tai laskujen maksaminen vaan pelaamisen ylläpitäminen. Tinkiminen näkyi kestokulutustavara-, ruoka- tai harrastusmenojen tiukkenemisena, jotta taloudellista tilannetta sekä pelaamista pystyttiin jatkamaan niin, ettei ylivelkaantuminen muodostuisi liian raskaaksi talouden hoidolle.

Purin hammasta ja tingin muista menoista. Tästä tilanteesta on jo aikaa. Sen jälkeen en ole lainarahoilla pelannutkaan. Eli tämän seurauksena ei mitään katastrofia tapahtunut. Sen verran pienistä rahoista oli kyseessä. – mies, 29 vuotta –

Rahallisesti se on liian suurta suhteessa niihin tuloihin, mitä on. Kyllä on tingitty ruokaostoksista, vaatteista ja monesta asiasta sen takia, että on jäänyt pelirahaa. Ei oo koskaan ollut sitä tilannetta, että olis varmallalla pohjalla. Jos olis niitä miljoonia, niin ei olis tarvetta hankkia lisää. Ei oo kokemusta siitä pelaisko sitä sillon. – Erno –

Jättämällä jotain ostamatta tai tekemättä, esim. auton huolto. – mies, 50 vuotta –

Tinkimällä muista menoista: matkustus, ravintolat, ruoka, vaatteet. Esimerkiksi jos ei ole varaa bensaan, niin mennään pyörällä/kävellen töihin. – mies, 31 vuotta –

Joskus, kun on väsynyt muustakin ja häviää suhteettomasti tuloihin nähden, [niin] vuokra jää maksamatta, matka tekemättä tai joku päätetty ostos tekemättä. – mies, 60 vuotta –

Aivan kuten muillakin ylivelkaantuneilla, myös peliongelmaisilla kulutuksesta tinkiminen oli sosiaalisia suhteita kuormittava tekijä. (ks. Kontula, Viinamäki & Koskela 1998, 35–38) Haastateltavien parisuhteet joutuivat koetukselle, kun peliongelmainen vältteli talouden juoksevien menojen hoitamista ja hankintojen tekemistä. Äärimmillään peliriippuvuudesta johtuva muiden menojen vähentäminen meni niin pitkälle, että oltiin valmiita karsimaan omasta ja muiden hyvinvoinnista. Yksi haastatelluista oli jopa pistänyt pelaamista rahoittavan kulutuksesta tinkimisen oman terveytensä edelle. Muutama puolestaan lopetti kodin ruokaostosten rahoittamisen.

Vielä kun mä olin perheen kanssa, niin mulla ei ollutkaan rahaa sitä ruokalaskua maksaa.
– Pekka –

En ollut valmis pistämään oikeestaan mihinkään, ihan välttämättömiin [vaan]. Kotiin taikka vapaa-aikaan oleviin investointeja rupesin karsimaan. (--) Osa on siitä, että me asutaan erikseen, että siitä alko, kun puoliso halus, että tänne laitetaan kaikki asiat kuntoon sillä tavalla, että me pysyvästi asutaan tässä. Mä rupesin pistää hantiin investoinneille. Ei pistetä parkettia, ei pistetä sitä tai tätä, ei korjata sitä vessaa ja niin edelleen. – Sakari –

Monesta asiasta on pitänyt tinkiä. On pitänyt tinkiä jopa ruuasta. Vaatteet on yks sellanen. Mun kohdalla kaikista härskein asia on ollut, että on tingitty lääkkeistä. Siinä on tietenkin ollut se, että on laskenut saavansa (rahaa). Mäkin oon lainannut toisille ja kavereille. Sitten

kun ne ei maksa. Oon laskenut, että lääkkeet mä saan irti apteekista silleen, että ne hoitaa ne velkansa. Sitten, jos ne ei hoidakaan niitä määräaikana, niin jää lääkkeet saamatta. Sen takia joutunut jopa sairaalaan. – Erno –

Äärettömän pihiksi tulin. Varsinkin se, että siihen ei [sisältynyt] toisten huomioon ottaminen. Pääasiassa, että itelle riitti ruokaa, mutta toisista ei niin väliä. Muistan, kun kerran pelasin opintotuet sileeks vai oliko se liksat. Himassa ei ollut edes makaroonipussia. ”Syö [tyttöystävä] huomenna sitten”. Mä olin syönyt koulussa jo mahani täyteen. Ei mulla ollut mitään hätää. (--) Olihan mulla suunnitelmissa ostaa mitä millonkin, mut se peli romutti kaikki. – Olli-Pekka –

Lisätulojen hankkiminen

Menoista tinkimisen ohella käytössä olevaa kotitalouden budjettivajetta pyrittiin tasamaan *lisäämällä tuloja*. Yleisin tulojen hankkimiskeino oli yksinkertaisesti työn tekeminen. Opiskelijoille tämä tarkoitti töiden etsimistä ja työssä oleville ylitöiden tekemistä tai ylimääräisen työpaikan hakemista. Töitä painettiin ”epäinhimillisellä” tahdilla jo valmiiksi äärimmilleen venytettyjen luottojen tai velkojen takaisinmaksuaikatauluissa pysymiseksi. Työn tekemisen kannattavuus voi kuitenkin heikentyä, mikäli velkaongelma on ulosottoasteella, jolloin lisätulot eivät välttämättä lisää käytettävissä olevia tuloja (Mutttilainen 2002, 58).

Nyt vakituiseen työhön päästyäni olen kiltisti maksellut nuoruuden töppäilyjä pois.
– mies, 38 vuotta –

Pelurille tyypilliseen tapaan, mä tein kaks kuukautta yötä päivää töitä. Et mä pääsin kaikista niistä veloista irti. Menin seittämäksi töihin, pääsin kolmelta tai puol neljältä. Sit oli puoltoista tuntia aikaa siirtyä seuraavaan työpaikkaan. Alko viideltä, loppu puolyhdeltätoista ja sitten kotiin. Ja taas kuudelta ylös ja seittämältä töihin. Sitä kesti semmoset 2,5 kuukautta. Niin paljon viikonloppu ylitöitä kuin pysty [tekee]. – Olli-Pekka –

Aluksi lunastin itse itseni tilanteesta ulos palkoilla tai muulla, 2 kertaa tilanne karkasi täysin käsistä ja vanhempani saivat tietää, kun perintäkirjeitä tipahti postiluukusta ja pelastivat minut tilanteesta. – mies, 22 vuotta –

Työskentelemällä ylitöissä sekä viraabeli töissä. – mies, 38 vuotta –

Työnteon lisääminen edellytti kuitenkin sitä, että kontrolli pelaamiseen oli kokonaan tai jollain tavalla hallussa. Haastatelluista ongelmapelaajista kahdeksalla pelaaminen haittasi työntekoa ja sama teema toistui myös verkkovastauksissa. Töiden häiriintyminen näkyi pelaamisena työajalla, keskittymisen häiriintymisenä työssä, myöhästelyinä ja suoranaisin poissaoloina, jotka olivat joko sairauspoissaoloja tai aikaa, joka vietettiin pelaten.

Tää pelaaminen on aiheuttanut myös sellasta asiaa, kun se pelaaminen oli pahimmillaan, että mä en pystynyt keskittymään työhön enkä mihinkään muuhun järkevään. Se alkaa heijastua sairaslomina, ei saa palkkaa tai duunit on mennyt mun taholla [sekasin] pelaamisen takia. (--) Mulla oli pahimpina aikoina silleen, että just just lounaalta pystyin menee takasin duuniin ja millä tahansa ihmeen verukkeella piti jo kahden/kolmen/neljän aikaan päästä duunista, että pääs takasin pelaamaan. – Juha –

Olin yhdelle työnantajalle [velkaa], jossa olin tosi pitkään töissä. Tää peli sit sekotti sen työtoiminnan. Meni ihan sekasin. Mä olin semmosessa varastossa. Mä taisin ruveta lähettelle niitä paketteja ihan mihin sattuu. (--) Sieltä sain sitten potkut lopuksi. Mä jäin sinnekin velkaa 5 000 markkaa. Mä olin ottanut kottina jo vuoden ajan, ainakin vuoden ajan, kaikki liksat etukäteen. – Olli-Pekka –

Joo, itse asiassa mun työpaikkakin alko olee vaakalaudalla. Mulle tuli työpoissaoloja. Niitä tuli pelaamisen takia kahdesta syystä: sen takia, että pääs pelaamaan ja toiseksikin, että ei vaan yksinkertaisesti jaksanut. (--) Jos oli vähänkin joku pieni vika, niin se alko jomottaa entistä enemmän, ei vaan jaksanut. Oli poikki koko aika. Tuli sairaspoissaoloja ja tuli siitä seuranta työpaikalle, mikä on loppu. Plus sitten myöhästymiset. Välillä kun tartti mennä junnalla Oulunkylään töihin, niin tuli mentyä Pasilan kautta, missä sattu olee Täyspotti. Siellä tuli viipyilty. – Mikko –

Osa tutkittavista oli niin suuren ja nopean rahan tarpeessa, että olivat peliriippuvuuden vallitessa valmiita tekemään rikoksia. Peluurin 2005 tilastojen mukaan 6,6 prosenttia soittaneista peliongelmaisista oli käyttänyt rikollisia tapoja rahoittaa pelaamistaan (Jaakkola 2005, 17–18). Tämän tutkimuksen aineistossa tuli ilmi, että läheisiltä saatettiin varastaa, yrityksen maksuliikennettä saatettiin ohjailla omalle tilille tai saatettiin kavaltaa yhdistyksen rahoja. Osa oli jäänyt rikoksistaan kiinni ja tuomittu, kun taas toiset saivat peitettyä jälkikäteen rikoksen aiheuttaman menoerän. Tämä jälkien korjaaminen tapahtui joko niin, että kukaan ei huomannut petosta tai sitten asiasta oli sovittu asianomaisten kanssa.

Pari kuukautta sitten, kuukaudessa seittämän tuhatta euroa meni peleihin. Otin emännän nimmiin kännykällä 26 pikavippiä. Tein petoksen. – Silja –

Sain käsiini erään yhdistyksen pankkikortin ja pelasin sen rahat kahdella eri kertaa tili tyhjäksi. – Kalle –

Oli tommosien tyhjien korien vieminen [rahan hankkimiskeinona], hah, ja niitä kuskattiin kauppohin. Se oli semmonen nuoren pojan harraste ja ihan tilausvarastaminen joskus nuorempana oli ihan ... niin aktiivista, että inhottaa nykyään. – Olli-Pekka –

Mulla oli tommonen luottamustoimi, minkä kassan mä pelasin. Sitten sen täyttäminen oli aika pikanen operaatio sen jälkeen. – Juha –

Talousskassan eriyttäminen pelikassasta

Viimeistä resurssien kohdentamisen heuristiikkaa sivuttiin luvussa 6.1 käsiteltäessä talous- ja pelirahojen organisointia. Kaksi haastatteluhetkellä pelaamistaan jatkavaa pelaajaa oli oppinut *eriyttämään talousskassan pelikassasta*. Käytäntö oli tarttunut virheistä oppimalla kummankin pitkien, 20 ja 40 vuotta kestäneiden, ongelmapelaamisen täyttämien peliurien aikana. Velkaantunut pelaaja, joka päättää eriyttää talousskassan pelikassastaan, ymmärtää, että hänen pelaamisensa tuottaa taloudellisia vaikeuksia ja hakee ratkaisuksi rahankäyttönsä järkeistämistä. Tämä tarkoittaa sitä, että heti kun rahaa saadaan, se käytetään kotitalouden ylläpitoon. Nämä pelaajat eivät kuitenkaan halunneet valita peleistä pidättäytymisen heuristiikoita, joita käsitelen seuraavassa alaluvussa. Peleistä pidättäydytään ainoastaan siltä osalta, joka on käytettävä talouden ylläpitoon tai sen velkaantumisen paikkaamiseen, joka on syntynyt aiempien talouden ylläpitotoimenpiteiden laiminlyönneistä. Toiselle pitkäaikaispeliongelmaiselle oli toisinaan vaikeaa noudattaa tätä ”suu säkkiä myöten”-strategiaa, kun yllättävä meno vaati lainanottoa.

Osaltaan pelaamisen on saanut hallintaan. Kyllä se sinällään toimii. Oppi jäsentää eri asioita. Oleellisin muutos minkä mä tein [oli se,] että mä maksan ensimmäisenä asiana tilipäivänä laskut. Muuten mä tiedän, että jos mä en sitä tee, niin mä pystyisin pelaamaan ne kaikki rahat. Silleen se peliongelma on edelleenkin, mutta se on tiedostettu. – Tomi –

Esimerkiksi tää viimeinen [luotto], niin sillä oli tarkoitus katsastaa auto ja maksaa muutama kuukausi vuokria. Ne oli tarkoitus maksaa. Kun rahat sai ulos, niin kuukauden vuokran

maksoi äkkiä. Sen rästikuukauden. Auto on vieläkin katsastamattomana. Kyllä se ihan vilpitiön tarkoitus oli. Pakko saada se oma auto käyttöön, mutta se pelihimo voitti sen.

– Sakari –

6.4 Pelaamisen hallinta

No onhan se [pelaaminen] ongelma. Se pysyy hallinnassa tasan yhdellä tavalla: en pelaasenttiäkään. Muuten menee omat ja lainatut. – mies, 29 vuotta –

Kaikki peliongelmaiset eivät pysty noudattamaan edellisessä alaluvussa käsitellyjä resurssien kohdentamisen heuristiikkoja ja heidän on pelaamisensa hillitsemiseksi turvaututtava pelaamisen hallinnan heuristiikkoihin. Tässä lienee ero peliriippuvaisen ja ongelmallisesti pelaavan välillä tai ainakin peliongelman myöntävän ja sen kieltävän välillä. Pelaamisen hallinnan heuristiikoilla peliongelmainen pyrkii tukemaan pelien vähentämistä tai lopettamispäätöstään. Peliongelmaisen on vaikea vältellä pelaamista ilman heuristiikoita. Pelaamisen hallinnan heuristiikkoihin siirtyminen resurssien kohdentamisen heuristiikoista on seurausta epäonnistumisesta resurssien kohdentamisen heuristiikojen noudattamisessa tai uskon menettämisestä niiden toimivuuteen. Uhka luottohäiriömerkinnästä tai läheisten painostus ovat eräitä vihjeitä, jotka saavat peliongelmaisen tukeutumaan pelaamisen hallinnan heuristiikkoihin.

Välillä lupaan itselleni etten pelaa, mutta ei mene kuin päivä tai kaksi olen taas pelaamassa.

