

 Analyysi

## Rahapelaaminen – sairaan hauskaa?

Jännityksen ja voittamisen tuoman ilon tai häviämiseen ja pelihimoon liittyvien tunteiden ja kokemusten taustalla vaikuttavat kulttuuriset ja psykologiset elementit. Muun muassa lääketieteellisiä tai pelaamista arkipäiväisiä elementtejä sisältävät diskurssit läpäisevät rahapelaamisen ja rahapelaajien määrittelyjä niin mediassa, tutkimuksen piirissä kuin yksilötasolla. Tarkastelemme analyysissämme miten rahapelaajat itse hahmottavat toimintaansa rahapelaamiseen liittyvien diskurssien ja mielikuvien keskellä, niihin tukeutuen ja niitä haastaen. Rahapelaaja voi kuvata olevansa paitsi ”houkutusten” ja ”intohimojen” pyörteissä, myös toimintansa täysin ”hallitseva” itseohjautuva toimija. Ongelmapelaaja kutsuu itseään mielellään addiktiksi, sillä addiktio oikeuttaa, tai ainakin selittää, teot ja tuntemukset. Aina tunne ei selity, vaan pelaaja voi puhua esimerkiksi oppoamisesta tai pakosta. Pelaajien puheesta hahmottuu mielenkiintoisella tavalla erilaisia ajassa liikkuvia tapoja jäsentää sellaista toimintaa, johon liittyy ristiriitaisia tunteita, hyväksyntää ja paheksuntaa.

Rahapelaamisen kulttuurisia merkityksiä tutkineen Gerda Reithin (1999, 29) mukaan rahapelaamista on paheksuttu oikeastaan aina, syiden kummutessa ajan hengestä ja kulloisestakin kulttuuri-ilmastosta. Rahapelaaminen ei asetu sopuisti protestanttisen työn etiikan ja moraalin eetokseen, sillä siihen liittyy erottamattomasti ja oleellisesti onnen ja sattuman elementtejä – kuka tahansa voi voittaa ja rikastua ilman perinteisesti ymmärrettyä työtä (Munting 1996). Reith (2007, 41) näkee, että länsimaisissa yhteiskunnissa yksi keskeinen rahapelaamisen paheksunnan taustalla vaikuttanut, ja edelleenkin vaikuttava, syy on kulttuurillemme ominainen rationaalisuuden ja tavoitteellisen tuotteliaisuuden arvostaminen. Uikapelaaja määrittyy helposti rationaalisen toimijan vastakohtaksi. Etenkin vahvasti psykologiseen tutkimusperinteeseen nojaavassa rahapelitutkimuksessa laajasti hyväksytyin tulokinnon mukaan yksi keskeinen pelaamista motivoiva ja sitä selittävä tekijä onkin järjen sijaan tunne (esim. Walker 1992). Rahapelaamista on tutkittu myös erityisen intohimon kohteena (esim. Ratelle ym. 2004).

Sosiologisessa ja kulttuuritutkimuksen perinteisiin nojaavassa varhaisessa pelitutkimuksessa (Huizinga 1984[1938]; Caillois 2001[1958]) on pohdittu pelaamisen ja modernin elämän rakenteellisia yhteyksiä. Tällä tavoin on yritetty jäljittää pelien viehätystä modernille ihmiselle. Johan Huizingan ja Roger Caillois’n mukaan pelit voidaan

nähdä arjesta irrottautumisen ja tunteiden, kuten jännityksen, tavoittelun välineinä. Huizingan (1984) mukaan kulttuuri elää peleissä ja leikeissä. Pelaamisessa jännityksen ja voittamisen tuoman ilon tai häviämiseen ja pelihimoon liittyvien tunteiden ja kokemusten taustalla vaikuttavat niin kulttuuriset kuin psykologisetkin elementit. Historioitsija Thomas Dixonin (2003) mukaan kaikkien länsimaissa nyttemmin patologisiksi tai normaaleiksi määriteltyjen tunteiden taustalta on löydettävissä kristinuskon siunaamia ja levittämiä diskursseja. Arvovapaa puhe tunteista on vasta modernin psykologia-tieteen aikaansaannosta. Sitä edelsi länsimaissa satojen vuosien ajan kirkon kansalle levittämät opit intohimoista, synneistä ja hyveistä. (Emt.)

Rahapelaamisen vaikutuksia tutkinut Bo Bernhard (2007) väittää, että nykyinen lääketieteellinen ongelmapelaamisen määrittely ja mittaaminen pohjaa edelleen pitkälle historiallisiin määritelmiin synnistä. Hänen mukaansa ongelmapelaamista kartoittavan DSM-IV'-luokituksen kriteereistä on löydettävissä juuri niitä elementtejä, joita on aikaisemmin paheksuttu moraalisiin ja uskonnollisiin perusteisiin. Moraaliseen ja medikalistiseen diskurssin rinnalle on noussut 1970-luvulta lähtien rahapelaamiseen liberaalimmin suhtautuva ajattelu- ja puhetapa. Trendi näkyy niin Suomen kaltaisissa valtiollisen rahapelimonopolin maissa kuin useissa rahapelaamisen säätelyä lieventäneissä maissa (ks. esim. McMillen 1996; Matilainen 2010). Kehitys on ollut hyvin samansuuntainen kuin monien maiden alkoholipolitiikassa (ks. Campbell & Smith 2003; Sulkunen 2009).

