



Jenni Kämpö
Elisa Pajunen

Pelin viemää

Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen

Avauksia 11/2010

Pelin viemää

Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen

Osa I

Jenni Kämpö

Ikääntyneiden rahapelaaminen – katsaus kansainväliseen kirjallisuuteen

Osa II

Elisa Pajunen

lääkäiden pelaajien kokemuksia haitallisesta rahapelien pelaamisesta
ja siihen liittyvistä palvelutarpeista



PELIHAITAT



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS

Helsinki 2010

© Kirjoittajat ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Ruotsinkielinen tiivistelmä:
Käännös-Aazet Oy / Johanna Österbro

Englanninkielinen tiivistelmä:
Semantix Lingua Nordica Oy / Jaakko Mäntyjärvi

Kielenhuolto: Sirkka Laukonsuo

Taitto: Keski-Suomen Sivu Oy

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Helsinki 2010

Yliopistopaino
Helsinki 2010

Sisällys

OSA I: Jenni Kämppi: IKÄÄNTYNEIDEN RAHAPELAAMINEN – KATSAUS KANSAINVÄLISEEN KIRJALLISUUTEEN	5
1 Johdanto	7
1.1 Miksi ikääntyneiden rahapelaaminen?	7
1.2 Yleiskuva katsauksen aineistosta	9
1.3 Katsauksessa käytetyt keskeiset käsitteet ja määrittelyt.....	11
2 Mitä rahapelejä pelaavista ikääntyneistä tiedetään?	13
2.1 Arviot pelaamiseen osallistumisesta ja haitallisen pelaamisen yleisyydestä ..	13
2.2 Ikääntyneiden pelaamisalttiuteen liitettyjä riskitekijöitä	13
3 Mitä ja miten ikääntyneet pelaavat?	16
4 Miksi pelataan?	18
4.1 Harmitonta hupia vai haitallista pelaamista – mikä saa ikääntyneet pelaamaan?	18
4.2 Ikääntyneiden ongelmallinen ja patologinen pelaaminen.....	20
5 Avun hakeminen rahapeliongelmissa: ikääntyneisiin pelaajiin liittyviä erityiskysymyksiä.....	24
6 Lopuksi	27
Lähteet	28
Tiivistelmä	34
Sammanfattning	35
Summary.....	36
OSA II: Elisa Pajunen: IÄKKÄIDEN PELAAJIEN KOKEMUKSIA HAITALLISESTA RAHAPELIEN PELAAMISESTA JA SIIHEN LIITTYVISTÄ PALVELU-TARPEISTA	37
1 Johdanto	39
2 Iäkkäiden rahapelaaminen	41
2.1 Miehet pelaavat naisia useammin	41
2.2 Matala tulotaso houkuttaa pelaamaan?	42
2.3 Lottoajat tyytyväisempiä elämään.....	42
2.4 Pelaamisen syitä vai seurauksia?	43
3 Selvityksen toteutus ja haastatteluaineisto	45

4 Haastatteluaineiston tulokset	47
4.1 Kaverina pelikone ja muita houkutusia – Miksi pelataan?.....	47
4.2 Syyllisyyttä ja surua tappioista – Millaista on haitallinen pelaaminen?.....	49
4.3 Tukea ja tuuripeliä – Millaista apua pelaamiseen on saatu?.....	54
4.4 Vastuuta pelintarjoajille – Millaista tukea kaivataan?	56
5 Lopuksi: Avuntarpeista kehittämishaasteisiin	59
Lähteet	63
Tiivistelmä	65
Sammanfattning	66
Summary	67