– mies, 22 vuotta –

Jossain vaiheessa pelihimo iski taas kuitenkin niin vahvasti, etten osannut pysyä poissa pöytien äärestä, vaan aloitin taas kierteen ”varovaisella ja järkevällä” pelaamisella.

– mies, 53 vuotta –

Peliongelmainen ei kykene luottamaan itseensä. Pelaaminen ottaa aina välillä vallan, jolloin velkaantuminen lisääntyy. Riippuvuuden kehää yritetään rikkoa käyttämällä poissulkemisheuristiikkoja, jotta pelaamismahdollisuuksia ei edes tulisi tai vahinko pysyisi minimissään. Poissulkemista ulkoistetaan käyttämällä myös ulkoisia portinvartijoita.

Pelipaikkojen välttely

Yksi pelaamisen hallinnan heuristiikka on *vältellä pelipaikkoja*. Internetpelejä pelanneilla poissulkeminen tapahtuu pelitilin jäädyttämisellä tai pelirajoitusten asettamisella omalle pelitilille. Vastaavasti kolikkopelit ongelmaksi kokevat eivät mene pelisaleihin, hankkivat porttikiellon pelisaleihin tai välttävät liikkumista pelisalien lähellä. Yksittäisten peliautomaattien vältteleminen on heille kuitenkin mahdotonta.

Porttikiellot pelisaleihin sekä fyysisiin että internetissä toimiviin, ovat myös toimivia. En ole jalallanikaan kehdannut astua paikalliseen täyspottiin sen jälkeen, kun hankin itselleni sinne porttikiellon. – mies, 35 vuotta –

Mä oon tuhonnu kaikki mahdolliset ohjelmat ja muut vastaavat tiedot koneelta. Pyytänyt myös porttikieltoja useammalle saitille. Jopa siellä toimii paremmin tää systeemi. Joskus aikoinaan, pahimmassa himoissa, yrittänyt saada sinne tunnuksia takasin ja sinne ei kerta kaikkiaan sitten enää valveutuneille saiteille saa tunnuksia takasin. Mun mielestä se toimii siinä mielessä hienosti. (--) Mä oon käyny jo vuosia sitten hakemassa kasinolle porttikiellon ja se on mun mielestä tosi hyvä, se toimii siellä, sinne ei todellakaan pääse. Sen ainut huono puoli on, että se täytyy käydä kerran vuodessa uusimassa. Se on pelurille aivan mahdoton tilaisuus. Siinä pitäis olla sellanen, että sen saa loppuelämäkseen. (--) Täyspotteihin saa kuvalliset porttikiellot, mutta niitä ei valvota sinänsä mitenkään. – Juha –

Peliraja on pitänyt laittaa, muuten menee joskus höpöksi! – nainen, 44 vuotta –

Pidän sitä jonkinlaisena ongelmana, mutta nykyään en pelaa yli varojeni. Käytän pelirajoitustoimintoa, joka hyvin estää tämän. Ja toisaalta nautin pelaamisesta pienilläkin panoksilla, joten homma on ns. hoidossa. – mies, 44 vuotta –

Haastavimmaksi seikaksi arkisessa pärjäämisessään tutkittavat näkivät oman päätöksenteon lujuuden lisäksi rahapelien tarjonnan mittakaavan. Pelien ajallinen ja paikallinen jatkuva läsnäolo mahdollistuu internetin sekä runsaan peliautomaattitarjonnan seurauksena. Peliautomaattien vaihtaminen kolikkotoimintaisista pankkikorttitoimintaisiin voisi tuoda ratkaisun automaattipuolella tähän ongelmaan, jos pankkikorteille asetettaisiin päivittäinen peliraja. Verkkopelien toiminta on määrältään ja hajanaisuudeltaan niin suurta, että vastaavanlaisen aukottoman rajoittamiskeinon toteuttaminen olisi todella vaikeaa.

Raha-automaattiyhdistyksen pelit on syytä poistaa kokonaan kaupoista ja muista julkisista tiloista ja pelaaminen tulee siirtää valvottuihin pelisaleihin, joiden ikäraajaksi on asianmukaista asettaa vähintään 18 vuotta. – mies, 25 vuotta –

En koe pelaamista kovinkaan suureksi ongelmaksi, ainut heikko asia ovat peliautomaatit marketeissa yms. Sieltä ne pitäisi EHDOTTOMASTI poistaa Ruotsin mallin mukaisesti. Tai koneisiin voisi ottaa ”henkilökortin” jonka voi tilata tietyllä pelirajamäärällä jostain, ja kun se loppuu, pitää tilata uusi kortti tms. – mies, 24 vuotta –

Pelikoneita on myös sijoitettu lähes joka paikkaan, joten niitä ei voi olla näkemättä tai ohittamatta ja se osaltaan vaikeuttaa pelurin lopettamispäätöksen toteuttamista (retkahtaa helpommin ja useammin kun tarjontaa on enemmän kuin tarpeeksi). – mies, 28 vuotta –

Oman rahankäytön säännöstely

Peliongelmaisille tyypillistä on säädellä omaa rahan ja luoton saantiaan. Kontrollin mentyä luotoista ei osata kieltäytyä niitä tarjottaessa. *Oman rahankäytön säännöstelyn heuristiikka* on samantyylinen kuin *taloukskassan eriyttäminen pelikassasta - heuristiikka*. Sen lisäksi, että talousasiat hoidetaan ennen pelaamista, niin myös jäljelle jäävään rahamäärään kohdistetaan heuristiikkoja, jotta ”ylimääräisten” rahojen käyttökohde ei olisi pelaaminen.

Varmaan apuakin löytyy, mut minulle paras apu on se, etten pääse rahoihini käsiksi eikä minulla ole minkäänlaista luottoa tahi lainaa. – mies, 36 vuotta –

Läheiset toimivat keskeisinä portinvartijoina ongelmapelaajan rahankäytön ja pelaamisen hillitsijöinä. Kun omaan arkiseen järkeilyyn ei luoteta, siirretään päätöksentekoa ja taloudenhallintaa läheisten vastuulle. Tämä korostuu viimeistään avun hakemisessa (ks. luku 6.5).

Meillä on semmonen systeemi ollut tässä monta vuotta pelaamisen lopettamisen jälkeen, että mun palkat menee esimerkiks vaimon tilille. Sieltä niitä siirrellään pikkuhiljaa mun tilille, tarpeen mukaan. – Olli-Pekka –

En ole hakenut, onneksi asun tyttäreni kanssa, joka on selväpäinen ja ”vahtii” äitinsä tuulaamista. – nainen, 51 vuotta –

Palkkatuloistani 80 prosenttia menee erilliselle tilille, joihin pääsen käsiksi vain vaimoni kautta. – mies, 36 vuotta –

Ne, jotka eivät olleet menettäneet luottotietojaan tai olivat saaneet ne takaisin luottohäiriömerkinnän jälkeen, säätelivät luottokorttiensa käyttöä. Luottokortit kuoletettiin osittain tai kokonaan tai tilalle otettiin mahdollisesti pankkikortti. Pankkikortille saatettiin asettaa päivittäinen nostoraja pelaamisen kustannuksien aisoissa pitämiseksi.

Mä menin lakkauttaa sen [luottokortin] ja otin Visa Electronin. Elikkä mä pystyn ostaa ja maksaa. Se luottokortin luottorajan nosto oli poisluettu tällä. – Sakari –

Nykyään osaan jo rajoittaa pelaamista. En sorru kuten aikaisemmin. Ja olen maksanut Visa-kortin pois. Omistan enää Mastercardin. – mies, 22 vuotta –

Luotolla pelaamisen sain lopetettua poistamalla kaikki luottokortit. – mies, 36 vuotta –

Kolikkopeliongelmasta kärsivillä kaikki kolme edellä mainittua pelaamisen hallintamenetelmää yhdistyivät: käteistä ei pidetty mukana, läheiset estivät pelaamista ja kortteja karsittiin.

Usein töiden jälkeen jäin kauppareissulle useiksi tunneiksi, kun erehdyin ohi kulkiessani laittamaan ”sen yhden” kolikon automaattiin. Ongelman ratkaisuna oli se, että vaimo hoitaa kaupassa käynnit eikä meidän taloudessa fyysistä rahaa käsitellä enää missään muodossa.
– mies, 29 vuotta –

Välillä raha vain polttaa taskussa, että on pakko pelata. Esim. kauppareissua en voi tehdä ollenkaan, jos tiedän, että on käteistä mukana, sillä pelaan suurella todennäköisyydellä rahojani peliautomaatteihin. – mies, 20 vuotta –

Olen pyytänyt ystäviltä apua. Olen pyytänyt heitä repimään kaikki mahdolliset kolikot kädestäni ja että valitsevat kahvilat, joissa ei ole houkutuslähellä. Mutta siinä taas mennään ”vessaan” ja peliautomaatti nurkan takana syö rahat. Ainoa apu minulle on ystävät. Ne pitää erossa houkutuksista. – nainen, 19 vuotta –

Rahapeleillä velkaantuneet ovat luottoyhtiöiden näkökulmasta tuottavia asiakkaita, ainakin kunnes luottotiedot menevät. Houkuttelevana asiakasryhmänä he ovat aktiivisen

markkinoinnin kohteena. Yksi haastateltava kertoi retkahtamisen estämiseksi otetusta suoramarkkinointiestosta, jonka hän oli itselleen ottanut.

Hetilainaa-luoton, kun maksoin, niin tuli [sähköpostilla] niitä, että “Saat nostaa välittömästi saman verran kuin oot maksanutkin”. Sitten puhelimeen on tullut parilta firmalta, en muista niitä firmoja. Mä oon käyny estoa laittamassa puhelimeen siellä suoramarkkinointi-sivuilla. Että ei puhelinmainontaa mulle tule. – Sakari –

Pohdin luvun alussa maksuhäiriömerkinnän uhkaa heuristiikkoja muuttavana tekijänä. Tutkittavat kokivat maksuhäiriön uhkaksi omalle hyvinvoinnilleen ja vaihtoivat siksi heuristiikkaa. Muutamat tutkittavat kuitenkin kokivat maksuhäiriömerkinnän vapauttavana, sillä enää velkaantuminen ei ollut millään tavalla mahdollista¹¹. Näitä tutkittavia ajatus luottotietojen palautumisesta epäilytti. He eivät olleet varmoja, pystyisivätkö piddättäytymään pelaamisesta ja velkakierteestä.

Mulla pitäis korjaantua luottotiedot 2011 alkuvuodesta. Toivon mukaan mä pystyn olemaan pelaamatta, että mä en ota luottoja ja vippejä, sitten kun ne luottotiedot korjaantuu. – Silja –

Sen maksuhäiriön mä koen positiivisena asiana, koska mä en saa mitään lainaa tai muuta. – Mikko –

Ongelmien pakeneminen

Peliongelmaisille ja ylivelkaantuneille on hyvin tyypillistä ennen avun etsimistä miettiä turvautumista epätoivoisiin ratkaisuihin (Murto & Niemelä 1993, 31; Koljonen & Römer-Paakkanen 2000, 19; Piskonen 2006, 61; Taskinen 2007, 96–97). Ongelmien selvittämisen sijaan ratkaisuksi nähdään ongelmien pakeneminen. Ennen avun etsimistä kolme haastateltua ja jotkut lomakevastaajat olivat nähneet ratkaisuksi ristiriitaiseen olotilaansa ja ongelmiinsa itsemurhan. Yksi tutkimuslomakkeen vastaaja kertoi paenneensa velkojiaan ulkomaille.

Pelaaminen on koko ajan mielessäni. Ongelma on erittäin suuri. Olen ajatellut itsemurhaa, mutten ole pystynyt tekemään sitä, vielä. – mies, 22 vuotta –

¹¹ Yksi haastateltava tosin kertoi saaneensa pankilta kulutusluottoa sitä haettuaan, huolimatta voimassa olleesta luottohäiriömerkinnästä.

Tässä hajoo vielä pää jos tämä ei lopu. Eikä varmaan lopu muuten, ku oman käen kautta.
Ahdistaa niin vietävästi!!! – mies, 22 vuotta –

Oikeaa apua on vaikea löytää, ainut ja lopullinen ratkaisu on varmasti hengen riistäminen
itseltä. – mies, 22 vuotta –

Tekee mieli hypätä auton alle :D – mies, 25 vuotta –

Muutin ulkomaille. Velat jäi Suomeen ulosottoon. Ei onneksi takaajille. – mies, 39 vuotta –

6.5 Avun hakematta jättämisen järkeily

Häpeä

Kun tarkastelin aineistoa etsiäkseni tutkittavien puheissa kohtia, joissa oli tarkoitus tulla ilmi avun hakeminen, esiin nousi sen sijaan vahvemmin järkeily, joka kuvaa miksi hoitoa ei haeta. Peluuriin soittaneiden käyttäytymismalleja pro gradu -työssään tutkinut Kämppi (2007, 85) on tehnyt samansuuntaisen havainnon. Tämän tutkimuksen verkkolomakevastaajat eivät olleet useimmiten hakeneet apua pelaamiseensa, vaikka olivat kokeneet sen ongelmalliseksi. Tutkimuslomakkeelle vastanneista 232 ongelmapelaajasta 54 oli hakenut ammatillista apua. Sen sijaan haastatelluista 12 oli hakenut ammatillista apua. Ero avun hakemisen aktiivisuudessa tutkimusmetodeittain saattaa johtua siitä, että haastatellut pelaajat olivat peliongelmaisen kaaren myöhemmässä vaiheessa (ks. emt.).

Rahapeleistä johtuvan velkaantumiskierteen katkaisemisen nopeus vaihteli suuresti haastateltavien kesken. Yksi velkaantuvan pelaamisen poikki laittanut haastateltava oli kokenut velkaantumisen viidessä kuukaudessa ja pyrki haastatteluhetkellä lopettamaan pelaamisensa. Muilla haastateltavilla oli mennyt useampia vuosia, pisimmillään yli kymmenen vuotta, että päätös pelaamisen lopettamisesta oli tehty. Monella peliongelmaisella kestää kauan tiedostaa oma riippuvuutensa. Kuvaavaa on, että eräs haastateltava lopetti pelaamisensa vasta viisi vuotta sen jälkeen, kun hän alkoi epäillä pelaamisensa ongelmallisuutta.