Nykyisin rahasta pelaamista pidetään harrastuksena tai toimintana muiden joukossa (ks. Cotte 2007) eli se on muuttunut moraalittomasta paheesta osaksi normaalia vapaa-ajan viettoa. Kaupallistunut rahapelaaminen istuu hyvin länsimaiseen kulutusyhteiskuntaamme; siinä yhdistyvät vapaus, itsensä toteuttaminen ja muiden ohella myös materialistiset arvot ja tavoitteet. Rahapelaamisen kaupallistuminen näkyy myös siinä, että rahapelit ja pelaaminen, erityisesti pokeri, ovat saaneet muutaman viime vuoden aikana verraten runsaasti mediahuomiota. Valtavirtamedia uutisoi perinteisten lottovoittaja-uutisten rinnalla (netti)pokeriin liittyviä voittouutisia (esim. *Iltä-Sanomat* 17.1.2009), juttuja pelaamisesta ja erityisiä pelaajien henkilökuvia (esim. *Helsingin Sanomien Kuukausiliite* 10/2010). Tarjolla on myös laaja valikoima rahapelaamiseen liittyviä lehtiä (esim. *Voitto*, *Grand News*, *Veikkaaja*, *7 oikein*, *Pokeri-lehti*). Rahasta pelaaminen – erityisesti nettipokeri – käykin nykyään myös ammatista.

Mikko Svartsjö ym. (2008) paikantavat (netti)pokeritrendin synnyn vuoteen 2001, jolloin uudet verkossa toimivat pokerihuoneet aloittivat toimintansa. Pokerihuoneet markkinoivat toimintaansa laajalti esimerkiksi rekrytoimalla keulakuvikseen ammatinpelaajia. Pokeritrendin kansainvälisyyttä kuvaa se, että vuonna 2002 Yhdysvalloissa lanseerattu ensimmäinen pokerin ympärille rakennettu ja suureen suosioon noussut televisio-ohjelma *Word Poker Tour* näkyi myös Suomessa *Sub-tv*-kanavalla. Suomen ensimmäinen oma pokeriohjelma oli *MTV3*-kanavalla vuonna 2006 esitetty *Pokerimestari*. Pokeri on medioitunut vahvasti ja siirtynyt näin yksityisestä julkiseen tilaan. Siitä on tullut kulttuuri-ilmiö, jonka ympärille on syntynyt lehtiä, tuotteita ja sosiaalisessa mediassa toimivia yhteisöjä. Ammattipelaajista on tullut julkisuuden henkilöitä

(Jouhki 2010). Peliin liittyvät ilmiöt näkyvät median lisäksi arkisissa ympäristöissä, esimerkiksi kioskeilla pokeripelipakkausten muodossa. (Svartsjö ym. 2008.)

Vaikka rahapelaaminen on muuttunut synnistä harrastukseksi ja osalle jopa työksi, ajattelu- ja puhettavat hyveistä ja paheista tai moraalista ja moraalittomuudesta eivät kuitenkaan ole kuolleet. Monia asioita arvioidaan edelleen näillä ulottuvuuksilla (ks. Lähteenmaa 1999). Erilaiset pelaamisen diskurssit läpäisevät rahapelaamisen määrittelyjä niin mediassa kuin yksilötasolla, eivätkä pelaajien itsemäärittelyt synny diskursiivisessa tyhjiössä. Ongelmallisesti pelaava voi kokea syyllisyyttä ja häpeää monista eri syistä – epämääräistä syyllisyyttä ”paheestaan” ja selvää häpeää siitä, että ei saavuta yhteiskunnassamme arvostettua itseohjautuvaa toimijuutta. Harras-  
telaaja taas voi ihmetellä rahapelaamiseen liittyvää kummeksuntaa ja rajoituksia.

Tässä analyysissa tarkastelemme, miten pelaajat käyttävät julkisia pelaamiseen liittyviä diskursseja kuvatessaan toimijuuttaan ja pelaamiseen liittämääns tunteita ja miten eri pelaajat vetävät rajaa ongelmattoman ja ongelmallisen pelaamisen välillä. Tarkastelemme myös sitä, miten pelaaja rakentaa omaa toimijuuttaan yhteen tai useampaan diskurssiin tukeutuen, joko julkisten ja yleisten diskurssien rajoissa, tai mahdollisesti niitä haastaen.

## Rahapelaajan kerrottu identiteetti

Aineistonamme on Jaana Lähteenmaan johtamassa *Rahapelit ja velkaantuminen* -projektissa (Lähteenmaa ja Strand 2008; Kaartinen 2008) kerätty internetkyselyaineisto (n=720) ja haastattelut (n=18). Sekä haastatelluista että kyselyyn vastanneista suuri enemmistö on miehiä. Kyselyä mainostettiin kolme kuukautta seuraavilla internet-sivustoilla: *suomiz4.fi*, *fntoto.fi*, *veikkaus.fi*, *paf.fi*, *pokeritieto.fi*. Päihdelinkin *Valtti*-keskustelusivusto ja MSN-palvelun rahapelaamiseen keskittyvä keskustelupalsta. Internetkyselylomakkeessa oli kolme avokysymystä, jotka innoittivat osan vastaajista kirjoittamaan varsin pitkiäkin esseevastauksia. Tässä analyysissa tarkastelemme ennen kaikkea kysymyksen ”*Oletko koskaan kokenut pelaamistasi ongelmaksi?*” *Kuvaile kokemustasi pelaamisen ongelmaksi kokemisesta tai hallinnassa pysymisestä*” tuottamia vastauksia. Haastattelut (ks. tarkemmin Kaartinen 2008) keskittyvät pelaajan velka- ja mahdollisen hoitohistorian selvittämiseen, mutta niissä kysytään myös pelaamisen motiiveista. Tarkastelemme tässä yhteydessä lähinnä tähän teema-alueeseen annettuja vastauksia. Siteerattaviksi valikoitui pelkkiä miehiä. Osa pelaamisensa ongelmaksi kokeneista pelasi edelleen, osa ei kokenut siihen liittyvän mitään haittoja ja osa oli lopettanut pelaamisen sen muodostuttua heille ongelmaksi.