OSA I

IKÄÄNTYNEIDEN RAHAPELAAMINEN – KATSAUS
KANSAINVÄLISEEN KIRJALLISUUTEEN

Jenni Kämppi

1 Johdanto

1.1 Miksi ikääntyneiden rahapelaaminen?

Ikääntyneiden rahapelaaminen on aihe, josta lähes jokaisella on jonkinlainen mielipide tai vähintäänkin jonkinlainen mielikuva. Ikääntynyt rahapelaaja mielletään harmaapäiseksi mumoksi kolikkoautomaatilla, yhdeksi niistä monista pelaavista eläkeläisistä, jotka kansoittavat markettien aulat. Ikääntyneiden pelaamiseen liitetään usein myös negatiivisia ja huolen sävyttämiä tuntemuksia: ”ikäntyneet pelaavat pienet eläkkeensä ja ajautuvat taloudelliseen ahdinkoon” tai ”pelaaminen ajaa ikääntyneet yksinäisyyteen”. Pitävätkö nämä mielikuvat paikkansa? Mitä me tosiasiaa tiedämme rahapelejä pelaavista ikäihmisistä?

Ikääntyneet ovat tällä hetkellä yksi nopeimmin kasvavista väestöryhmistä. Monissa kehittyneissä maissa ikärakenteen kiihtyvä muutos on jo arkipäivää: väestö ikääntyy, syntyvyys on laskusuunnassa ja ikääntyneen väestön osuus koko väestöstä kasvaa syntyvyyden laskiessa.¹ Yhä useampi meistä on tulevaisuudessa ikääntynyt, ja yhä useampi ikäihmisistä on tulevaisuudessa yhä iäkkäämpi.

Ikärakenteen voimakas ja pysyvä muutos asettaa tulevaisuudessa mittavia haasteita. Tulevaa muutosta tarkastellaan useimmiten ongelmanäkökulmasta: se haastaa yhteiskunnan palvelurakenteen ja aiheuttaa taloudellisesti kestäättömän tilanteen.² Muutoksella on kuitenkin muitakin kauaskantoisia sosiaalisia, kulttuurisia ja poliittisia vaikutuksia. Ikääntyneet eivät ole yksi homogeeninen ryhmä, vaan he muodostavat moninaisen yksilöiden joukon. Ikääntyneiden elämäntilanteet, sosiaaliset verkostot ja taloudellinen tilanne vaihtelevat. Ikääntyneillä on nyt ja tulevaisuudessa monenlaisia tarpeita, mutta heillä on myös monenlaisia voimavaroja. Monilla ikäihmisillä on eläkkeelle siirtyessään käytettävissään aiempia sukupolvia enemmän vapaa-aikaa ja varoja. Monet ikääntyneistä ovat varsin hyväkuntoisia ja he harrastavat lisääntyneenä vapaa-aikanaan aktiivisesti erilaisia heitä kiinnostavia asioita. He ovat myös tottuneita käyttämään erilaisia palveluita. Se, mikä ikääntyneitä kiinnostaa ja mihin he lisääntyneen vapaa-aikansa ja käytettävissä olevat varansa käyttävät, ei ole lainkaan merkityksetöntä.

Viime vuosikymmeninä rahapeliteollisuudesta on tullut yksi maailman nopeimmin kasvavista viihdeteollisuuden aloista. Rahapeliteoiminta on laajalle levinnyttä, ja pelitarjonta kasvaa koko ajan. Etenkin Yhdysvalloissa ja Kanadassa rahapeliteollisuus on ollut 1970-luvulla tapahtuneen laillistumisensa jälkeen yksi nopeimmin kasvavista teollisuudenaloista (American Society on Aging 2007; NORC 1999; Lemaire, MacKay & Patton 2008).³ Rahapelaaminen on tänä päivänä sallittua ja hyväksyttyä valtavirtaviihdettä ja siihen osallistuminen lisääntyy koko ajan (AADAC 2000). Etenkin ikääntyneiden aikuisten ja vanhempien naisten osuus rahapelaamiseen osallistuneista on ollut reilussa kasvussa (NORC 1999; McKay 2005; Clarke & Clarkson 2008).