Jos sä ajattelet sitä, kuinka syvään iskostunutta voi pelaamisen kulttuuri olla yksilössä. Mä oon 40 vuotta pelannut rahapelejä. Vasta viimeiset 5 vuotta mä oon epäillyt, että mulla on joku ongelma ja vasta viimeiset 3 vuotta mä oon ollut asiasta varma. – Tero –

Aloin tuntemaan pelaamisen ongelmaksi vasta, kun kavaltamani rahasumma kasvoi suureksi (yli 10 000 euroa), mutta en silloin enää peliriippuvaisena nähnyt mitään muuta tietä ulos tilanteesta, kuin lisää pelaamisen ja suuren kaikki velat kattavan voiton metsästämisestä, mikä ajoi minut yhä suurempaan ahdinkoon. ... Näin jälkikäteen ajateltuna pelaaminen on ollut hallitsematonta aina, mutta pysyi pitkään tietyissä rajoissa. – mies, 35 vuotta –

Häpeä, ja sen myötä ongelmien kieltäminen ovat vahvoja tutkittavien keskuudessa (ks. myös emt., 86). Vahva häpeän tunne tulee esille tutkittavien kielenkäytössä vielä ongelmien myöntämisen jälkeen. Yhteiskunnan normit, jotka lisäävät sosiaalisen pärjäämisen eetosta ja epäonnistumisen paheksumista luovat pohjaa ”kun olen itse asiani sotenut, niin ne kansa itse selvitän” -ajattelulle (ks. Koljonen & Römer-Paakkanen 2000, 20).

Ei kehtaa hakea apua, olenhan perheen äiti, kera 5 lapsen. – nainen, 34 vuotta –

En ole enkä vapaaehtoisesti hae. Olen taisteluni taistellut! – mies, 61 vuotta –

Häpeän tunne on kuitenkin niin vahva, että henkinen lukko estää asiasta puhumisen, vaikka mieli tekisi. – mies, 47 vuotta –

Useiden tutkittavien kielenkäytössä häpeä tulee esille itsensä ”poissulkemisella” pelaamisen ja rahan häviämisen kertomuksista. Ongelmapelaajat kertovat itselleen vaikeista asioista passiivissa, välttämällä yksikön ensimmäisen persoonamuodon käyttöä. He ottavat siis kertojan roolin. Kun tarkastellaan verkkolomakkeella jätettyjä kertomuksia pelaamisesta tai rahan häviämisestä huomataan, että 70 on käyttänyt tällaista ”kertojapositiota”. Lehtinen ja Leskinen (2005, 98) huomasivat samanlaisen puhettavan ylivelkaantuneiden pohjoismaalaisten¹² nuorten puheissa, kun puheeksi piti ottaa oman velkaantuminen tai maksuhäiriö. Vertailtaessa ”kertojapositiosta” kirjoittavien hoitoon hakeutumista muihin 162 verkkovastaajaan huomataan, että puhettavan tyyppi kertoo hoitoon hakeutumisen yleisyydestä. ”Kertojapositiota” käyttäneistä hoitoon oli hakeutunut seitsemän vastaajaa, kun vastaava luku loppuilla vastaajilla oli 47. Ryhmäkokojen erot huomioon otta-

¹² Tutkimuksen nuoret olivat Tanskasta, Islannista, Norjasta ja Suomesta.

en, hoitoon hakeutuminen oli noin kolme kertaa yleisempää ryhmässä, joka ei käyttänyt ”kertojapositiota”.

Ongelma on se, että netin kautta pokeria voi pelata rahasta ihan kotona. Kun paljon häviää, niin seuraavalla kerralla yrittää saada häviöt takas, joka usein onnistuukin. Mutta taas ne hävitään seuraavana päivänä, ja kierre jatkuu vaan. – mies, 43 vuotta –

Häpeän vuoksi ylivelkaantumisen ja rahapelaamisen aiheuttamiin ongelmiin haetaan apua vasta, kun asiat ovat todella pahassa tilassa (Hodgins ym. 2002; Muttilainen ja Valkama 2003, 22; Piskonen 2006, 60–61). Peliriippuvaisilla oman heikkoutensa myöntäminen ja avun hakeminen ei lähde niinkään vapaaehtoisuudesta, vaan pakosta, joka saattaa syntyä taloudellisten vaatimusten, henkisen romahduksen tai perheenjäsenten vaikutuksen kautta¹³ (Poteri & Tourunen 1995, 53–54; Hodgins, Makarchuk, el-Guebaly & Peden 2002). Nämä havainnot ovat samassa linjassa tämän tutkimuksen tulosten kanssa.

Se oli semmonen henkinen romahtaminen. Se oli oikeestaan seurausta tän viimesen monivedon epäonnistumisesta. Se on vieläkin syöpynyt muistikuviin se peli. 86 minuutilla se oli 2-2, kerroin oli sillai, että oli tulossa 30 tonnia rahaa. Kun oli 90 minuutilla, niin se olikin 3-3 ja sen lapun voi repiä. Sitten oli semmonen olo, että nyt hyppään parvekkeelta. (–)Siinä seuraavana perjantaina tai olisko ollut lauantai oli jotkut juhlat tai oliko joku juhlapäivä, niin lähettiin kaverien kanssa kaikki yhdessä. Sitten tuli täydellinen romahdus siellä.

– Olli-Pekka –

Tiesin, että joku päivä tämä asia räjähtää käsiin. Tulee ilmi. Täysin salasin tämän toiminnan. Sitten se tuli ilmi ja siinä vaiheessa toisaalta se oli helpotus. Se on nyt tässä. Toisaalta mulle tuli itsetuhoisia ajatuksia siinä määrin, että mä vaimolle puhuin avun etsimisestä. Mä olin pari päivää terveyskeskuksen osastolla ja sitten siitä mielenterveystoimiston kriisiapuun. – Oskari –

Mä jäin kiinni siitä. Mä en ite alunperin lähtenyt prosessoimaan sitä lopettamista. Kyllä mä olin kuukauden ajatellut, että nyt on kyllä niin syvällä, että tästä ei oo mitään mahdollisuutta. Jossain vaiheessa se tulee ilmi, mutta siinä kävi harmittavasti sillai, että ei ollut itellään pokkaa kertoo siitä, vaan jäi kiinni siitä. – Mikko –

¹³ Tae avun tehokkuudesta on kuitenkin hoidettavan halukkuus ja tahto avun vastaanottamiseen (Mielonen ja Tiittanen 1999, 52).

Tutkimuslomakkeella ei erikseen kysytty läheisiin turvautumista ongelmien tunnistamisen jälkeen. Haastatelluista kymmenen oli tukeutunut läheisiinsä puhumalla heille, saamalla heiltä taloudellista tukea tai apua ammattimaisen hoidon löytämisessä. Tässä vaiheessa, rästivelkojen kuittaamista suunniteltaessa, nousivat luoton tai velan valintaa ohjaaviksi tekijöiksi kokonaishintaan vaikuttavat tekijät, kuten korko tai maksuaika. Peliongelmaisen heuristiikoiden käytöstä ei voi kuitenkaan päätellä mitään, koska arkinen järkeily on saatettu ”ulkoistaa” läheiselle omaan itseen kohdistuneen luottamuspuolan vuoksi (ks. myös Pajula 2004, 77–78).

Apua ei saatavilla

Häpeän ohella avun hakemista oli estänyt tutkittavien mukaan kokemus avun heikosta saatavuudesta: apua ei saatu haettaessa tai oli käsitys, että apua ei ole helposti saatavilla. Joissakin vastauksissa jäi epäselväksi, johtuiko avun ulkopuolelle jääminen huonosta alueellisesta saatavuudesta, avun vääränlaisesta sisällöstä vai siitä, että ”häpeätöntä” apua ei ole tarjolla. Myös avun tasoa ja byrokratian määrää arvosteltiin.

Apua oli aikaisemmin todella vaikea saada ja etsinkin vertaistukea Päihdelinkin palstasta.
Pohjois-Suomesta avun löytäminen peliongelmaan on suunnattoman vaikeaa.
– nainen, 24 vuotta –

Olen jutellut psykiatrin kanssa asiasta, tuntui ettei häntä kauheasti kiinnostanut.
– mies, 31 vuotta –

Lääkäri ei usko, että mulla on niin huono tilanne. – mies, 24 vuotta–

Kauan sitten hain. Psykologi ei ollut silloin ajan tasalla. – mies, 38 vuotta –

Sanoin mä terkkarille mut se sano, et lopeta vaan pelaaminen. En oo muuta apua sit jaksanu hakee. – mies, 27 vuotta –

Ei rahoitusta hoidolle

Muutamissa, harvemmissa, vastauksissa nousi esiin hoidon kalleus. Liian korkeat kustannukset olivat syynä hoidosta pois jättäytymiseen. Kuten luvussa 3.4 mainitsin, peli-

riippuvuuden hoitamiseen ei välttämättä saa julkista avustusta. Tällöin peliongelmainen saattaa joutua käymään kovia neuvotteluja saadakseen rahaa hoidon järjestämiseksi.

Jos olisi ollut mahdollista taloudellisesti, niin olisin hakeutunut Kouvolaan hoitoon. Uskoisin, että se olisi toiminut kohdallani paremmin vielä aikana, kun halusin lopettaa, mutta halusin kuitenkin samalla myös jatkaa pelaamista. – nainen, 24 vuotta –

Ja se oli tosi tiukalle jouduin vääntämään tän A-klinikan kautta, että: ”Hei mun pakko päästä johonkin kunnolliseen hoitoon!” Se oli silloin ihan kiikun kaakun, että löytykö sitä kunnolla rahoitusta. Mä olin ihan persauki, ei mulla ollu mahdollisuutta maksaa siitä yhtään mitään. (--) Mä jouduin ite ihan kyselemään, onko mitään olemassa. Sitten tuli: ”Hei tällisiä on olemassa”. Sitten mä rupesin painostaa: ”Ei helvetti, mä oon just oikee henkilö.” Mä tarviin tollasta. Viimeinen puhelinsitto minkä soitin sinne, niin mä uhkasin silloin, että mun elämä loppuu väkivaltaisesti ellei tää homma hoidu. – Juha –

Vertaistuki

Peluuriin soittaneita peliongelmaisia tutkittaessa yhtenä ammatillisesta avusta kieltäytymisen syynä tuli esiin luottamus omien selviytymiskeinojen käyttämiseen peliongelman ratkaisemiseksi (Kämppe 2007, 87). Ne, jotka eivät hakeudu hoitoon, valitsevat omatoimisen parantumisen tien. Omatoimista parantumista pidetään yllä luvuissa 6.3 ja 6.4 esitellyillä heuristiikoilla. Heuristiikkojen pettäessä velalla ylläpidetty kulissi murtuu ja peliongelmainen on taloudellisissa, sosiaalisissa ja psykologisissa vaikeuksissa. Peliongelmaisen kannalta ikävin kokemus tässä vaiheessa on ulkopuolisten harjoittama lisäsyölyttäminen.

Mä kävin ensin yksityisellä kahdella terapeutilla. Ne ei ollut oikeita ihmisiä ollenkaan. (--) Toinen oli sellainen vanha herra, joka tärkeänä kysy, että ”Mites seksielämä?”. Mä sanoin, että ei tää siihen liity. Toinen oli sellanen henkilö, jonka mä koin – naisihminen – että hän paheksu. (--) Suunnilleen, että alko [puhua]: ”Et sä välitä perheestä? Lapsestas? Mieti mitä teet, sullahan ei jää aikaa lapselle!”. – Kaisa –

Sitten vielä se nimenomaan se oli se, että ne ei pystynyt käsittää, varsinkaan mun äiti ei pystynyt käsittää. (--) Se jankutti monta vuotta niistä, että ”Ne opintolainat: nyt sä näät [omat tekosi], kun sä maksat niitä takas!”. – Olli-Pekka –

Monet tutkittavat ilmaisevatkin mielipiteensä, että vain riippuvainen voi ymmärtää toista riippuvaista. Jaetun häpeän kautta oma häpeä tuntuu vähäisemmältä ja arkipäiväisemmältä. Omatoimisessa parantumisessa muiden selviämistarinat antoivat voimaa käsitellä asiaa. Haastatteluissa ja verkkolomakevastaajien joukossa kohtalotovereiden kanssa käydyt keskustelut koettiin antoisiksi. Myös alkoholiriippuvaisten kanssa asiasta keskusteleminen helpotti oloa. Yksi nettipokerilla velkaantunut haastateltava piti alkoholistien kanssa käytyjä keskusteluita saamaansa hoitoa parempana. Huolimatta siitä, että hän oli peliongelmaisille tarkoitettussa hoitopaikassa hoitojaksolla, hän ei kokenut hoitohenkilökunnan ymmärtävän pokerin pelaamiseen liittyviä erityispiirteitä.

Täällä on sitten vahvuutena tää yhteisö, vaikka täällä ei ole tällä hetkellä ketään, joka kärsii samasta riippuvuudesta kuin minä. Asiakkailta täällä on saanut hirveän paljo ajattelemisen aihetta ja hyviä keskusteluja [on] käyty. Sellasta ammatti-ihmistä en ole vielä tavannut, jonka kanssa mä voisin tavallaan keskustella nimenomaan tähän nettipokeriin liittyvästä ajatusmaailmasta, problematiikasta ja siihen liittyvistä erityispiirteistä. Semmosta ei ole kunnallisella tasolla, enkä ole täälläkään vielä tän kahden viikon aikana, että täälläkään olisi ihmistä, joka edes tietäisi mikä on nettipokeri ja mitä siihen liittyy. – Oskari –

Jos mä vertaan taas alkoholiriippuvaiseen, niin mä oon nyt parin ystävän kanssa keskustellut ja siitä mä koen, että mä oon tavallaan eniten apua saanut. Semmosia vertaistukihenkiloita. – Pekka –

Moni tutkittavista oli kokenut internetin merkittäväksi apuvälineeksi peliongelmaa ja hoitoa koskevana tiedonlähteenä ja vertaistuen etsinnässä. Heille sellainen hoito, jossa olisi joutunut kohtaamaan toisen ihmisen, olisi ollut liian raskasta, joten näille tutkittaville vertaistuki ja neuvonta verkossa sopi paremmin. ”Itsehoito” aloitettiin yleisesti lukemalla verkkokeskusteluita ja myöhemmin kirjoittamalla myös itse keskustelusivuille. Osa tutkittavista, jotka kävivät ammattihoidossa, joka ei sisältänyt vertaistukea, kokivat vertaisten verkkokeskustelut ammattilaisapua antoisampina. Myös pelien tarjoajien sivuilta löytyneet peliongelmaa käsitelleet artikkelit koettiin informatiivisina.