Erityyppisten rahapelaajien kirjo on aineistossamme varsin laaja ja analyysin näkökulmasta rikas, sillä teksteissä on runsaasti pohdintaa ja kuvailua pelaamiseen, kuten voittoihin, häviöihin tai pelitapahtumaan liittyvistä tunteista ja uskomuksista sekä oman pelaajakuvan hahmottelua. Olemme tarkastelleet aineistoamme eräänlaisen diskurssianalyttisen luennan avulla. Diskurssianalyttinen ote tarkoittaa tässä aineiston väljää tarkastelua erilaisten puhetapojen osalta. Esille nostamamme

narratiivit ja omien tahtotilojen kuvaukset (ks. Sulkunen & Törrönen 1997) kertovat puhujien ja kirjoittajien tavasta nähdä itsensä toimijoina verrattuna muihin pelaajiin ja peilattuna pelaamista koskeviin diskursseihin.

## Hyvä ja paha addikti

Mitä erilaisimpiin asioihin liitettyyn addiktio-puheeseen ei voi olla törmäämättä vaikkapa naistenlehdissä tai iltapäivälehdissä. Tutuimpien addiktien eli alkoholistien ja huumeriippuvaisten rinnalle on noussut uusia addikteja: peliriippuvaisia, seksiaddikteja, nettiriippuvaisia, kuntoiluaddikteja, työnarkomaaneja, shoppaajia, anorektikkoja ja ortorektikkoja. Addiktio-puheen arkistumista voi selittää mediakalisaatiolla, eli ilmiöiden lääketieteellistämällä. Irving Zolan (1972) mukaan arkielämän ilmiöitä medikalisoidaan lääketieteen ja terveyden nimissä, jolloin sairaan ja terveen leimat saavat yhä merkittävämpiä sisältöjä ihmisten arjessa. Riippuvuusilmiöitä tutkitaan usealla tieteenalalla, mutta addiktion luonne, mekanismi tai käsitteen kattavuus eivät ole selittyneet niin, että asiasta vallitsisi konsensus (Hirschovits-Gerz & Koski-Jännes 2010, 4). Emme halua väittää, että esimerkiksi anoreksia tai peliriippuvuus eivät olisi sairauksia, mutta lista kuvaa hyvin sitä addiktioiksi ja riippuvuuksiksi luokiteltujen toimintojen kirjoa, josta mediassa ja yhteiskunnassa puhutaan. Yhteiskunnan muuttuessa myös addiktioiksi määrittyvien toimintojen luonne ja määrittelyt muuttuvat. Esimerkiksi ortoreksia, eli pakkomielle syödä vain terveellisenä pidettyä ruokaa, on terveystietoisien yhteiskunnan sairaus.

Addiktio-puhe on yleistä myös erilaisista sairauksiksi määriteltävistä riippuvuuksista kärsivien joukossa. Nimettömät narkomaanit -ryhmiin osallistuneita huumeidenkäyttäjiä tutkinut Elina Kotovirta toteaa, että aktiivisesti omaksuttu addiktin identiteetti voi toimia niin kahlitsevana kuin tukevana, toipumista ja raittiina pysymistä edesauttavana voimavarana (Kotovirta 2009, 173). Alkoholiongelmasta alkoholistin, siis alkoholismi-nimiseen addiktio-sairauteen sairastuneen, identiteetti palvelee vastaavalla tavalla, vaikka alkoholismin sairaus-statuksesta kiistellään tieteen kentällä jatkuvasti (Latvanen 2010, 46).

Aineistomme rahapelaajat tukeutuvat erilaisiin lääketieteellisiin määritelmiin varsin paljon, niin itsemäärittelyissään kuin toisia pelaajia kuvatessaan. Sitä, että tekee jotain järjen tai jopa tahdon vastaista, pystytään selittämään addiktio-puheen avulla. Järjetön ja moraalisen perusteiden tuomittava käytös saa ikään kuin järjellisen selityksen lääketieteellisistä ja julkisesti hyväksytyistä perusteista. Seuraava sitaatti kuvaa tätä mielestämme hyvin. Siinä 40 vuotta pelannut mies kertoo, miten ongelman tiedostaminen tapahtui:

*Jos sä ajattelet sitä kuinka syvään iskostunutta voi pelaamisen kulttuuri olla yksilössä. Mä olen pelannut 40 vuotta rahapelejä. Vasta viimeiset viisi vuotta mä olen epäillyt, että mulla on ongelma, ja vasta viimeiset kolme vuotta mä olen ollut asiasta varma. Pelaamisen ja peliongelmaisesta hermomekanismin on mulla sisään kirjoitettuna. Se on hulluim-*

*pia asioita mitä voi selvin päin tehdä. Jos se olisi jotain sellaista, että juovuspäissään menee pelaamaan yli varojen, niin voisi rajoittaa juomista. Tai ainakin [järjestää niin], että ei olisi pelimahdollisuutta kun juo. Ongelma onkin siinä, kun sä pelaat selvin päin, täysjärkisenä, ja siitä huolimatta mopo karkaa käsistä. (Haastattelu H13, mies.)*

Pelaajan on helpottavaa ajatella, että ongelmien taustalla on sairaus – ja vieläpä eräänlainen tahdon sairaus. Koska addiktilla ei määritelmänsä mukaan aina halutessaankaan ole mahdollisuutta toimia tahtonsa mukaisesti, moraalinen painolasti näyttäisi pienenevän jos henkilö omaksuu addiktin identiteetin. Näin on ainakin toimijan itsensä silmissä.