1 Kuvauksen Suomen tilanteesta ja vertailutietoa maailmalta saa esimerkiksi dosentti Mikko Kauton esityksestä Väestörakenteen muutos yhteiskuntapoliittisena haasteena (löydettävissä internet-osoitteesta <http://blogs.helsinki.fi/akaristo/files/2010/01/Suomi-ik%C3%A4C3%A4ntyy-2010-Kautto.pdf>) tai hänen aiemmasta esityksestään Ikärakenteen muutos ja siihen varautuminen (http://www.soc.utu.fi/laitokset/sosiaalipolitiikka/opiskelu/materiaalit/2008_kevät_materiaalit/TYhaasteluennot2008Kautto2_9spp.pdflinkki) (Linkit tarkastettu 17.3.2010).

2 Ks. aiheesta lisää esimerkiksi www.ennakointifoorum.fi/tiedostot/72.pdf, www.ennakointifoorum.fi/tiedostot/75.p, <http://www.stm.fi/tiedotteet/tiedote/view/1197899> (Linkit tarkastettu 17.3.2010).

3 Rahapeliteollisuus on nauttinut Yhdysvalloissa positiivista luottamusta ja sitä on käytetty tiukentuneissa taloudellisissa olosuhteissa esimerkiksi osavaltioiden rahoitusaukkojen paikkaamiseen ja terveys- ja hyvinvointipalveluiden tuottamisen ja kehittämisen välineenä (Bjelde, Chromy & Pankow 2008). Ks. lisää Yhdysvaltain rahapeliteoiminnan kehittymisestä esim. Volberg (2001) ja Kanadan rahapeliteoiminnan kehittymisestä esim. Lemaire ym. (2008).

Vaikka ikääntyneet pelaavat yleensä vähemmän säännöllisesti, harvempia erilaisia pelejä ja pienemmillä rahamäärillä kuin nuoremmat pelaajat, heidän 12 kuukauden aikainen rahapeleihin osallistumisaktiivisuutensa taso näyttää olevan kasvussa enemmän kuin nuorempien pelaajien, etenkin kun tarkastellaan kolikkoautomaattien, kasinopelien, erilaisten arpajaisten ja loton pelaamista (Clarke 2008).

Yhdysvalloissa rahapelejä pelaavien ikääntyneiden, yli 65-vuotiaiden aikuisten määrä yli kaksinkertaistui vuosien 1975 ja 1998 välillä. Vuonna 1998 ikääntyneistä jo 80 % oli pelannut jotakin rahapeliä elinaikanaan (vuonna 1975 35 %) ja 50 % heistä oli pelannut rahapelejä kuluneen vuoden aikana (v. 1975 23 %). (NORC 1999; Clarke & Clarkson 2008.) Maailmalla jatkuvasti kasvava rahapeliteollisuus on pannut merkeille ikääntyneet ja pitää heitä yhtenä tärkeimmistä tulevaisuuden avainkohderyhmistään. Ikäihmisille suunnitellaan ja markkinoidaan kohdenneusti – ja onnistuneesti – monenlaista rahapelitarjontaa oheispalveluineen ja -etuineen. (Bjelde ym. 2008; Gosker 1999; McNeilly & Burke 2000; McKay 2005.) Yhdysvalloissa esimerkiksi palvelutalot⁴ ovat alkaneet tarjota erilaisiin pelipaikkoihin suunnattuja ryhmämatkoja asiakkailleen. Peliretkiä on tarjolla esimerkiksi kasinoille tai koiraradoille. Pelinjärjestäjät (tavallisimmin kasinot) lähettävät myös itse autoja noutamaan iäkkäitä asiakkaita pelaamaan. Järjestetyille retkille on helppoa ja edullista osallistua. Osallistujille on varattu bussikuljetus, ja he voivat saada ilmaisia juomia, savukkeita, aterioita, pelikuponkeja ja jopa alennuksia lääkkeistä. Järjestetyt retket kasinoille lisääntyvät ja ovat suosittuja, vanhukset jopa vaativat keskuksilta peliretkien järjestämistä. Retkien järjestäminen on lisännyt etenkin miesten osallistumista palvelutalojen toimintaan. (Higgins 2001.)