Ei noihin auttaviin puhelimeen kehtaa soittaa, helvetin noloa olla luuseri.
– mies, 22 vuotta –

Vertaistuki internetin keskustelupalstan kautta on myös tarjonnut hieman helpotusta.
– mies 35, vuotta –

Joskus olen lukenut niin PAF:in kuin myös Veikkauksen peliongelmiin liittyviä artikkeleita. – mies, 45 vuotta –

Olen [löytänyt apua] Peluurin sivuilta. Käyn yksilöterapiassa, se ei tunnu hyödylliseltä. Ryhmäterapia peluurien kanssa on ok. – mies, 35 vuotta –

Kyllä. A-klinikalta ja Peluurin auttavasta puhelimesta. Peluurin sivuilta koen saavani eniten tietoa. – mies, 35 vuotta –

Olen etsinyt vertaisryhmiä internetistä. Ei muuta. – mies, 62 vuotta –

7 Johtopäätökset

7.1 Analyysin yhteenveto

Peliongelmaisen rationaalisuus on rajallista. Omaa rationaalisuuden rajallisuutta pyritään ohjaamaan haluttuun suuntaan erilaisilla heuristiikoilla. Mitä tiedostavammaksi peliongelmainen tulee omasta peliongelmastaan, sitä paremmin ja sitä vahvempia heuristiikoita hän pystyy ongelman hallussa pitämiseen kohdentamaan (ks. taulukko 2). Velkaantuneilla peliongelmaisilla tilanne lähtee liikkeelle epäonnistuneesta taloudenpidon järkeilystä. Epäonnistumista sekä sen synnyttämää häpeää yritetään peitellä ja pelaamista jatkaa *löysemmän hirren, velkaa velan maksuun ja hävittyjen rahojen takaisin voittamisen* heuristiikoilla. Ylivelkaantumisen uhatessa koitetaan kohdentaa omia talou-

TAULUKKO 2. Velkaantuneen ongelmapelaajan pelaamisen heuristiikat

Velkaantumiseen johtaneet heuristiikat

Löysempi hirsi	Toivotaan rahapeleistä pelastusta rahaongelmiin, mikä johtaa entistä syvempään velkaantumiseen.
Velkaa velan maksuun	Maksetaan aiemmin otettuja lainoja ja luottoja uusilla.
Hävittyjen rahojen takaisin voittaminen	Velkaannutaan suoraan tai epäsuorasti, kun yritetään voittaa hävityt rahat takaisin.

Resurssien kohdentamisen heuristiikat

Pelin vaihtaminen paremmin hallittavaan	Vähennetään pelaamista tai vaihdetaan peliä, jotta pelaamisen kustannukset pysyisivät kurissa.
Muusta kulutuksesta karsiminen	Säästetään rahaa karsimalla kaiken muun kuin pelikulutuksen osuutta menoista.
Hankitaan lisätuloja	Tehdään töitä tai varastetaan.
Talousskassan eriyttäminen pelikassasta	Talouden hoitoon liittyvät menot hoidetaan niin, että niitä ei voi pelata vahingossakaan.

Pelaamisen hallinnan heuristiikat

Pelipaikkojen välttely	Vältellään mahdollisuuksia pelaamiseen: pysytään pois pelisalien lähettyviltä ja hankitaan porttikieltoja fyysisiin tai virtuaalisiin pelipaikkoihin.
Oman rahan käytön säännöstely	Ongelmapelaajat säännöstelevät omaa rahankäyttöään: käteistä ei pidetä mukana, luottokortteja karsitaan ja rahojen hallinta siirretään pois omista käsistä.
Ongelmien pakeneminen	Ratkaisuksi nähdään ongelmien pakeneminen: itsemurha tai velkojen välttely.

dellisiä resursseja paremmin talouden tasapainottamiseksi. Ylivelkaantunut hakee parempaa pelaamisen tulojen ja menojen kohdennusta *vaihtamalla pelin paremmin hallittavaan*, hän säästää rahaa *muusta kulutuksesta karsimalla* ja hankkii lisätuloja *työskentelemällä* tai tekemällä *rikoksia*. Mikäli taloudellisten resurssien kohentaminen ei onnistu, turvaudutaan pelaamisen hallinnan heuristiikkoihin, jotta pelaaminen saataisiin vähenemään tai loppumaan kokonaan. Tällaisia heuristiikoita ovat *pelipaikkojen välttely*, *oman rahan käytön säännöstely* tai *ongelmien pakeneminen*. Lopulta, jos resurssien kohdentamisen heuristiikat ja pelaamisen hallinnan heuristiikat pettävät, on tuloksena murtuminen ja täydellinen epäluottamus omaa arkista järkeilyä kohtaan. Tällöin vastuu arkisesta järkeilystä luovutetaan läheiselle, joka usein hakee apua ongelmalliselle, jotta arkinen järkeily saataisiin entiselleen.

Luotonotto on aina aluksi liittynyt normaalitulojen häviämisen paikkaamiseen. Mutta kun ”luottokynnys” on ylittynyt, tulee sitä rahaa käytettyä yhtä lailla pelaamiseen. Pelaamista taas jatkaa saadakseen velat/luotot peitettyä niillä mahdollisilla tulevilla voittorahoilla. Tiedän olevani peliriippuvainen. Aikoinaan automaatteihin ja kun niistä aikanaan selvisin, siirtyi peliriippuvuuteni Veikkauksen taitopeleihin ennen kaikkea vakioveikkaukseen ja monivetoon. (--) Tässä vaiheessa riippuvuuttani en enää unelmoi ”kohtuukäytöstä” vaan yritän päästä kokonaan irti. (--) Porttikiellot pelisaleihin sekä fyysisiin että internetissä toimiviin, ovat myös toimivia. En ole jalallanikaan kehdannut astua paikalliseen täyspottiin sen jälkeen kun hankin itselleni sinne porttikiellon. Vertaistuki internetin keskustelupalstan kautta on myös tarjonnut hieman helpotusta. Apua on tarjolla, myös omasta lähipiiristä ja ammattitahoilta. Sen löytämisen suurin kynnyks on ongelman tunnustaminen itselleen ja lähipiirilleen. – mies, 36 vuotta –

Yllä oleva lainaus kuvaa osuvasti velkaantuvan peliongelmaisen siirtymistä heuristiikasta toiseen. Se ilmentää pelaamisen kasvavaa kehää, jonka kehityssuuntaa on vaikea muuttaa. Mukana ovat kotitalouden budjetointia sekoittava pelikassan erottamattomuus talouskassasta, velkaantumista tukeva *velkaa velan maksuun heuristiikka* ja *hävittyjen rahojen takaisin voittamisen heuristiikka*, jotka vievät syvempään ylivelkaantumiseen. *Siirtyminen paremmin hallittaviin taitopeleihin* on puolestaan esimerkki resurssien kohdentamisen heuristiikasta, jolla pyritään pelivaihdoksen myötä vähentämään tappioita tai lisäämään voittoja verrattuna heuristiikkaa edeltäneeseen tilanteeseen. Lopuksi, kun pelaamisen on havaittu olevan hallitsematonta, on rahapeleistä haluttu eroon. Lopettamispäätöstä tuetaan pelaamisen hallinnan heuristiikoilla, esimerkin tapauksessa porttikiellolla paikalliseen pelipaikkaan. Esiin tulee myös pelaajille yleinen arkinen järkeily,

joka johtaa avun hakematta jättämiseen. Peliongelmaisille häpeä on yleinen kynnystekijä avun hakemiselle. Häpeä toimii katalyyttinä, joka pahentaa ongelmia, kun yritetään itsenäisesti ja itsepäisesti selättää ongelmaa. Avun etsiminen aloitetaan kasvojen menettämisen pelossa mahdollisimman anonyymisti, yleisimmin verkossa.

Ongelmallisen pelaamisen lopettamisen ohella toisena vaihtoehtona nähtiin pelaamisen vähentäminen siedettävälle tasolle. Se ei kuitenkaan ollut tutkittavien keskuudessa kovin yleistä. Ehkäpä se on niiden pelaajien tapa toimia, jotka häilyvät ongelmallisen ja ongelmattoman pelaamisen välimaastossa. Näille pelaajille keskeisenä talouden tasapainottamisen heuristiikkoina toimivat resurssien kohdentamisen heuristiikat: hankitaan lisätuloja, vaihdetaan pelaamisen dynamiikkaa tai ollaan valmiita karsimaan kaikesta muusta kulutuksesta, jotta pystyttäisiin jatkamaan pelaamista. Pysyykö pelaaminen siten aiemmin ongelmallisesti pelanneella kohtuudessa? Alkoholiriippuvaisille, tosin vähemmistölle heistä, kohtuukäyttö on tutkimusten mukaan mahdollista (Mäkelä 1998, 178). Epäonnistuminen resurssien kohdentamisen heuristiikoissa on varmempaa, jos palataan velkaantumista tukeviin heuristiikkoihin, joissa ”kuiville pääsyn” edellytyksenä on pelivoittojen metsästyksessä onnistuminen.

Tämän tutkimuksen tutkittavien arkisen järkeilyn aiheuttama ylivelkaantuminen ei johdu puutteista arkitiedon kohdalla, vaan peliongelmaisuuuden tai peliriippuvuuden aiheuttamista heuristiikoista, jotka altistavat pelaajan entistä voimakkaammalle velkaantumiselle. Velkaantuneet ovat olleet tietoisia luottojensa ja lainojensa epätaloudellisista maksuehdoista, mutta luottoa tai lainaa on silti otettu. Luottoa tai velkaa otettaessa takaisinmaksun suunnittelu on vähäistä tai olematonta. Peliongelmaiset, varsinkin peliriippuvaiset, eivät tarkastelekaan pelaamisensa taloudellisia vaikutuksia. Korko ja maksuaika ovat toissijaisia kriteereitä. Tärkeitä velkaantumista ohjaavia luottojen tai velkojen valinnan kriteereinä ovat pelaamisen salattavuus ja jatkuvuus, joka taataan ottamalla nopeita ja varmasti saatavilla olevia luottoja.

Rahapelaaminen näyttää tämän tutkimuksen perusteella muuttavan pelaajien taloudellista käyttäytymistä siirryttäessä ongelmattomasta pelaamisesta ongelmalliseen ja siitä eteenpäin peliriippuvuuteen. Tutkitut velkaantuneet ongelmapelaajat osoittivat selvää muutosta muun kulutuksen vähentämisessä pelikulutuksen hyväksi. Rankimmillaan muun kulutuksen vähentäminen ulottui omasta terveydestä tai perheen ruuasta tinkimi-

seen. Tällä havainnolla on merkitystä, kun tarkastellaan peliriippuvuutta mittaavia testejä. Tähän mennessä peliriippuvuustesteissä kulutuskäyttäytymistä on tarkasteltu pelkääntään pelikulutuksen näkökulmasta, eli mitä pelejä on kulutettu ja millaista pelaamiseen käytetty rahoitus on ollut suuruudeltaan ja muodoltaan. SOGS- ja DSM -riippuvuustestit eivät pohdi lainkaan muun kulutuksen muutosta peliongelmaisuuksien tason mittaamisessa. Gambler Anonymous -järjestön ”20 kysymystä” -testi puolestaan kartoittaa muun kulutuksen muutosta kysymyksessä ”Oletko haluton antamaan 'pelirahaasi' muihin tarkoituksiin?”. Kysymyksessä ”pelirahat” tarkoittavat tässäkin tutkimuksessa esiin tullutta pelikassan ja talouskassan erottamattomuutta. Kysymys lienee peliongelmaiselle huonosti ymmärrettävä, ainakin niille, jotka eivät tiedosta peliongelmaisuuksien tasoa. Näen, että muun kulutuksen karsimista koskevan kysymyksen lisääminen peliriippuvuutta mittaaviin testeihin parantaisi testien validiteettia.

Ongelmapelaamisesta ollaan tietoisia nyky-yhteiskunnassa ja ongelmia pyritään auttamaan hoitojärjestelmän puitteissa. Tutkittujen velkaantuneiden peliongelmaisten mielestä hoidon saatavuudessa on kuitenkin parannettavaa. Myös omatoimisen parantumisen tukeminen peliongelmaisten hoitojärjestelmän keinoin on toistaiseksi ollut vähäistä. Häpeän ollessa suuri kynnys hoitoon hakeutumiselle muodostuu korkeaksi. Tutkittavien omatoimisessa parantumisessa ratkaisua häpeään ja peliongelmaan oli haettu jakamalla häpeää muun muassa kasvottomilla kirjoituksilla internetin keskustelupalstoilla. Häpeän kohtaamisessa ja oman ”virheellisen” arkisen järjestyksen korjaamisessa peliongelmaisten läheisillä on usein merkittävä rooli. Mielestäni vastaisuudessa tulisi omatoimista parantumista tukea entistä enemmän, esimerkiksi verkossa julkaistavan tiedon ja vertaistuki-palveluiden muodossa.

7.2 Jatkotutkimusehdotukset

Monet tulokset analyysissä viittaavat siihen, että ongelmapelaajien taloudellinen suunnittelu on heikkoa. Tulevissa tutkimuksissa voisi selvittää, poikkeako velkaantuneiden ongelmapelaajien talouden suunnittelukyky muulla tavalla velkaantuneista tai niistä peliongelmaisista, jotka eivät ole velkaantuneet. Eli onko kyse siitä, että taloudellinen suunnittelukyky on yleisesti huonompi peliongelmaisilla kuin muilla vai johtuuko yli-velkaantuminen vain pelihimon vaikutuksesta taloudelliseen suunnitteluun. Myös on-

gelmapelaajien muuhun kulutukseen kohdistuvan ”pihiyden” dynamiikan lisäselvittäminen toisi valaistusta sen sopivuudesta peliongelman vakavuuden mittariksi. Muutenkin olisi mielenkiintoista tietää, murtavatko suuret voitot pihiyden? Jääkö pihisajattelu päälle vielä sen jälkeen, kun ongelmapelaamisesta päästään irti?

Ongelmallisesti pelaavien ja peliriippuvaisten arkisen järkeilyn lisäksi tulevaisuuden tutkimuksissa olisi mielekäästä keskittyä tarkastelemaan myös ongelmattomien rahapelaajien arkista järkeilyä. Haastatteluissa ja lomakevastauksissa esiin tuli myös näkökulma, jossa velkaantuminen nähtiin sijoituksena tai oppirahoina. Näkökulma kuitenkin rajautui tämän tutkimuksen kysymyksenasettelun ulkopuolelle. Ajan tai rahojen uppoamista rahapeliin perusteltiin sillä, että muihinkin hyviin harrastuksiin käytetään aikaa ja rahaa. Onko tällainen puhe ongelman kieltämistä vai kerrontaa hallitusta rahankäytöstä omaan harrastukseen?