*Se oli mun mielestä hyvä, että [GA:ssa] kerrottiin mistä tämä ongelma johtuu, eli tästä ihmisen pääkopan sisällä olevasta mielihyvakeskuksesta. Eri ihmisillä se vaatii erilaisia ärsykeitä, että pääkoppa toimii sen mukaisesti. Selvensi asiaa, kun jossain vaiheessa sitä itsekin kelasi, että ”miten sitä voi olla niin tyhmä, että pitää kaikki pelata”. Se auttoi ymmärtämään ongelmaa niin, että jollekin ongelma on alkoholi, ja toiselle joku muu. (H14, mies.)*

Yllä lainatuissa sitaateissa puhutaan peliongelmaisen hermomekanismista ja aivojen mielihyvakeskuksesta. Molemmat haastateltavat ovat osallistuneet *Gamblers Anonymous* eli GA-tapaamisiin, joissa heille on kerrottu riippuvuuden syntymekanismista. Erilaiset riippuvuuksiksi määrittäneet toiminnat voidaan myös rinnastaa, kuten edellisessä haastattelukatkelmassa. Jotkut haastateltavat kertovat monen erillisen alkoholistin vaihtaneen viinan pelaamiseen. ”Addiktius” määrittyy siten eräänlaiseksi persoonan piirteeksi tai inhimilliseksi ominaisuudeksi, joka voi saada erilaisissa ihmisissä erilaisia ilmenemismuotoja; joku on peluri, toinen alkoholisti ja joku toinen taas esimerkiksi huumeriippuvainen. Jos pelaamiseen liittyviä negatiivisia tunteita selitetään ja kuvataan lääketieteellisin termein, näin tehdään – tosin harvemmin – myös pelaamiseen liittyvien myönteisten tunteiden kohdalla. Esimerkiksi näin:

*Se adrenaliiniryöppy ja jännitys, kun vedot ovat sisällä ja kuukauden palkan suuruinen voitto riippuu vain yhdestä maalista tai pisteestä, se on mieletön!  
(Kyselyvastaus [K]389, mies.)*

Myös tässä tapauksessa voisi ajatella, että lääketieteellinen selittäminen tukee omaa kokemusta ja tekee siitä näin myös omasta ja muiden näkökulmasta hyväksyttävän. Adrenaliiniryöppy kuvastaa tässä ehkä jonkinlaista kehollista tuntemusta, kaikille jollakin tapaa tuttua olotilaa, joka voi liittyä erilaisiin tilanteisiin tai tapahtumiin.

## Halliten ja hajottaen

Sosiologisessa tarkastelussa tunteet voidaan nähdä sosiaalisen toiminnan seurauksena, vaikutuksena tai syynä. Mikro- ja makrotason sosiaalisia prosesseja tarkastellut sosiologi Jonathan Turner (2007) näkee, että ihmisen emotionaaliseen reagoimiseen vaikuttavat niin odotukset kuin sanktiotkin. Turnerin mukaan ihminen kokee positiivisia tunteita silloin, kun odotukset itseä, muita ja tilannetta kohtaan kohtaavat. Jos yksilöllä on epäilyksiä odotusten täyttymisestä, niiden täytyttyä koetaan intensiivisiä positiivisia tunteita. Jos odotukset eivät täyty, koetaan vastaavasti negatiivisia tunteita.

Niin pelaamiseen liittyviä myönteisiä kuin kielteisiäkin tunteita kuvataan lääketieteellisiin elementteihin tukeutuvan puheen lisäksi myös arkikieliseksi tulkittavia puhe-  
tapoja käyttäen. Myönteisissä tunnekuvauksissa toistuu usein jännityksen keskeisyys pelaamiseen motivoivana tekijänä. Myönteisten tunnetilojen kuvauksissa ovat käytössä myös mahtipontisemmat ilmaisut kuten: ”kun ottelupäivä tuli olin aivan hurmiossa” ja ”rakastan sitä voittamisen tunnetta”. Seuraava sitaatti on kuin rakkauden tunnustus:

*Olen pelannut nettipokeria kolme vuotta. Ja minun suhteeni se, mitä olen sijoittanut ja voittanut nettipokerissa, on huomattavan suuresti plussan puolella. Tämä peli on ollut minulle intohimo ja pelaan ensisijaisesti rakkaudesta peliin. Raha on vain kiva sivuseikka. (K299, mies.)*

Pelaamiseen liittyviä kielteisiä tunteita kuvataan esimerkiksi ”vitutuksena”. Toisaalta medikalisoivaa termistöä edustanee termi ”masennus”, jolla niin ikään kuvataan kielteistä tunnetilaa. Mutta kun ”vitutus” liittyy tyyppillisesti heti rahojen häviämisen jälkeiseen tunnetilaan, ”masennuksesta” puhutaan kuvattaessa pitempiä aikaista tunnetilaa, joka on syntynyt pitkäaikaisen rahapeli riippuvuuden tuloksena. Kuvaillessaan peliongelmaa – omaa tai yleisesti – arkikielisemmin haastatellut kertovat myös siitä, kuinka joku määrittelemätön voima ikään kuin vain pakottaa heidät jatkamaan pelamista. Esimerkiksi:

*Sanotaan, että viimeisten viiden vuoden aikana voittamisella ei ollut oikeastaan enää mitään merkitystä. Ei siinä enää ollut semmoista hupiakaan. Hetkellistä jännitystä tietysti ja jonkinlaista hetkellistä mielihyvää sen [pelaamisen] on ollut pakko tuottaa, että se tietynlainen pakkomielle pysyy päällä. Kyllä se pakonomaisuus on varmaan ainakin viimeiset viisi vuotta ollut se määrävä tekijä. (H7, mies.)*

Ongelmalliseen pelaamiseen liittyy paljon ristiriitaisia tunteita. Myös tappioon voi liittyä voimakkaita, jollain tavoin kiehtovia ja koukuttavaksi kuvattuja tunteita. Tällaiset pelaajat hakevat pelaamisesta tulkintamme mukaan kyllä positiivisia tunteita, mutta tiedostavat koko ajan, että todennäköisesti tilanteen lopputulos on jotain muuta.