Ikääntyneet ovat suuri ja yhä edelleen kasvava väestöryhmä, jota rahapelaaminen houkuttaa ja jolle rahapelaaminen on tehty houkuttelevaksi. Kansainvälisissä ikääntyneiden rahapelaamista koskevissa tutkimusartikkeleissa usein esiin tuotu huolenaihe on se, että aggressiivisesti suunnatun pelimarkkinoinnin ja jatkuvasti lisääntyneiden pelimahdollisuuksien myötä ikääntyneiden pelaaminen on kasvusuunnassa. Meillä Suomessa ikääntyneitä ei vielä toistaiseksi kuljeteta vanhainkodeista ja palvelutaloista ”päivähoitoon” kasinolle kuten suuressa maailmassa. Meillä pelit ovat kuitenkin jo muutoin kaikkialla ja suhteellisen helposti saavutettavissa – voisi jopa sanoa, että on hankalaa mennä minnekään, missä ei olisi pelejä.

Ikääntyneiden rahapelaamisesta tiedetään vahvoista mielikuvista ja usein toistetuista huolenaiheista huolimatta tosiasiallisesti hyvin vähän. Mitä ja miten paljon ikääntyneet todellisuudessa pelaavat ja miksi? Miten ikääntyneet asennoituvat pelaamiseen? Mitä pelaaminen heille antaa? Ovatko ikääntyneet erityisen alttiita pelaamiseen liittyvien haittojen kehittymiselle ja jos, niin minkä vuoksi? Voiko harmiton ajanvietepelaaminen muuttua haitalliseksi pelaamiseksi? Minkälaista apua rahapelejä ongelmallisesti pelaavat ikääntyneet toivovat ja tarvitsevat, ja minkälaisesta avusta he hyötyvät? Tässä katsauksessa etsin vastauksia edellä esitettyihin kysymyksiin tukeutumalla olemassa olevaan kansainväliseen tutkimustietoon ja kirjallisuuteen. Kuvaan seuraavaksi lyhyesti katsauksen aineistoa ja siinä käytettyjä keskeisiä käsitteitä ja määrittelyjä. Esittelen sen jälkeen luvussa kaksi, millaisia arvioita iäkkäiden rahapelaamiseen osallistumisesta ja haitallisen pelaamisen yleisyydestä on kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa tehty ja kuvaan aineistossa esitettyjä ikääntyneiden pelaamisalttiuteen liitettyjä riskitekijöitä. Luvussa kolme kerron, mitä ja miten ikääntyneet aineiston perusteella yleisimmin pelaavat. Luvussa neljä kuvaan ensin tekijöitä, jotka motivoivat ikääntyneitä pelaamaan, ja esittelen sitten aineiston pohjalta ikääntyneiden ongelmallisen pelaamisen eri puolia: pelaamista pakopelaamisena, pelaamisen mukanaan tuomia taloudellisia vaikeuksia ja pelaamiseen yhteydessä esiintyviä liitännäisongelmia. Luvussa viisi esittelen ikääntyneiden rahapelaajien auttamiseen liittyviä erityiskysymyksiä. Lopuksi koosan yhteen muutamia aineistosta tekemiäni havaintoja ja pohdin kansainvälisen kirjallisuuskatsauksen antia kotimaiselle tutkimukselle.

Tämä katsaus on tehty Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) toimeksiannosta, ja sen

4 senior centers

hahmotteluprosessi on saanut alkunsa kesällä 2008 toimeksiantona laaditusta alustavasta tutkimussuunnitelmasta. Katsauksen lähtökohtana toimi alun perin esimieheni, Sininauhaliiton tutkimuspäällikön Pekka Lundin syksyllä 2007 valtakunnallisille Päihdepäiville laatima esitys *Kasvaako kansaneläke rahapeleillä?* ja sitä varten koottu kotimainen ja kansainvälinen materiaali.⁵ ”Markettien mummot” -mielikuvan myllertäminen kiinnosti minun lisäksi myös muita kotimaisen rahapelikentän tutkijoita ja toimijoita ja Ipeli-työryhmäksi nimetty kokoonpanomme ehti tavata lukuisia kertoja vaihtamaan ajatuksia ja kuulumisia tutkimustyön etenemisestä muiden töiden ohessa. Nyt, kun oma tutkimusprosessini on vihdoin muuttunut hajanaisista murusista ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi, on aika kiittää Ipeli-työryhmämme jäseniä. Etenkin Elisa Pajunen ja Kirsi Kuusinen-James ovat myötävaikuttaneet katsauksen sisällön ja painopisteiden lopulliseen muotoutumiseen ja Saini Mustalampi auttoi kommentteillaan katsauksen käsikirjoituksen viimeistelyssä. Lämpimät kiitokset oivaltavista ja sisältörikkaista keskusteluista myös Britta Sohlmanille ja Johanna Järvinen-Tassopoulokselle.