Toivon myös, että kerätyn verkkoaineiston kvantitatiivinen osa pystyy vastaamaan tässä tutkimuksessa auki jääneisiin kysymyksiin, johon laadullinen aineisto ei tarjoa selitystä. Kvantitatiivinen analyysi voisi valaista kysymystä siitä, johtaako luottojen salailu kalliimpiin luottoihin päätymiseen, kun velkasuhteet on pidettävä erillään perheen muista pankkiasioista. Vastauksia ongelmallisten ja ongelmattomien pelaajien eroihin liittyviin kysymyksiin voisi löytyä vertailemalla oman tutkimukseni ongelmallisesti velkaantuneita ja verkkolomakkeelle kertyneitä ongelmattomia keskenään, sekä kvantitatiivisesti että kvalitatiivisesti.

LÄHTEET

Kirjallinen aineisto

Adler, Michael. 1986. The economical and social situation of consumer debtors in great Britain. Teoksessa Gu nter, Hörmann (toim.): Perspectives of legacy policy from Europe and the Usa. Bremen.

Aho, Pauliina & Turja, Tuomo. 2007. Suomalaisten rahapelaaminen 2007. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Taloustutkimus.

Alho, Olli. 1981. Uhkapelit. Teoksessa Laaksonen, Pekka (toim.): Pelit ja leikit. Kalevalaseuran vuosikirja 1981. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 104–116.

Autio, Minna. 2006. Kuluttajuuden rakentuminen nuorten kertomuksissa. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1066. Nuorisotutkimusverkosto. Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 65. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Bauman, Zygmunt. 1998. Work, consumerism and the new poor. Buckingham: Open university Press.

Bettman, James, Luce, Mary & Payne, John. 1998. Constructive consumer choice processes. Journal of consumer research, vol. 25, no. 3, 187–217.

Blomqvist, Jan. 2005. Pohdintoja riippuvuuden spontaaniparantumisesta. Teoksessa Hänninen, Vilma & Ylijoki, Oili-Helena (toim.): Muuttuuko ihminen? Tampere: Tampereen yliopistopaino. 157–184.

Bourdieu, Pierre. 1984. Distinction. The social critique of the judgement of taste. London: Routledge.

Campbell, Colin. 1987. The romantic ethic and the spirit of modern consumerism. Oxford: Blackwell.

Campbell, Colin. 1991. Consumption: The new wave of research in the humanities and social sciences. *Journal of Social Behavior and Personality*, vol. 6, no. 6, 57–58.

Caplowitz, David. 1969. *Poor pay more. Consumer practises in low-income families.* New York: Free Press.

Currie, Shawn, Hodgins, David, Wang, Jian Li, el-Guebaly, Nay, Wynne, Harold & Chen, Sophie. 2006. Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction*, vol. 110, no. 10, 570-580.

Dodd, Leann, Klos, Kevin, Bower, James, Geda, Yonas, Josephs, Keith & Ahlskog, Eric. 2005. Pathological gambling caused by drugs used to treat parkinson disease. *Archives of Neurology*, vol. 62, no. 9, 1377–1381.

Erola, Jani. 2000. *Maksuhäiriöisyys laman jälkeisessä Suomessa.* Turku: Digipaino.

Eronen, Markku, Henriksson, Markus & Marttunen, Mauri. 2006. *Persoonallisuushäiriöt: Käyttäytymisen häiriöt.* Teoksessa Lönnqvist, Jouko, Heikkinen, Martti, Henriksson, Markus, Marttunen, Mauri & Partonen Timo (toim.): *Psykiatria.* Helsinki: Duodecim. 364–391.

Eskola, Jari & Suoranta Juha. 2001. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen.* Helsinki: Gummerus Kirjapaino.

Falk, Pasi & Mäenpää, Pasi. 1997. *Lottomiljonäärit - tutkimus suomalaisista lottovoittajista.* Tampere: Gaudeamus.

Featherstone, Mike. 1991. *Consumer culture and postmodernism.* London: Sage.

Gabriel, Yannis & Lang, Tim. 1995. *The unmanageable consumer. Contemporary consumption and its fragmentations.* London: Sage.

Giddens, Anthony. 1991. *Modernity and self-identity*. Cambridge: Polity.

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

Gigerenzer, Gerd & Goldstein, Daniel. 1996. Reasoning the fast and frugal way: Models of bounded rationality. *Psychological review*, vol. 103, no. 4, 650–669.

Gigerenzer, Gerd, Todd, Peter & the ABC Research group. 1999. *Simple heuristics that make us smart*. New York: Oxford university press.

Goldsmith, Elisabeth. 1996. *Resource management for individuals and families*. Minneapolis: West Publishing Company.

HE 37/2000. vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laiksi velkaneuvonnasta ja eräksi siihen liittyviksi laieksi.

Heinonen, Visa. 2000. Näin alkoi ”kulutusjuhla”. Suomalaisen kulutusyhteiskunnan rakenteistuminen. Teoksessa Hyvönen, Kaarina, Puntto, Anneli, Laaksonen Pirjo & Timonen, Päivi (toim.): *Hyvää elämää. 90 vuotta suomalaista kuluttajatutkimusta*. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus ja Tilastokeskus. 8–22.

Herrala, Risto. 2006. Kotitalouksien velkaantuminen. *Euro & talous -lehti* 1/2006. Suomen pankki. Helsinki: Edita Prima. 91–99.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena. 2004. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistokirjapaino.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula. 2007. *Tutki ja kirjoita*. Vantaa: Otavan Kirjapaino.

Hodgins, David, Makarchuk, Karyn, el-Guebaly, Nady & Peden, Nicole. 2002. Why problem gamblers quit gambling: A comparison of methods and samples. *Addiction research & theory*, vol. 10, no. 2, 203–218.

Ilkas, Hannu & Turja, Tuomo. 2003. Rahapelitutkimus. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Taloustutkimus.

Ilkas, Hannu & Aho, Pauliina. 2006. Nuorten rahapelaaminen. Ikärajan valvonta - koeostot ja havainnointi. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Taloustutkimus.

Ilmonen, Kaj. 2007. Johan on markkinat. Kulutuksen sosiologista tarkastelua. Tampere: Vastapaino.

Iivari, Juhani. 2000. Ylivelkaisuus ja köyhyys – erottamattomat kaksoset? Teoksessa Heikkilä, Matti & Karjalainen, Jouko (toim.): Köyhyys ja hyvinvointivaltion murros. Tampere: Gaudeamus. 118–134.

Iivari, Juhani & Mälkiä Sami. 1999. Mitäs luulet motivaatiosta tehdä töitä? Haastattelututkimus velkajärjestelystä karsiutuvista ja hylätyistä. Stakesin raportteja 233. Saarijärvi: Gummerus kirjapaino.

Jaakkola, Tapio. 2006a. Viihteestä riippuvuudeksi – rahapeliongelman luonne. Pelaamisesta. Hyvinvointikatsaus 4/2006. Tilastokeskus. 26–29.

Jaakkola, Tapio. 2007. Mikä on rahapelien hinta? Suomalainen rahapelijärjestelmä murroksessa? Seminaari-esitys eduskunnassa 8.11.2007. Julkaisematon.

Kaartinen, Risto & Lähteenmaa, Jaana. 2006. Miten ja mihin nuoret käyttävät pikavippejä ja muita kulutusluottoja? Kauppa- ja teollisuusministeriön rahoitetut tutkimukset 10. Edita Publishing.

Klingander, Birgitta 2000. Swedish consumers' experiences of financial counseling. *Financial Counseling and Planning*, vol. 11, no. 2, 65–76.

Koljonen, Virpi & Römer-Paakkanen, Tarja. 2000. "Sillon ei ois pitäny hölmöillä..." Ylivelkaantuminen nuorena velkaantuneiden näkökulmasta. Etelä-Suomen lääninhallituksen julkaisuja 38. Helsinki: Hakapaino.

Kontula, Osmo, Viinamäki, Heimo & Koskela, Kaj. 1998. Köyhiä ja kipeitä: Taloudellisen laman terveystaikutuksia 1990-luvulla. Väestötutkimuslaitoksen julkaisusarja D34. Helsinki: Väestötutkimuslaitos/Väestöliitto.

Koskinen, Ippo, Alasuutari, Pertti & Peltonen, Tuomo. 2005. Laadulliset menetelmät kauppatieteissä. Tampere: Vastapaino.

Koski-Jännes, Anja, Jussila, Antti & Hänninen, Vilma. 1998. Miten riippuvuus voitetaan. Helsinki: Otava.

Kämppi, Jenni. 2007. Rahapelaaminen arkielämän ongelmana. Analyysi auttavaan puhelimeen yhteyttä ottaneiden käyttäytymismalleista. Sosiaalityön pro gradun - tutkielman käsikirjoitus. Yhteiskuntapolitiikan laitos. Helsingin yliopisto. Julkaisematon.

L 57/1993. Laki yksityishenkilöiden velkajärjestelystä.

L 713/2000. Laki talous- ja velkaneuvonnasta.

L 1047/2001. Arpajaislaki.

Lehtinen, Anna-Riitta & Leskinen, Johanna. 2005. Irtiottoa ja riippuvuutta – velkaongelmaiset nuoret itsenäisen taloudenpidon murtomaastossa. Teoksessa Autio, Minna & Paju, Petri (toim.): Kuluttava nuoruus – Nuorten elinolot vuosikirja. Nuorisoasiain neuvottelukunta, julkaisuja 32. Nuorisotutkimusverkosto ja Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 62. Stakes. Helsinki: Yliopistopaino. 92–101.

Lesieur, Henry & Blume, Sheila. 1987. South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of psychiatry*, vol. 144, no. 9 1184–1188.

Leskinen, Johanna. 1990. Use of consumer credit in the context of consumers' way of life and personal situations. Helsingin yliopiston kodintaloustieteen julkaisuja 3. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Lähteenmaa, Jaana. 2007. New technological innovations changing the Finnish field of gambling. Seminaariesitelmä gambling and social welfare – seminaarissa. Shanghai. 1. –3.12.2007. Julkaisematon.

Mielonen, Harri & Tiittanen, Harri. 1999. ”Sitä ajatteli, että jos sitä nyt voittaa...” Peliriippuvaisten kokemuksia ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta. A-klinikkasäätiön raporttisarja 32. Helsinki.

Murto, Antti. 2005. Peliongelmaisten hoito päihdehuollossa – sattuma vai tarkoitus. Tutkielma ongelmapelaajien hoitoon sijoittumisesta suomalaisessa yhteiskunnassa. Sosiaalityön pro gradu -tutkielma. Yhteiskuntapolitiikan laitos. Helsingin yliopisto. Julkaisematon.

Murto, Antti. 2007. Henkilökohtainen tiedonanto sähköpostitse. 22.10.2007.

Murto, Lasse & Niemelä, Jorma. 1993. Kun on pakko pelata. Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista. A-klinikkasäätiön raporttisarja 11. Helsinki.

Mutttilainen, Vesa. 2002. Luottoyhteiskunta. Kotitalouksien velkaongelmat ja niiden hallinnan muodonmuutos luottojen säännöstelystä velkojen järjestelyyn 1980- ja 1990-luvun Suomessa. Oikeuspoliittinen tutkimuslaitoksen julkaisuja 182. Helsinki: Hakapaino.

Mutttilainen, Vesa & Valkama, Elisa. 2003. Velkajärjestelyn jälkeen. Lama-ajan velallisten selviytyminen maksuohjelmista ja paluu luottomarkkinoille 2000-luvun alussa. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen julkaisuja 198. Helsinki: Hakapaino.

Mönkäre, Sinikka. 2007. Vastuullinen pelaaminen. Suomalainen rahapelijärjestelmä murroksessa? Seminaari-esitys eduskunnassa 8.11.2007. Julkaisematon.

Newell, Allen & Simon, Herbert. 1972. Human problem solving. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Nykänen, Maija, Kontula, Osmo, Palonen, Kirsti & Liukkonen, Miikkael. 1995. Taloudellisen laman myrskynsilmässä. Tutkimus Vantaan velkaneuvonnan asiakkaiden taloudellisesta ja terveydellisestä tilanteesta. Stakesin raportteja 171. Helsinki: Stakes.

Payne, John, Bettman, James & Johnson, Eric. 1993. Cambridge: Cambridge University Press.

Pajula, Mari. 2004. Kolikon toisella puolella - Ongelmapelaajan läheisen maailma. Sosiaalityön pro gradu -tutkielma. Yhteiskuntapolitiikan laitos. Helsingin yliopisto. Julkaisematon.

Penttilä, Irmeli. 1993. Kotitaloudet ja lama. Tietoja laman taloudellisista seurauksista 1991 ja 1992. Tulot ja kulutus 11/1993. Helsinki: Tilastokeskus.

Piskonen, Elina. 2006. Helppoilla luotoilla umpikujaan - tutkimus kulutusluotoilla ylivelkaantuneista Takuu-Säätiön asiakkaista. Kuluttajaekonomian pro gradu -tutkielma. Taloustieteen laitos. Helsingin yliopisto. Julkaisematon.

Poteri, Riitta & Tourunen, Jouni. 1995. Asiakkaana ongelmapelaaja. Siniset vihkot. Sininauhaliiton julkaisusarja 2/1995. Helsinki: Sininauhaliitto.

Rauno, Mäkelä. 2003. Alkoholiriippuvuuden kulkuun vaikuttavat tekijät. Teoksessa Salaspuro, Mikko, Kiiänmaa, Kalervo & Seppä, Kaija (toim.): Päihdelääketiede. Helsinki: Duodecim. 177-182 .

Raunio, Pekka. 1999. Positivismi ja ihmistiede. Sosiaalitutkimuksen perustat ja käytännöt. Tampere: Tammer-Paino.

Repo, Katja. 2002. Raha ei kasva puussa. Perheen sisäinen rahatalous ja sen diskursiivinen todellisuus. Sosiaalipolitiikan lisensiaatintutkimus. Sosiaalipolitiikan ja sosiaalityön laitos. Tampereen yliopisto. Julkaisematon.

Rizzello, Salvatore. 1999. *The economics of the mind*. Cheltenham: Edward Elgar.

Salasuo, Mikko. 2006. Atomisoitunut sukupolvi: Pääkaupunkiseudun nuorisokulttuurinen maisema ja nuorisotyön haasteita 2000-luvun alussa. Helsingin kaupungin tietokeskuksen tutkimuksia. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus.

Salonen, Jarkko. 2002. Kenen kuuluu saada neuvontaa ja kenelle sitä annetaan? Kunnallisten talous- ja velkaneuvontapalveluiden arviointia asiantuntijahaastatteluiden pohjalta. Etelä-Suomen lääninhallituksen julkaisuja 66. Helsinki: Hakapaino.

Shaffer, Howard, Hall, Matthew & Vander Bilt, Joni. 1999. Estimating the prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, vol. 89, no. 9, 1369–1376.

Schütz, Alfred. 1953. Common-sense and scientific interpretation of human action. Teoksessa Natanson Maurice (toim.): *Collected papers I: The problem of social reality*. Dordrecht: Kluwer academic publishers. 3–47.