*Nuorempana olin pahasti koukussa automaatteihin. Kyllä sen ongelman tiedostaa jos ei pysty lähtemään ennen kuin jokainen lantti on hakattu [pelikoneeseen]. Mutta kun se tappiokin oli niin mieletön filis. (K263, mies.)*

*Kaikki tai ei mitään pelityyli. Se on tietynlaista extreme-tasapainottelua, jossa haetaan adrenaliinia, vaikka se kääntyy lopulta itseä vastaan. (K408, mies.)*

Ylemmän sitaatin mies tuskin tavoittelee tappiota, mutta yhtä kaikki häviön tuoma tunne on hänen mukaansa ”mieletön”. Toinen mies kuvanee samaa tilannetta, mutta hänen odotuksensa eivät hävitessä todennäköisesti täyty. Silti hän pelaa. Yllä siteeratun miehen kuvaama kaikki tai ei mitään -pelityyli tiivistää pelaamiseen liittyvän riskielementin niin hyvin, että myös rahapelejä pelaamaton voi ymmärtää pelaajan kokeman ”kihelmöinnin”. Pelaajat voivat arvottaa omaa tai muiden pelaamista kyseisellä riskinottokyvyllä tai -halulla, kuten alla olevassa sitaatissa tehdään:

*Tupla tai kuitti -ominaisuus, mikä kuuluisi hyvän pelaajan varastoon, kyllä kaiketi puuttuu minulta. Se riski, että laitan kaiken likoon yhden vedoin vedettävän asian puolesta, niin se puuttuu... Niin, minusta ei ole oikein niin pitkälle asti pelaajaksi. (H8, mies.)*

Alan lehdissä (esimerkiksi *CardPlayer*, *Poker Magazine* ja *Pokeri-lehti*) vaikuttaa toistuvan puhe riskinottokyvystä – yhdistettynä milloin kylmähermoisuuteen ja hallintaan, milloin taas heittäytymiskykyyn ja irtipäästämiseen – mikä esitellään yhtenä todellisen pelaajan mittapuuna (ks. Jouhki 2010). Vai mistä viestittävät esimerkiksi pokerilehdissä esiintyneet termit ”kuumapäiden kuningas” (*CardPlayer* 4/09), ”vaarallinen” (*Poker Magazine* 6/2008) ja ”saalistaja” (*Pokeri-lehti* 4/2008)? *Pokeri-lehden* mediatiedoissa kirjoitetaan: ”Suomalaiset pokerimestarit ovat ehdotonta maailman eliittiä. He ovat idoleita siinä missä menestyvimmat urheilijatkin. Kaikki mediat seuraavat kiinnostuneina heidän voittojaan, tappioitaan ja edesottamuksiaan.” Ja idoli-han tarvitsee erityisiä piirteitä noustakseen ihailun arvoiseksi:

*Kaikki kunnia menestyneille suomalaisille pokerinpelaajille. On hienoa, että me saadaan aikaiseksi joku pokerimiljonääri, tai edes joku pystyy voittamaan pari kolme tuhatta euroa elatukseksensä. Siellä taustalla on sitten kymmeniä ja kymmeniä luuse-reita. (H13, mies.)*

Aineistostamme hahmottuu vahvana puhetapa, jossa oma ongelmaton toiminta erotellaan ongelmaisten pelaajien toiminnasta. Pelaamisensa ongelmattomuutta korostavat usein nimenomaan pokerin pelaajat. Pelaaja voi korostaa pelin olevan itselleen puhtaasti viihdettä, mutta tiedostavansa, että on olemassa ihmistyyppi, joka ei hallitse toimintaansa. Vastaajien puheesta piirtyy esiin myös erottelu elämäänsä hallitsevien ja hallitsemattomien toimijoiden välille: aina on heitä, usein jollakin tapaa vähäosaisempia, jotka eivät syystä tai toisesta hallitse elämäänsä.

*En koe pelaamistani ongelmaksi. Päinvastoin. Nettipokeri on viihdyttävää ja rentouttavaa. (...) Ystäväpiirissäni on riittävästi esimerkkejä siitä, mihin velkapelaaminen johtaa. Joillakin ihmisillä asiat vain lähtevät lapasesta. (K300, mies.)*

*On tilanne tai yhteiskunta millainen tahansa, aina löytyy vähäosaisia (syyttä tai ei) tai muuten vaan "tyhmiä" henkilöitä, joilla ongelmia ilmenee. (K412, mies.)*

Yllä olevasta sitaatista voi lukea ajatuksen, jonka mukaan jokainen on vastuussa omasta toiminnastaan, vaikka olisi vähäosaisempi tai jopa "tyhmä". "Vähäosainen"-termin ja "tyhmä"-sanana (vaikkakin lainausmerkeissä) käyttö viittaa tulkintamme mukaan siihen, että ongelmapelaajalle hahmotettua positiota toimintaansa hallitsemattomana ja täten ikään kuin syyntakeettomana addiktina ei tämä vastaaja täysin hyväksy. Ongelmallinenkin pelaaminen voidaan kokea, hieman paradoksaalisesti, myös tietoiseksi valinnaksi, vaikka samalla tunnistettaisiin, että pelaaminen ei ole tai ole ollut täysin hallinnassa:

*Kyllä se on kuitenkin ollut oma valinta. Ei minua ole kukaan siihen pakottanut ulkopuolelta ja olen tuntenut itse, että minun on pakko sitä tehdä. Kyllä mä nyt tunnistan, että siinä on ollut sellaisia [pakonomaisia] piirteitä. Varsinkin jos pelisessio venyy pidemmäksi, niin se on mun mielestä merkki siitä, että se on pakonomaista. (H5, mies.)*

Sitaatista on luettavissa oman toimijuuden korostuminen ja vastuun ottaminen. Pelaajalla on takanaan erilaisia hoitojaksoja, joihin hän on osallistunut peliriippuvuutensa (hän käyttää itse termiä riippuvuus) vuoksi.

## Soljuvan rahapelaamisen flow

Psykologian professori Mihaly Csikszentmihalyi (1975) tarkastelee ihmisen kokemusmaailmaa *flow*-käsitteen kautta. Hän kutsuu "optimaalista kokemusta" *flow*-ilmiöksi. *Flow*-ilmiö syntyy tilanteessa, jossa toimijan taidot ja toiminnan tuottama haaste kohtaavat ideaalilla tasolla. Tässä tilassa koetut tunteet ovat positiivisia: ilo, keskittyminen tekeillä olevaan toimintaan, kontrollin tunne, itsetietoisuuden häviäminen, tavoitteellisuus sekä taidon ja tarpeeksi korkeiden tavoitteiden kohtaamisen tiedostaminen. Jani Kinnusen (2002) mukaan esimerkiksi pokeri voi olla peli, joka mahdollistaa *flow*'n kokemuksen, koska se on taitopainotteinen peli toisin kuin puhtaat onnenpelit, kuten hedelmäpeli tai lotto. Svartsjö ym. (2008) puolestaan pohtivat "*immersiota*" – tunnetta, jossa ihmisen tajunnan valtaa ikään kuin toinen todellisuus – yhtenä pelin viehätyksen piirteenä. Immersio tarkoittaa käytännössä suunnilleen samaa kuin *flow*-ilmiö (emt., 22). Erilaisia rahapelejä, kuten veikkauspelejä ja pokeria pelaava mies kertoo, että hänelle pelaamisen tuomaan nautinnolliseen kokemukseen liittyy, itse pelin lisäksi, kaikki muukin peliin liittyvä elämysmaailma. Pelikokemus syntyy itse pelaamisen lisäksi myös oheistuotteista ja peleihin ja pelaamiseen liittyvästä kuvastosta.



*Se on jotenkin sellaista solahtamista. Siihen liittyy se piiri, joka on mukana pelaamassa. Sitten siihen liittyy kulttuuriset piirteet, eli pelaamisen eri puolet: ravipelaamisessa kirjallisuus ja kaikki lehdet; sitten live, tämä kuvallinen satsi jos ei ole paikalla, sattuman osuus. Ne kaikki eri muuttajat pitävät aika vahvasti kiinni siinä aiheessa. (H5, mies.)*

Samantapaista kokemusta kuvaa tulkintamme myös seuraava mies, kertoessaan pokeriharrastuksestaan. Hän ei koe toimintaansa ongelmaksi ja kertoo harrastavansa pelaamista kavereiden kanssa erityisissä peli-illoissa. Mies kertoo, että toisinaan harrastuksesta kuulevat ihmiset kehottavat häntä tarkkailemaan pelaamistaan ja rahankäyttöään. Hän kuvaa pelikokemustaan näin:

*Pelaaminen on usein tietynlaista turvallista pakenemista arjesta. Pelatessa kavereiden kanssa unohtuvat arkihuolet, opiskelukiireet (...). Siinä [pokeri]pöydän ääressä mä keskityn lähinnä siihen peliin ja siihen maailmaan, se on sellainen mikrokosmos. Se on selkeästi ymmärrettävissä ja rationaalinen. Se on ehkä yksi viehätys siinä, suurempia. Voittaminen on tietenkin kivaa. Häviäminen voi aiheuttaa masennuksen tunteita, mutta niistä mä yleensä pääsen muutamassa tunnissa ohi. (H9, mies.)*

Flow-kuvaukset ovat aineistossa poikkeuksia, mutta kertovat silti kiinnostavista ilmiöistä ja virittävät lisää kysymyksiä. Mahdollisesti saman sukuisesta ilmiöstä on kyse siinä, kun rahojen uppoamiselle koneeseen jollain tavoin antautumalla antaututaan. Tämän tapaista ilmiötä sivutaan muutamassa vastauksessa. On vaikea sanoa puhuvatko solahtamisesta ja toisaalta pelin tuhoisillekin voimille antautumisesta puhuvat haastateltavat keskenään eri vai samasta ilmiöstä. Eräs kyselyyn vastanneista miehistä kirjoitti, että ”pelatessa tulee joskus tunne, että vie, peli, sitten kaikki... hölmöä”.