1.2 Yleiskuva katsauksen aineistosta

Ikääntyneiden rahapelaamista on tähän mennessä tutkittu ja selvitetty etenkin Yhdysvalloissa ja Kanadassa, joissa kiinnostus aihepiiriin heräsi rahapelien laillistamisen ja nopean leviämisen myötä ja kun havaittiin, että etenkin ikääntyneemmän väestön osallistuminen peleihin lisääntyi.⁶ Ikääntyneiden rahapelaamisesta on vielä toistaiseksi olemassa melko vähän vertaisarvioitua akateemista tutkimusta. Populaarimpaa kirjallisuutta, uutiskirjeitä, sanoma- ja aikakauslehtikirjoittelua ja monenlaista internet- ja e-lehtiaineistoa sekä erilaisten viranomaistahojen julkaisemia selvityksiä ja raportteja on saatavilla sen sijaan melko runsaasti. (Munro, Cox-Bishop, McVey & Munro 2003, ks. erityisesti s. 33–34 erittely; Stevens 2005.) Tämän vuoksi on ollut järkevää hyödyntää katsauksen aineistona muutakin kuin vertaisarvioitua akateemista tutkimusta, vaikka akateemisen tutkimuksen ja julkaisujen määrä on toki 2000-luvun alusta lähtien ollut tasaisesti kasvussa.

Tämän katsauksen lähtökohtana on toiminut tietääkseni ainoa ikääntyneiden rahapelaamisesta tehty laajempi kirjallisuuskatsaus *Seniors who gamble: A summary review of the literature 2003* (Munro ym. 2003). Lisäksi laajalle hajoavan aineiston jäsentelyssä on hyödynnetty etenkin kahta laajempaa ikääntyneiden rahapelaamisesta laadittua raporttia, joissa kummassakin on eritelty kiinnostavasti kyseisten raporttien julkaisemisajankohtaan mennessä saatavilla olevaa ikääntyneiden rahapelaamiseen liittyvää kirjallisuutta. Raporteista aikajärjestyksessä ensimmäinen on Alberta Alcohol and Drug Abuse Commissionin raportti *Seniors and gambling: exploring the issues: Technical report* (AADAC 2000) ja toinen Windsorin yliopiston Problem Gambling Research Groupin raportti *Development of the Windsor Problem gambling Screen for older adults: An initial report* (Frisch, Fraser & Govoni 2003). Koska katsaus ja raportit on julkaistu jo jokin aika sitten, niiden antamaa yleiskuvaa ja niiden teemoittelua on täydennetty vuonna 2005 laaditun kirjallisuuskatsauksen (Stevens 2005) hakutuloksiin tutustumalla ja edelleen tekemällä systemaattisia kirjallisuushakuja akateemisten vertaisarvioitujen tiedejulkaisujen tietokannoista erilaisilla seuraavien hakusanojen yhdistelmillä: *older adult*, *elderly*, *gambling*, *recreational gambling*, *problem gambling* ja *pathological gambling* (ks. käsitteistä ja niiden määrittelystä jäljempänä).

⁵ Esityksessä havainnollistettiin suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamista käyttämällä Peluurin, pelaajille, heidän läheisilleen ja ammattilaisille suunnatun puhelimen, puhelutalustojen, vuonna 2007 toteutetun rahapelaamista kartoittavan väestökyselyn tulosten ja Päijät-Hämeessä toteutetun Ikihyvä-tutkimushankkeen aineistoja. Kotimainen tutkimustieto taustoitettiin muutamia kansainvälisiä tutkimusartikkeleita hyödyntäen.