Schütz, Alfred. 1964. The problem of rationality in the social world. Teoksessa Brodersen, Arvid (toim.): *Collected papers II: Studies in social theory*. The Hague: Martinus Nijhoff. 64–88.

Schütz, Alfred. 1971a. On multiple realities. Teoksessa Natanson, Maurice (toim.): *Collected papers I: The problem of social reality*. Dordrecht: Kluwer academic publishers. 207–259.

Schütz, Alfred. 1971b. Concept and theory formation in the social sciences. Teoksessa Natanson, Maurice (toim.): *Collected papers I: The problem of social reality*. Dordrecht: Kluwer academic publishers. 48–96.

Simon, Herbert. 1957. A behavioral model of rational choice. Teoksessa Simon, Herbert (toim.): *Models of man. Social and rational mathematical essays on rational behavior in a social setting*. New York: Wiley & sons. 241–260.

Takuu-Säätiö. 2008. Takuu-säätiön takausopas. Takauksen hakeminen järjestelylainaan. Helmikuu 2008.

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

Timonen, Päivi. 2002. Pyykillä – arkinen järkeily ja ympäristövastuullisuus valinnoissa. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus.

Turja, Tuomo. 2006. Kuntien käytännöt ja tiedon taso rahapeliongelmaisten hoidossa. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Taloustutkimus. Julkaisematon.

Tversky, Amos & Kahneman, Daniel. 1973. Availability: A heuristic for judging frequency and probability. *Cognitive Psychology*, vol. 5, no. 4, 207–232.

Tversky, Amos & Kahneman, Daniel. 1974. Judgment under uncertainty: Heuristics and biases. *Science*, vol. 185, no. 4175, 1124–1131.

Tversky, Amos & Kahneman, Daniel. 1981. The framing of decisions and the psychology of choice. *Science*, vol. 211, no. 4481, 453–458.

Uusitalo, Hannu. 1991. Tiede, tutkimus ja tutkielma. Porvoo: WSOY.

Valkama, Elisa. 2004. Velkaneuvonta 2000-luvun alussa. Talous- ja velkaneuvontalain vaikutukset asiakaskyselyn ja tilastotietojen valossa. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen julkaisuja 208. Helsinki: Hakapaino.

Valkama, Elisa, Muttilainen, Vesa & Tala, Jyrki. 2002. Takuulla onnistuu. Takuusäätiön takaustoiminta velkojen järjestelykeinona vuosina 1991–2001. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen julkaisuja 187. Helsinki: Hakapaino.

Valkama, Juha-Pekka. 2006a. Nettipokeri-ilmiö. Pelaamisesta. Hyvinvointikatsaus 4/2006. Tilastokeskus. 22–24.

Valkama, Juha-Pekka. 2006b. Suomalaisten rahapelikulutus. Pelaamisesta. Hyvinvointikatsaus 4/2006. Tilastokeskus. 10–14.

Valkama, Juha-Pekka. 2007. Seminaariesitelmä. Peliverkko. 19.4.2007.

Valtioneuvosto. 2007. Pääministeri Matti Vanhasen II hallituksen ohjelma. Helsinki: Edita Prima.

Welte, John, Barnes, Grace, Wieczorek, William, Tidwell, Marie-Cecile & Parker, John. 2001. Alcohol and gambling pathology among U.S adults: Prevalence, demographic patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol*, vol. 65, no. 2, 706–712.

Welte, John, Barnes, Grace, Wieczorek, William, Tidwell, Marie-Cecile & Parker, John. 2002. Gambling Participation in the U.S. Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies*, vol. 18, no. 4, 313–338.

Wood, Richard & Griffiths, Mark. 2002. Adolescent perceptions of the National Lottery and scratch cards: a qualitative study using group interviews. *Journal of Adolescent*, vol. 25, no. 6, 655–668.

Wood, Richard, Griffiths, Mark & Parke, Jonathan. 2007. Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *CyberPsychology & Behavior*, vol. 10, no. 3, 354–361.

Åstedt-Kurki, Päivi & Nieminen, Heli. 1998. Fenomenologisen tutkimuksen peruskysymykset hoitotieteessä. Teoksessa Paunonen, Marita & Vehviläinen-Julkunen, Katri (toim.): Hoitotieteen tutkimusmetodiikka. Juva: WSOY. 152–162.

Internet-lähteet

Asiakastieto. 2006. Tili- ja kertaluottojen osuus velkomustuomioissa nousussa. Viitattu 20.2.2008

<http://www.asiakastieto.fi/asiakastieto/ajankohtaista.jsp?11=1&T=nu&A=209>

Asiakastieto. 2007a. Uudet maksuhäiriömerkinnät tammi-kesäkuussa 2007. Viitattu 6.11.2007

http://www.asiakastieto.fi/asiakastieto/tn_uudetmaksuhairiot_062007.jsp?11=6

Asiakastieto. 2007b. Maksuhäiriöiset henkilöt ja yritykset 30.6.2007. Viitattu 6.11.2007

http://www.asiakastieto.fi/asiakastieto/tn_henkilotyrytykset_062007.jsp?11=6

Asiakastieto. 2008. Uusien maksuhäiriöiden määrä kasvoi viidenneksellä. Viitattu 20.2.2007

<http://www.asiakastieto.fi/asiakastieto/ajankohtaista.jsp?11=1&T=nu&A=255>

A-klinikka-säätiö, Peluuri, Sininauhaliitto ry, Elämä On Parasta, Huumetta ry, Sosiaalipedagogiikan säätiö. 2007. Pelaamisen haittojen vähentäminen välttämätöntä. Tiedote. Julkaistu 11.9.2007. Viitattu 21.10.2007

http://www.eoph.fi/images/tiedotteet/jrjestjen_kannanotto_11.9.2007_rahapelihaittojen_vhentmiseen.pdf

Brene. Stefan. 2007. Underliggande biologiska orsaker till spelberoende – en kunskapöversikt. Rapport 2007:2. Statens folkhälsinstitut. Viitattu 20.2.2008

www.fhi.se/upload/ar2007/Rapporter%202007/R200702_Biologiskt_spelberoende_0703.pdf

Danskespil. 2007. Danske Spil's responsibility policy. Viitattu 23.10.2007

http://www.danskespil.dk/om_ds/english/indhold/responsible_gaming.html

- Finanssialan Keskusliitto. 2007a. Säästäminen ja luotonkäyttö. Kevät 2007.
Viitattu 20.2.2007 http://www.fkl.fi/asp/ida/download.asp?pgid=2378&pgmain=fkl-www&prml=wwwuser_fkl&docid=11913&sec=&ext=.pdf
- Hansen, Marianne. 2006. Treatment of problem & pathological gambling in the Nordic countries: Where we are now and where do we go next? Journal of Gambling Issues, issue 18, 91- 105. Viitattu 20.2.2008
<http://www.camh.net/egambling/issue18/hansen.html>
- Jaakkola, Tapio. 2005. Liikaa pelissä? Peluuri – auttava puhelin peliongelmassa. Raportti kokeilujaksosta 1.9.2004–30.4.2005. Viitattu 20.2.2008
www.ecredo.fi/peluuri/data/liitteet/peluuri_raportti_2_vers_04.pdf
- Jaakkola, Tapio. 2006b. Peluuri: Puolivuotisraportti 1.1.-30.6.2006. Viitattu 20.2.2008
http://www.ecredo.fi/peluuri/data/liitteet/peluuri_puolivuosisraportti_2006-1.pdf
- KHO. 2007:28. Korkein hallinto-oikeus. Päätöksiä. Viitattu 17.10.2007
<http://www.kho.fi/paatokset/39150.htm>
- Peluuri. 2007. Pelin saa poikki myös netissä .Viitattu 19.12.2007
http://www.peluuri.fi/ajankohtaista/pelin_saa_poikki_myos_netissa_/?session=90076589
- Peura-Kapanen, Liisa & Raiskinmäki, Kyösti. 2006. Kulutusluottokatsaus. Marraskuu 2006. Työselosteita ja esitelmiä 100. Kuluttajatutkimuskeskus. Viitattu 20.2.2008
http://www.kuluttajatutkimuskeskus.fi/files/4961/100_2006_tyoseloste_kulutusluotot.pdf
- Sisäministeriö. 2006. Valtioneuvosto myönsi rahapeliluvat Veikkaukselle, Raha-automaattiyhdistykselle ja Fintotolle. Tiedotteet. Viitattu 16.10.2007
<http://www.poliisi.fi/intermin/bulletin.nsf/PFBD/793BE49FD4831D40C225714E0035A9C3?opendocument>

Sisäministeriö. 2007. Arpajaislain uudistaminen. Tiedote. Viitattu 19.12.2007

<http://www.intermin.fi/intermin/home.nsf/pages/DF1BDB7C08F15AF8C22573A300460683>

c

STAKES. 2007a. Rönkä, Sanna & Salonen, Pirita (toim.): Huugetilanne Suomessa 2007. Kansallinen huumevuosiraportti EMCDDA:lle. Viitattu 5.2.2008

<http://www.stakes.fi/tilastot/tilastotiedotteet/reitox/HuuetilanneSuomessa2007.pdf>

STAKES. 2007b. STM ja Stakes tarttuvat rahapelihaittoihin. Julkaistu 9.1.2007. Viitattu 29.10.2007.

<http://neuvoa-antavat.stakes.fi/FI/ajankohtaista/uutiset/090107.htm>

Stödlinjen. 2007. Stödlinjes halvårs-rapport. Statens folkhälsoinstitut. Viitattu 9.11.2007

<http://www.fhi.se/upload/ar2007/Rapporter%202007/Stodlinjen2007-11-05.pdf>

Sosiaali- ja terveysministeriö (STM). 2007a. Rahapeliongelman ehkäisyä on vahvistettava. Tiedote 009/2007. Julkaistu 9.1.2007. Viitattu 29.10.2007

<http://www.stm.fi/Resource.phx/publishing/documents/9901/index.htm>

Sosiaali- ja terveysministeriö (STM). 2007b. Sosiaalinen luototus. Viitattu 17.2.2008

<http://www.stm.fi/Resource.phx/vastt/sospa/shluo/index.htm>

Suomen pankkiyhdistys. 2006. Kulutusluottoselvitys marraskuu 2006. Viitattu 30.11.2007

[http://www.fkl.fi/asp/ida/download.asp?pgid=2508&pgmain=fkl-
www&prm1=wwwuser_fkl&docid=11281&sec=&ext=.pdf](http://www.fkl.fi/asp/ida/download.asp?pgid=2508&pgmain=fkl-
www&prm1=wwwuser_fkl&docid=11281&sec=&ext=.pdf)

Tammi, Tuukka. 2007. Suomalaisten rahapelaaminen 2007 - tutkimuksen esittely 11.9.2007. Tiivistelmä tutkimuksen sisällöstä. Viitattu 13.11.2007

[http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/16E7D338-8EC6-4C04-A26C-
444DF9D3653C/0/Suomalaisten_rahapelaaminen_julkistuskalvotSTM.ppt](http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/16E7D338-8EC6-4C04-A26C-
444DF9D3653C/0/Suomalaisten_rahapelaaminen_julkistuskalvotSTM.ppt)

Tilastokeskus. 2007. Suomen väestö 2006. Viitattu 28.10.2007

http://www.stat.fi/til/vaerak/2006/vaerak_2006_2007-03-23_tie_001.html

Tryggvesson, Kalle. 2007. Nätpokerspelandet i Sverige – Omfattning, utveckling och karaktär 2006. Forskningsrapport 43. SoRAD. Viitattu 20.2.2007

<http://www.sorad.su.se/doc/uploads/publications/SoRADrapportnr43Natpoker.pdf>

Wood, Richard. 2007. Harm minimisation for online gamblers. Game design, behavioural transparency, customer support. SNSUS-konfrenssiesitelmä Kööpenhaminassa 21.5.2007. Viitattu 9.11.2007

http://www.snsus.org/pdf/20070521/richard_woods-snsus_2007.pdf

Lehdet

Helsingin Sanomat (HS). 7.10.2007. Rahapelaaminen leviämässä netissä myös taitoa vaativiin videopeleihin.

Miettinen, Anssi. 2007. Vähän huono päivä. Helsingin Sanomat. Kuukausiliite. Helmikuu. 32-37.

LIITTEET

LIITE 1. Teemahaastattelurunko

1. Pelaaminen

- Mitä rahapelejä olet pelannut/pelaat ja kuinka paljon (panostus: rahallinen ja ajallinen)?
- Milloin pelaaminen alkoi? Mistä kipinä?
- Pelaamisen motiivi: jännitys/hupi/voittaminen/pakko? Kuvaile tunnetiloja, jotka liittyvät pelaamiseen/pelaamattomuuteen?
- Onko pelaaminen ollut samanlaista jatkuvasti vai onko muutoksia: eri pelejä/panostuksen määrä vaihdellut (aikoina/rahalliset)?
- Liittyikö alkoholi pelaamiseen?

2. Luotollisuus

- Missä vaiheessa velat/luotot tuli mukaan?
- Mistä idea luotonottoon? Mitä tapahtui?
- Minkä tyylistä luottoa? Mihin peleihin luotot käytettiin?
- Annettiinko sinulle tarpeeksi tietoa luottojen ehdoista? Korosta? Oliko selvää?
- Annoitteko luotonmyöntäjille ajan tasalla olevaa tietoa taloudellisesta tilanteestanne? Kerroitko kaikki luotot ja tulot?
- Mistä sait tietoa eri luottomuodoista? Mainokset medioissa (internet, lehdet, tv?), ystävät, pankki?
- Enemmän kuin yksi luotto? Otettiin samalla kertaa vai eri ajankohtina?
- Luottojen ja muiden velkojen takaisinmaksamiseen?
- Miten luotolla pelaaminen eroaa mielestäsi omalla rahalla pelaamisesta?
- Pelannut velkojen takaisinmaksuun? Tupla tai kuitti – tyylisesti?

3. Oletko hakeutunut pelaamisesta johtuen hoitoon?

a) HAKENUT

- Mistä sait apua?

- Mitä oli tapahtunut ennen ongelman tunnustamista?
- Millaista apua?
- Mitä hyvää tai huonoa avussa?
- Oliko avun löytäminen vaikeaa? Mistä sait tietoa avusta?
- Jos pelaamaton, niin mihin asiaan ennen pelaamiseen käytetty energia on nykyään suunnattu?

b) EI HAKENUT

- Mistä ja miten hakisit apua, jos kokisit rahapelaamisen ongelmaksi?