## Rahapelaajan mieli ja pelin merkitykset

Rajanveto oman normaaliksi koetun toiminnan ja muiden epänormaaliksi arvioidun toiminnan välillä on yleistä niin julkisessa keskustelussa kuin julkisesti demonisoitujen kulutuskäytäntöjen edustajien – kuten päihteidenkäyttäjien – piirissä. Sitä esiintyy sekä laillisten päihteiden, kuten alkoholin (ks. Sulkunen 1992), että laittomien, kuten huumeiden (ks. Lalander & Salasuo 2005; Allaste 2006) kohdalla. Rahapelaaminen ei enää ole länsimaisessa kulutuskulttuurissa samalla tavoin demonisoitua kuin huumeiden käyttö. Tässä suhteessa se on lähempänä alkoholin käytön asemaa nyky-Euroopassa. Hallittu pelaaminen sallitaan ja on kulttuurisesti hyväksyttävää, mutta addiktiivista ja pakonomaisena näyttäytyvää pelaamista paheksutaan ja usein vähintäänkin kummastellaan. Rajanveto hallitun ja hallitsemattoman toiminnan välillä on kaikkea muuta kuin helppoa.

Addiktio-puhetta käytetään oman toiminnan selittäjänä ja oman toimijuuden säilyttämisen tukena seuraavaan tapaan: olen addikti, minulla on vain rajallinen mah-

dollisuus vaikuttaa toimintaani. Sairaus-status voi helpottaa peliongelmaisen häpeän ja syyllisyyden taakkaa ja auttaa toipumisessa. Se tarjoaa kulttuurisesti hyväksytyyn position ja oikeuttaa omat ja muiden tunteet. Lääketieteelliseen diskurssiin kiinnittyvä pelaaja siis tukeutuu addiktio-puheeseen tai selittää toimintaansa adrenaliinin hakemisella.

Addiktio-puheen avulla voidaan myös erottaa oma hallittu pelaaminen ”muiden” hallitsemattomasta ja näin perustella ja hyväksyttää oma harrastus ja toiminta; muut ovat addikteja, minä en. Tällainen puhe on yleistä varsinkin pokerinpelaajien keskuudessa. Pokerissa etenkin onnistumiset katsotaan usein omasta taidosta johtuviksi ja epäonnistumiset pikemminkin ulkoisten tekijöiden aiheuttamiksi (Svartsjö ym. 2008; myös Lähteenmaa & Strand 2008; Kinnunen 2002). Tavoitteena on hallittu toimijuus yhdessä oikea-aikaisen riskinoton kanssa (myös Svartsjö ym. 2008).

Aineistomme antaa mahdollisuuden tarkastella myös sitä, näkyykö ”synti” jollain tavoin pelaajien puheessa; synti ei selittelemällä pienene, mutta kristillisen kirkon oppien mukaan sen voi saada anteeksi katumalla. Sikäli aineistossamme erottuva addiktio-puhe ei ainakaan funktionsa näkökulmasta tarkasteltuna toimi samalla tavoin kuin perinteinen ”syntipuhe”. Pelaamisensa ongelmaksi kokevat pyrkivät enemminkin selittämään omaa toimintaansa kuin katumaan sitä addiktiosta puhumalla.

Empiiriset löydöksemme keskustelevat kiintoisalla tavalla myös sosiologian professori Pekka Sulkusen *Images*-tutkimusprojektissa kehitetyn ajatuksen kanssa. Sulkunen kumppaneineen on väittänyt, että addiktion kehittyessä ja syventyessä sen kohteena oleva toiminta (tai aine) tyhjenee merkityksistä, ja jäljelle jää vain nimetön intohimo. Näin mielikuvista tyhjentyneet toiminta riistäytyy lopulta toimijan reflektion ja ajattelun piiristä. Riippuvuus syvenee, kun sen kulttuuriset pidikkeet eli sitä koskevat mielikuvat hapertuvat ja lopulta luhistuvat. (Ks. Sulkunen 2007.)

Omassa tarkastelussamme teesi saa sekä tukea että kyseenalaistuu. Vastaajilla, jotka määrittelevät itsensä peliriippuvaisiksi, peliin liittyvät mielikuvat tuntuvat säilyvän, muutamilla ne näyttävät kuitenkin lopulta kadonneen. Ensin mainitut puhuvat usein jännityksestä, joka on niin ”koukuttavaa”, että peliä ei voi lopettaa. Jälkimmäiset kuvaavat puolestaan tunteiden, mielikuvien, mielihyvän ja kaiken ”mielen” katoamista toiminnasta, jota on kuin riivattuna pakko jatkaa. Tunne, mieli tai merkityssisältö, joka rahapelaamisessa näyttää säilyvän sitkeästi myös sen muututtua – pelaajan itsensäkin mielestä – pakonomaiseksi, on siis ”jännitys”. Se mainitaan aineistossa usein pelaamisen syynä, syyn ytimenä.

Jännityksen hakemisen taustalla, jopa kausaalisenä syynä, on tutkimuksissa esitetty depressiota: masennusta vastaan taistellaan jännityksellä, jota kokiessa hiipivä masennus saadaan työnnettyä sivuun (Ehrenberg 1998). Mutta onko näin? Jännityshakuisuuden taustalla, tai pikemmin ytimessä, voisi olla myös eräänlainen ”pahalle”, synnille, antautumisen nautinto. Tähän on viitteitä vain muutamassa – mutta erittäin kiinnostavassa – aineistopätkässä. Ne saattavat olla avain rahapeliiriippuvuuden ytimessä vellovien vaikeasti verbalisoitavien tunteiden maailmaan.

Rahapelaamiseen liittyvät tunteet muodostavat monikerroksisen kentän, jota on tutkittu kulttuurintutkimuksen lähtökohdista niin Suomessa kuin maailmallakin ver-

raten vähän. Aihe ansaitsisi ehdottomasti lisätutkimusta. Esimerkiksi tässä tarkastelujen pelaajien puheesta hahmottuu mielenkiintoisia tapoja jäsentää sellaista toimintaa, johon liittyy ristiriitaisia tunteita ja niin hyväksyntää kuin paheksuntaakin. Raha-pelaaminen on sairaan hauskaa, monella tapaa.