⁶ Erityisesti seuraavat tutkimuskeskukset ylläpitävät internet-sivustoja, joista löytyy ikääntyneiden pelaamiseen liittyvää materiaalia: The Addictions Foundation of Manitoba (AFM), The Centre for Addiction and Mental Health (CAMH, Toronto), The Alberta Gaming Research Institute ja The University of Windsor (Ontario). Yhdysvaltojen ja Kanadan lisäksi ikääntyneitä rahapelaajia on tutkittu myös Uudessa-Seelannissa ja Australiassa.

Vuoden 2003 kirjallisuuskatsauksen (Munro ym. 2003) perustana olleessa aineistossa luonnehdittiin pelaavia ikäihmisiä, haettiin ikääntyneiden pelikäyttäytymiseen vaikuttavia tekijöitä, kuvattiin pelikäyttäytymisen seurauksia ja esiteltiin ikäihmisiin kohdistettuja markkinointistrategioita. Materiaalista valtaosa (54 %) keskittyi ongelma- ja patologiseen pelaamiseen. Aineistosta 15 % kuvasi rahapelaamisen sosiaalisia puolia, 15 % perustui erilaisiin demografisiin selviytyksiin, 11 % keskittyi rahapelaamisen yhteiskunnallisiin vaikutuksiin ja 5 % käsitteli rahapelien markkinointiin liittyviä asioita (emt. 9). Edelleenkin suurin osa ikääntyneiden rahapelaamista käsittelevästä tutkimuksesta lähestyy aihettaan ongelmanäkökulmasta. Vain hyvin pieni osa ikääntyneiden rahapelaamista selvittävistä tutkimuksista tarkastelee ikääntyneiden pelaamista sen sosiaalisten ja kulttuuristen tekijöiden kautta ja esimerkiksi tuo esiin sen, että pelaamisella on voi olla myös positiivisia arvoja ikääntyneiden elämässä (Binde 2009). Tässä katsauksessa ikääntyneiden rahapelaamista vapaa-ajan aktiviteettina ja harmittomana harrasteena käsitteleviä tutkimuksia edustavat esimerkiksi Desai, Maciejewski, Dausey, Caldarone & Potenza (2004); Hagen, Nixon & Solowoniuk (2005); Hope & Havir (2002); Vander Bilt, Dodge, Pandav, Shaffer & Ganguli 2004 ja Zaranek & Chapleski (2005).

Sisällöllisesti tarkasteltuna tämänkin katsauksen pohjana ollut aineisto ikääntyneiden rahapelaamisesta on leimallisesti ongelmalliseen rahapelaamiseen painottunutta, vaikka se toisaalta hajoo laajalle ja on monitahoista. Aineistossa painottuvat etenkin yksilöpsykologinen, -psykiatrinen ja lääketieteellisklininen tarkastelunäkökulma ja ikääntyneiden haitallista pelaamista kuvataan ongelmallisen pelaamisen ja patologisen pelaamisen määrittelyistä käsin (esim. Ferraro, Gourneau, Glow, Erikson & Anderson 2009; Desai 2004; Lucke & Wallace 2006; Nower & Blaszczyński 2008). Osa materiaalista esittelee ikääntyneiden pelaamisen tulevaisuudessa mahdollisesti merkittävänä yhteiskunnallisena, sosiaalisena ja kansanterveysongelmana, joka tällä hetkellä tunnustetaan heikosti (esim. McNeilly & Burke 2000; McKay 2005; Petry 2002). Valtaosa olemassa olevista ongelmapelaamiseen ja patologiseen pelaamiseen keskittyvistä julkaisuista katsoo tarkastelemaansa ilmiötä varsin kapeasti: englantia puhuvan, anglosaksisen väestöryhmän näkökulmasta. Muut kieli- ja etniset ryhmät ovat jääneet tarkastelussa vähemmälle huomiolle. (Munro ym. 2003) On kuitenkin selvitetty esimerkiksi ikääntyneiden kiinalaisten rahapelaamista (Lai 2006; Papineau 2005), afroamerikkalaisten pelikäyttäytymistä (Bazargan, Bazargan & Akanda 2000) ja latinalaisamerikkalaisten ja intiaanien toipumista patologisesta pelaamisesta (Westermeyer, Canive, Thuras, Kim, Crosby, Thompson & Garrard 2006).