4. Taloudellinen suunnittelu & Riskin kokeminen

- Laskitko kuinka kauan sinulla menee maksaa velka nykyisillä tuloillasi?
Suunnittelitko rahankäyttö ja taloutta?
- Oliko luottoa ottaessa säännöllinen tulo? Tiesitkö käytössäsi olevan kuukausittaisen rahamäärän tai siihen kohdistuvat mahdolliset muutokset? sama menoista
- Muuttuiko rahankäyttö tai velanotto pelaamisen myötä?
- Jos mietit pelaamista ja velanottoa: Oliko niillä vaikutusta muuhun rahankäyttöön (elintarvikkeet, päivittäistavarat, vaatteet tai ostosten tekeminen)? Jos oli, niin miten se näkyi?
- Oletko saanut maksuhäiriömerkintää tai joutunut erikoisjärjestelyihin
- Ajatteletteko raha-asioita usein: Pelatessa/kaupassa käydessä?

5. Lähipiiri

- Vaikuttiko jonkun toisen henkilön toiminta pelaamiseen/luotonottoon? Puoliso?
Lapset? Vanhemmat? Ystävät? Tai luotonotto/pelaaminen muiden ihmisten toimintaan
- Pelaavatko tutut, perhe, ystävät? velaksi?

6. Mieliä

- Mitä mieltä olette pankkien ja muiden luotonantajien toiminnasta? Pitäisikö niiden toimintaa rajoittaa jotenkin?

- Mistä olisi eniten apua ylivelkaantumisen estämiseksi: kunnallisesta talousneuvonnasta, luotonannon kontrollista, tiedotuksesta, koulukasvatuksesta tai pankin talousneuvonnasta? Jostain muusta?
- Onko ongelmarahapelaaminen paha ongelma suomalaisessa yhteiskunnassa? Onko se hallinnassa vai pahenemassa? Miksi?

7. Nykyhetki ja tulevaisuus

- Miten arvioisit tällä hetkellä taloudellista tilannettasi?
- Millaisen kokonaisvaikutuksen koet pelaamisella olleen tämän hetkiseen elämäntilanteeseesi? Mitä pelaaminen on antanut?
- Miten näet pelaamisen ja taloudellisen tilanteesi viiden vuoden päästä?

Haluaisitko lisätä jotain, mitä ei tullut vielä esille?

LIITE 2. Taustatietolomake haastatelluille**Syntymävuosi?****Perhemuoto?**

- a) yksinasuva (myös soluasunto)
- b) avio- tai avoliitossa, ei lapsia
- c) avio- tai avoliitossa, lapsia
- d) yksinhuoltaja
- e) vanhempien/vanhemman/muun huoltajan luona asuva
- f) ”kimppakämpässä” ystävien tai sisarusten kanssa
- g) muu perhemuoto

Koulutus?**Ammatti/pääasiallinen toiminta:****Jos käytte töissä niin miten kuvailisitte työsuhdettanne?**

- a) täysipäiväinen vakinainen
- b) täysipäiväinen määräaikainen
- c) osa-aikainen vakinainen
- c) osa-aikainen määräaikainen
- d) teen töitä satunnaisesti
- e) en osaa sanoa

Kuinka suuri on keskimääräinen kuukausittainen tulosi ennen veroja?

- a) 500 euroa tai sen alle
- b) 501-1000 euroa
- c) 1001-1500 euroa
- d) 1501-2000 euroa
- d) 2001-3000 euroa
- e) 3001-4000 euroa
- f) yli 4000 euroa

LIITE 3. Tutkimusmainos



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Ota osaa rahapelitutkimukseen!

Oletko pelannut rahapelejä velaksi tai luotolla. Mikäli olet pistänyt rahapeleihin rahoja, jotka olet hankkinut lainaamalla tuttavalta rahaa, ottamalla kulutusluottoa, tilaamalla pikavipin, käyttämällä luottokortin korollista ominaisuutta, käyttämällä opintoja tai muuta tarkoitusta varten otettua lainaa niin ota osaa tutkimukseen. Helsingin yliopisto on tekemässä Sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta tutkimusta, jossa selvitetään velka- tai luottorahalla rahapelejä pelaavien tilannetta. Ministeriön julkaiseman raportin lisäksi aineistosta tehdään pro gradu -työ Helsingin yliopiston taloustieteen laitokselle.

Tutkimukseen osallistuminen ei vaaranna millään tavoin vastaajan anonymiteettiä, eli sinun henkilöllisyytesi ei haastattelun tai kirjoitelman myötä tule tutkimuksen tekijöiden tai muidenkaan tietoon.

Voit osallistua tutkimukseen kirjoitelmalla tai ilmoittautumalla haastatteluun 10.6.2007 mennessä.

1) Haastattelu

Mikäli haluat tulla haastatelluksi koskien pelaamista ja luotonottoa, niin ilmoitetaan soittamalla 041-4330503 tai sähköpostitse risto.kaartinen@helsinki.fi. Nauhoitettava haastattelu on noin tunnin mittainen, täysin luottamuksellinen ja henkilöllisyytesi ei tule ilmi missään vaiheessa tutkimusta tehdessä.

2) Kirjoitelma

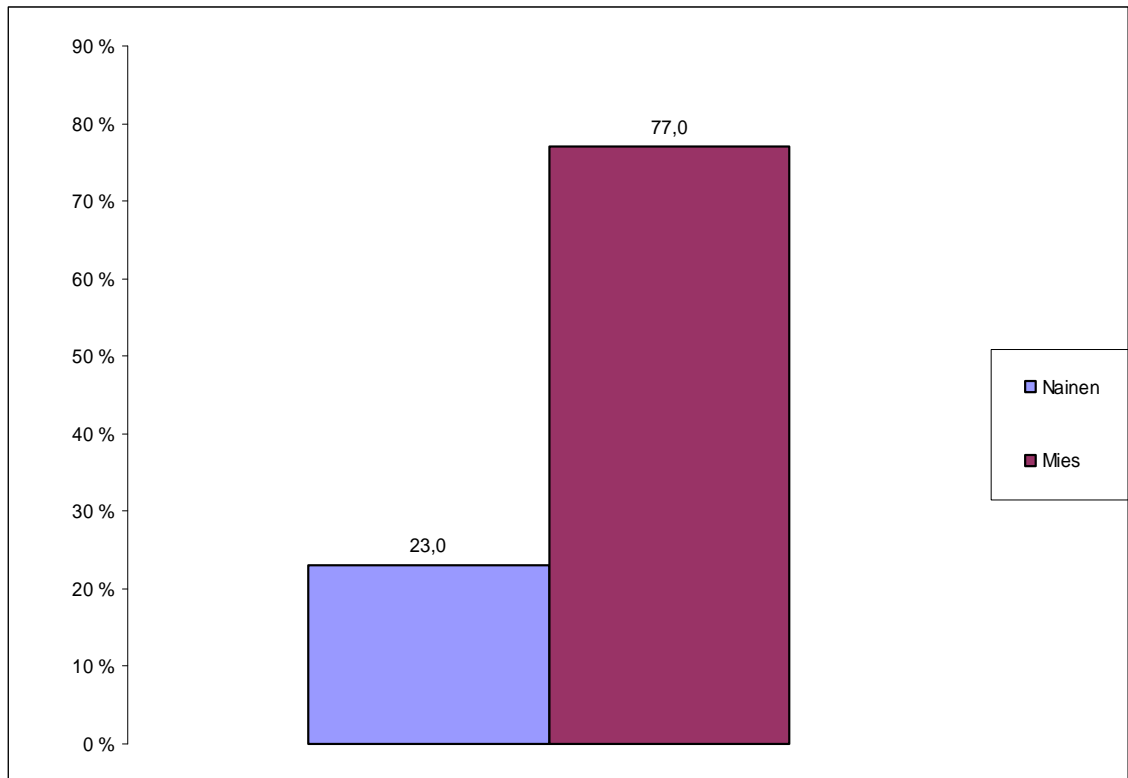
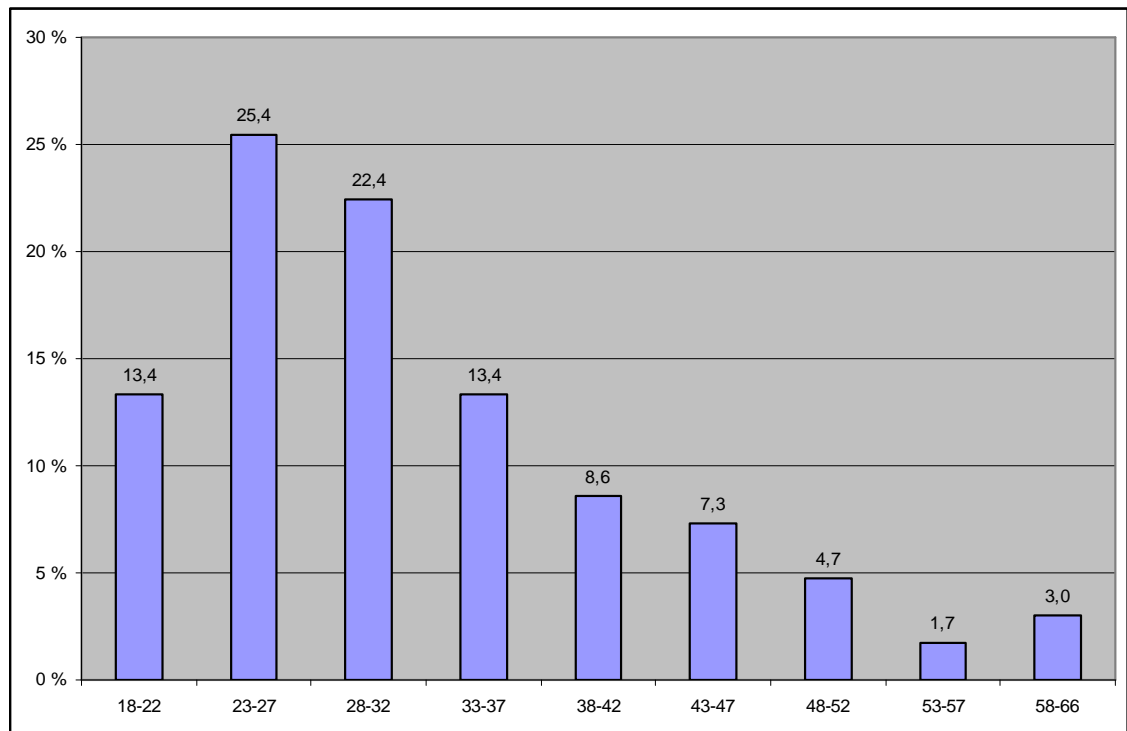
Voit myös kirjoittaa itsestäsi pelaajan elämäkerran. Kirjoitelman saat otsikoida vapaasti. Mieti kirjoittaessasi elämäsi, pelaamistasi ja luotonottoasi. Kirjoita pelaamisen/luotonoton aloittamisesta aina nykyhetkeen saakka. Käsittele kirjoituksessa ainakin seuraavia asioita.

- Milloin pelaaminen alkoi, mistä kipinä siihen?
- Missä vaiheessa lainarahalla pelaaminen tuli mukaan? Millaisissa olosuhteissa sait ajatuksen ottaa luottoa pelaamiseen? Minkä tyylistä luottoa otit? Mihin peleihin luotot käytettiin?
- Otitko monta luottoa? Jos otit useamman luoton, niin otitko ne samanaikaisesti vai pidemmällä aikavälillä?
- Miten velalla pelaaminen muutti elämäsi?
- Miten lähipiirisi reagoi velalla pelaamiseen?
- Mitä mieltä olet pankkien ja muiden luotonantajien toiminnasta?

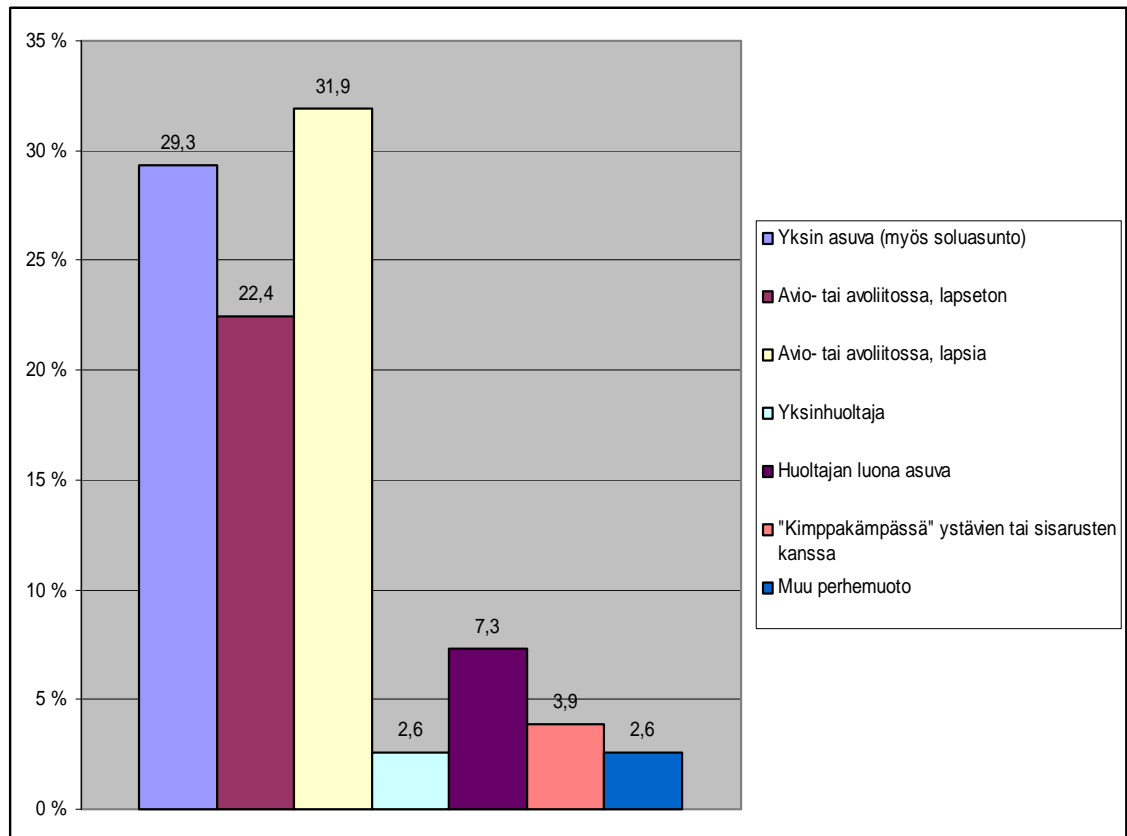
Kerro tarinasi lisäksi ikäsi ja sukupuolesi. Lähetä kirjoitelma sähköpostiosoitteella risto.kaartinen@helsinki.fi tai postitse kirjoittamalla kirjeeseen Risto Kaartinen, Latokartanonkaari 9 (PL 27), 00014 Helsingin yliopisto