### Viitteet

- 1 DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) on Yhdysvaltain psykologiyhdistyksen (American Psychiatric Association, APA) oirepohjainen, sairauden syistä ja psykiatrisista koulukunnista riippumaton diagnoosijärjestelmä.

### Kirjallisuus

- Allaste, Airi-Alina (2006). *Drug cultures in Estonia – context, meanings and patterns of illicit drug use*. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Bernhard, Bo (2007). The voices of vices. Sociological perspectives on the pathological gambling entry in the diagnostic and statistical manual of mental disorders. *American Behavioral Scientist* 51:1, 8–32.
- Caillois, Roger (2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Campbell, Colin S. & Smith, Garry J. (2003). Gambling in Canada. From vice to disease to responsibility: a negotiated history. *Canadian Bulletin of Medical History* 20:1, 121–149.
- Cotte, June (2007). Chances, trances, and lots of slots: gambling motives and consumption experiences. *Journal of Leisure Research* 29:4, 380–406.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1991). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
- Dixon, Thomas (2003). *From passions to emotions: the creation of secular psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ehrenberg, Alain (1998). *La Fatigue d'être soi. Depression et société*. Paris: Odile Jacob.
- Hirschovits-Gerz, Tanja & Koski-Jännes, Anja (2010). Suomalaisen käsityksiä riippuvuuksista. Sukupuolen, iän sekä yhteiskunnallisen todellisuuden vaikutuksia mielikuviin. *Sosiologia* 46:1, 3–23.
- Huizinga, Johan (1984). *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurisen leikkialueen määrittelyksi*. Porvoo: WSOY.
- Jouhki, Jukka (2010). Postmodernin pelimiehen todellisuus – mediaetnografia huomioita pokerista kulttuurisena ilmiönä. Teoksessa: Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 58–68. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2010> (luettu 18.10.2010).
- Kaartinen, Risto (2008). *Lyödäänkö vetoa, että pystyn lopettamaan pelaamisen – velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järjely*. Pro gradu -tutkielma. Taloustieteen laitoksen työpapereita 54. Helsinki: Taloustieteen laitos.
- Kinnunen, Jani (2002). *Rahapelien pelaamisen sosiaaliset rajat*. Pro gradu -tutkielma. Joensuun yliopisto. Julkaisematon.
- Kotovirta, Elina (2009). *Huumeriippuvuudesta toipuminen Nimettömien Narkomaanien toveriseurassa*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Lalander, Philip & Salasuo, Mikko (toim.) (2005). *Drugs @ youth cultures – global and local expressions*. NAD-publications 46. Helsinki: NAD.
- Latvanen, Kari (2010). Alkoholismi sairautena AA:n ”Isossa Kirjassa”. *Yhteiskuntapolitiikka* 75:1, 45–56.
- Lähteenmaa, Jaana (1999). The hedonistic altruism of young voluntary workers. *Young* 7:4, 18–37.
- Lähteenmaa, Jaana & Strand, Teija (2008). *Pelin jälkeen: velkaa vai voittoja? Tutkimus velan ottamisesta rahapeleihin, erityistarkastelussa nettipokeri ja pikavippaaminen*. Stakesin raportteja 25. Helsinki: Stakes.
- Matilainen, Riitta (2010). Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta. *Tieteessä tapahtuu* 28:1, 16–22.
- McMillen, Jan (1996). Understanding gambling: history, concepts and theories. Teoksessa: McMillen, Jan (toim.). *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. New York: Routledge.

- Munting, Roger (1996). *An economic and social history of gambling in Britain and the USA*. Manchester: Manchester University Press.
- Ratelle, Catherine; Vallerand, Robert; Mageau, Genevieve; Rousseau, Francois & Provencher, Pierre (2004). When passion leads to problematic outcomes: A look at gambling. *Journal of Gambling Studies* 20:2, 105–119.
- Reith, Gerda (1999). *The age of chance: gambling in western culture*. London: Routledge.
- Reith, Gerda (2007). Gambling and the contradictions of consumption. A genealogy of the “pathological” subject. *American Behavioral Scientist* 51:1, 33–55.
- Sulkunen, Pekka (1992). *The European new middle class: individualism and tribalism in mass society*. Aldershot: Avebury.
- Sulkunen, Pekka (2007). Images of addictions. Representations of addictions in films. *Addiction Research and Theory* 15:6, 543–559.
- Sulkunen, Pekka (2009). *The saturated society. Regulating risk @ lifestyle in a consumer culture*. London: Sage Publications.
- Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (toim.) (1997). *Semioottisen sosiologian näkökulmia: sosiaalisen todellisuuden rakentuminen ja ymmärrettävyys*. Helsinki: Gaudeamus.
- Svartsjö, Mikko; Kinnunen, Jani; Mäyrä, Frans & Paloheimo, Eetu (2008). *Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta*. Stakesin raportteja 24. Helsinki: Stakes.
- Turner, Jonathan (2007). *Human emotions. A sociological theory*. New York: Routledge.
- Walker, Michael (1992). *The psychology of gambling*. New York: Pergamon Press.
- Zola, Irving (1972). Medicine as an institution of social control. *Sociological Review* 20, 487–504.

### Lehtiaineisto

- CardPlayer* 4/2009. Kuumapäiden kuningas Phil Hellmuth.
- Helsingin Sanomien Kuukausiliite* 10/2010. Yhden kortin varassa.
- Ilta-Sanomat* 17.1.2010. Ässä-Janille Suomen suurin pokerivoitto.
- Poker Magazine* 6/2008. Vaarallinen Vilmunen.
- Pokeri-lehti* 4/2008. Patrik Antonius, isojen pelien saalistaja.