Terveisin,

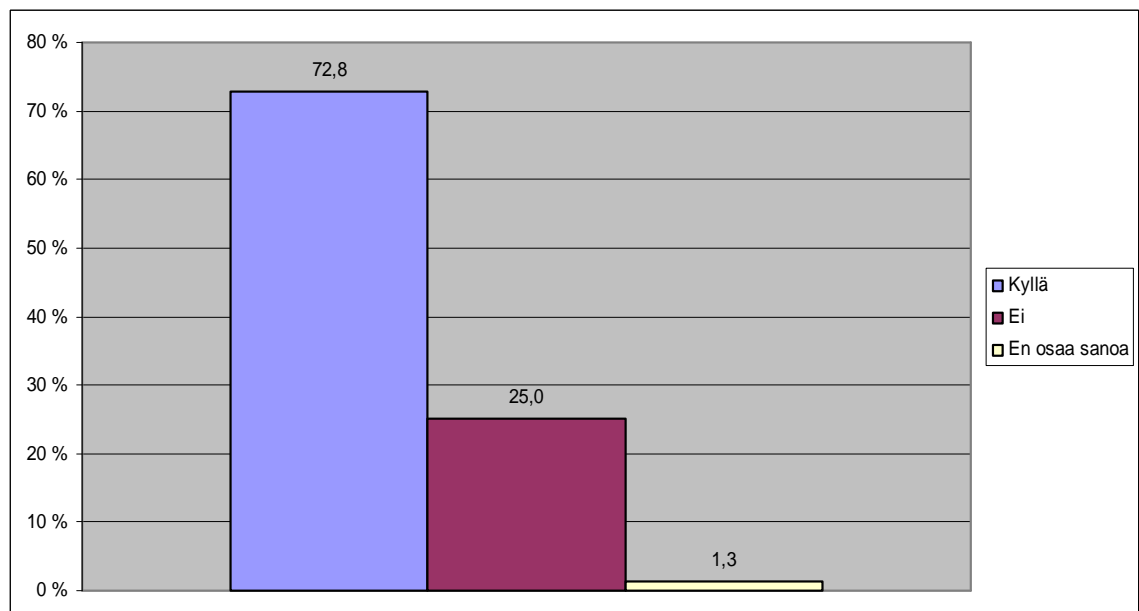
Tutkija, VTT Jaana Lähteenmaa
Tutkimusapulainen mmyo Risto Kaartinen

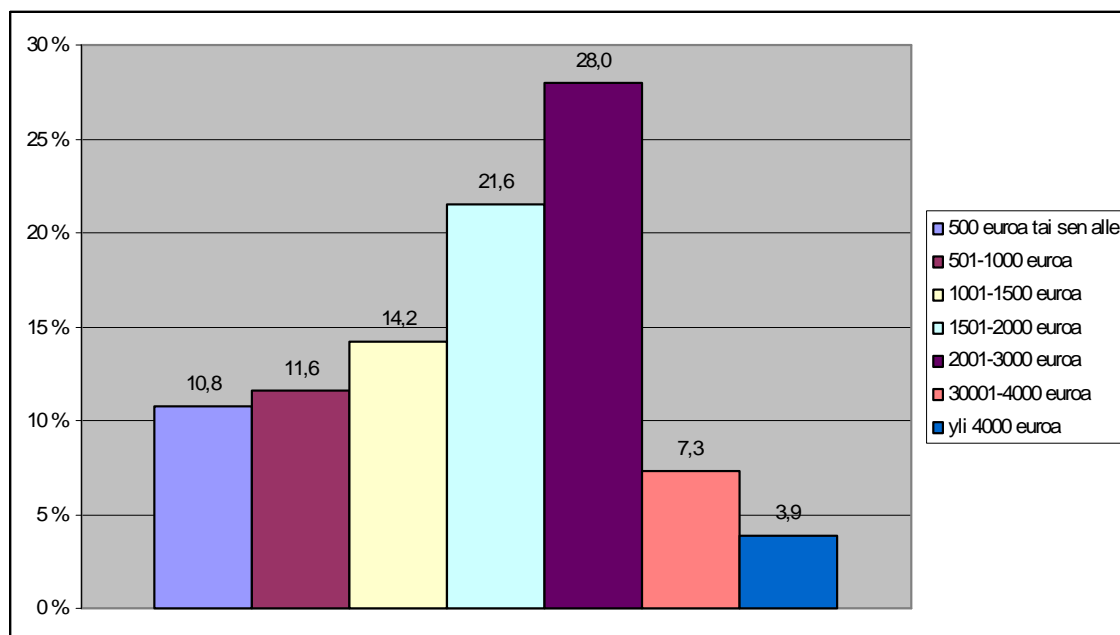
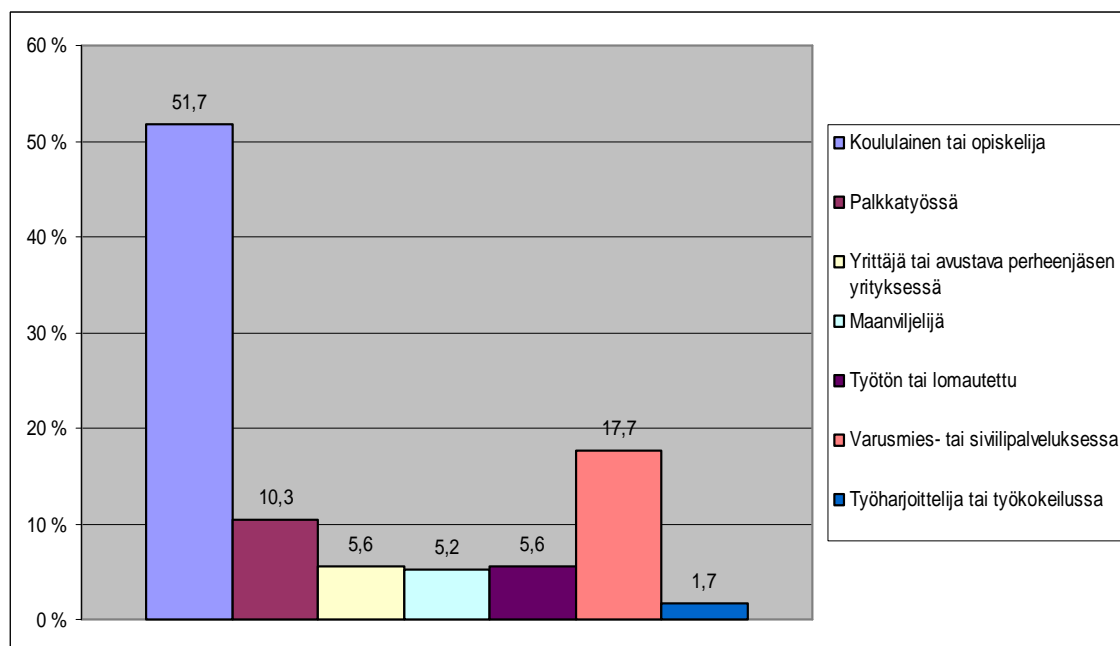
LIITE 4. Verkkolomakkeen vastaajien sukupuolijakauma (n=322)**LIITE 5. Verkkolomakkeen vastaajien ikäjakauma (n=322)**

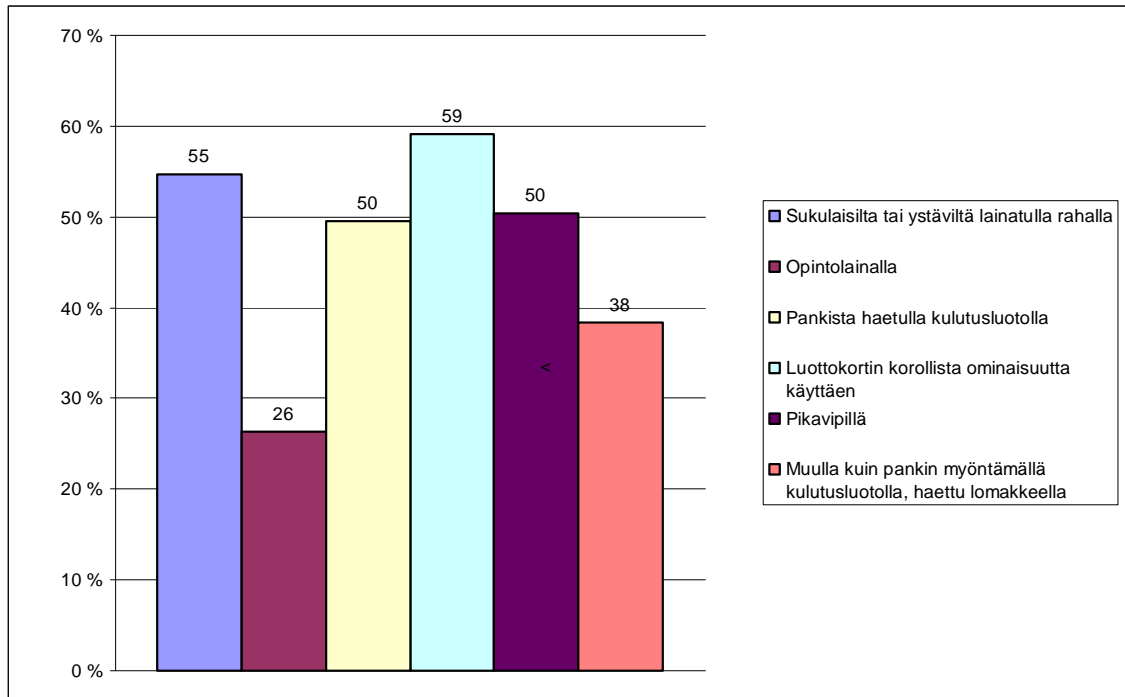
LIITE 6. Verkkolomakkeen vastaajien perhemuoto (n=232)



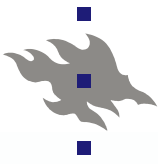
LIITE 7. Verkkolomakkeen vastaajien palkkatöissä käyminen (n=320)



LIITE 8. Verkkolomakkeen vastaajien tulotaso ennen veroja (n=329)

LIITE 9. Verkkolomakkeen vastaajien pääasiallinen toiminta (n=327)


LIITE 10. Verkkolomakkeen vastaajien luotonottomuodot

Keksitty nimi	Ammatti/pääasiallinen toiminta	Työsuhde	Kk-bruttotulo	Haastattelutyyppi	Velkaantumisen aiheuttanut pelit
Lasse	sahatyöntekijä	vakinainen täyspäiväinen	2001-3000	sähköposti	Nettipokeri
Kaisa	projektisihteeri	vakinainen täyspäiväinen	2001-3000	puhelin	verkossa automaatteja ja bingoa
Silja	eläkeläinen	-	501-1000	haastattelu	RAY
Pekka	muusikko	vakinainen täyspäiväinen	1501-2000	haastattelu	ravipelit, veikkauksen taitopelit
Oskari	työtön	-	1001-1500	haastattelu	Nettipokeri
Olli-Pekka	toimihenkilö /järjestelmäasiantuntija	vakinainen täyspäiväinen	1501-2000	haastattelu	RAY
Juha	konsultti	vakinainen täyspäiväinen	4001-5000	haastattelu	ruletti netissä ja täyspoteissa, netti-pokeri
Mikko	logistiikkatyöntekijä	vakinainen täyspäiväinen	1501-2000	haastattelu+sähköposti	Veikkauksen taitopelit, RAY
Sakari	eläkeläinen	-	1501-2000	haastattelu	RAY
Erno	toimittaja	vakinainen täyspäiväinen	3001-4000	haastattelu	Ravit
Tero	taksinkuljettaja	vakinainen täyspäiväinen	1501-2000	haastattelu	ravipelit, veikkauksen taitopelit, ray
Tomi	postityöntekijä	vakinainen täyspäiväinen	2001-3000	haastattelu	veikkauksen taitopelit, ravit, pokeri
Tuuli	ylempi toimihenkilö	osa-aikainen määräaikainen	2001-3000	puhelin+sähköposti	Onnenpelit verkossa
Kalle	eläkeläinen	tekee töitä satunnaisesti	1501-2000	sähköposti	RAY, veikkaus



Taloustieteen laitoksen selvityksiä:

Nro.

40. Marko Lindroos (toim.) (2006): Kotitalouksien ympäristökysymyksiä: Lähiruoka, valmisruoka ja luontomatkailu
41. Marko Lindroos (toim.) (2006): Maatalous ja ympäristö: Monivaikutteisuus, kasvihuonekaasupäästöt ja vesipuitedirektiivi.
42. Joona Kalmari (2006): Maatilakohtaisen biokaasulaitosinvestoinnin kannattavuus suomalaisella sikatilalla. Maatalousekonomia.
43. Paula Hattunen (2006): Kodin kameleontti - Mainosten mieskuva 1960- ja 1970-luvuilla. Kuluttajaekonomia.
44. Soile Kulmala & Marko Lindroos (toim.) (2006): Kalatalous ja Itämeri - graduartikkeleita. Ympäristöekonomia.
45. Elina Piskonen (2006): Helpoilla luotoilla umpikujaan – tutkimus kulutusluotoilla ylivelkaantuneista Takuu-Säätiön asiakkaista. Kuluttajaekonomia.
46. Juuso Mattila (2006): Lasten kulutus ja rahankäyttö -Helsinkiäisten lasten ja heidän vanhempinsa näkemykset. Markkinointi.
47. Janina Oranen (2006): HMR-ruoan kuluttajien elämäntyyli. Markkinointi.
48. Kirsi Näkki (2006): Vapaaehtoisesti vaatimaton – kestävä kulutus osana kuluttajaidentiteettiä. Kuluttajaekonomia.
49. Jenni Rantala (2006): Roskiksesta ruokapöytään - tutkimus roskisdyykkaajien elämänpolitiikasta. Kuluttajaekonomia.
50. Anna Kiiskinen (2007): Kuluttajan ja sähköisen ostamisen ongelmat. Kuluttajaekonomia.
51. Minna Autio & Marko Lindroos (toim) (2007): Artikkeleita kuluttajaekonomian opinnäytetöistä vuosilta 2006–2007.
52. Paula Pessi (2007): Fa'alavelave – muuttuva juhla-kulttuuri Tutkielma juhla-kulttuurin ja hääjuhlan merkityksistä Amerikan Samoalla. Kuluttajaekonomia.
53. Jari Kousa (2007): Hiljaisen tietämyksen syntyminen työyhteisössä. Case: Suomen kokkimaajoukkue 2006. Markkinointi.