Metodologisesti tarkasteltuna ikääntyneiden rahapelaamista käsittelevässä aineistossa on eniten kvantitatiivisella otteella raportoituja ja erilaisin kyselymenetelmin tehtyjä tutkimuksia ja selvityksiä. Havainnointia, etnografista osallistumista ja kuvailevaa analyysiä on hyödynnetty jossain määrin, mutta yleisesti ottaen kvalitatiivisia tutkimuksia on tehty vähän. (Munro ym. 2003, ks. myös taulukko s. 28–32.) Tutkimuskyselyt on toteutettu satunnaisotannalla yleisimmin puhelimitse (esim. Desai ym. 2004; Stitt, Giacompassi & Nichols 2003 tai Zaranek & Lichtenberg 2008) tai ne on postitettu tai jaettu otokselle potentiaalisia vastaajia (esim. Clarke & Clarkson 2008). Vastaajia tai haasteltavia on voitu etsiä ilmoituksin ja/tai heitä on voitu rekrytoida esimerkiksi rahapelipaikoilta (esim. Clarke 2008; Erickson, Molina, Ladd, Pietrzak & Petry 2005 tai McNeilly & Burke 2000) tai vanhusten palvelukeskuksilta lähtevien tai sinne tulevien joukosta (esim. Erickson ym. 2005 tai Hagen ym. 2005). Tutkimuksessa käytetty tutkimusaineisto on voitu poimia esimerkiksi auttavaan puhelimeen soittaneiden joukosta (esim. Potenza, Steinberg, Wu, Rounsaville & O'Malley 2006b), hoitoon hakeutuneista (esim. Kausch 2004; Kerber, Black & Buckwalter 2008 tai Petry 2002), itselleen vapaaehtoisen pelikiellon kasinolle asettaneista (esim. Nower & Blaszczyński 2008) tai erilaisista koko väestön tai ikääntyneen väestön terveys- tai epidemiologista tietoa sisältävistä rekistereistä ja vastaavista (esim. Hirshorn, Young & Bernhard 2007; McCreedy, Mann, Zhao & Eves 2005 ja 2008; Papoff & Norris 2009; Vander Bilt ym. 2004 tai Zaranek & Chapleski 2005). Tutkimuksissa on voitu myös yhdistää määrällinen ja laadullinen tutkimusote (esim. AADAC 2000; Govoni, Frisch & Johnson 2001; Hope & Havir 2002 tai Southwell, Boreham & Laffan 2008).

1.3 Katsauksessa käytetyt keskeiset käsitteet ja määrittelyt

Käytän tässä katsauksessa pääasiassa käsitettä ikääntyneet kuvaamaan iäkkäitä, yli 65-vuotiaita aikuisia. Huomioni mukaan kansainvälisessä tutkimusaineistossa tavallisimmin käytetyt termit iäkkäistä aikuisista ovat *older adult* (vanhempi/ikäntynyt aikuinen), *elderly person/gambler* (vanhempi/ vanhanpuoleinen henkilö/pelaaja) ja *senior (citizen)* (seniori(kansalainen)) ja pääosin näillä eri termeillä tarkoitetaan yli 65vuotiaita iäkkäitä henkilöitä. Osassa aineistoa tutkimusotoksen iäkkäät ovat yli 55vuotiaita (esim. Bjelde ym. 2008; Kerber ym. 2008; McCready, Mann, Zhao & Eves 2008; Munro ym. 2003) ja osassa aineistoa tutkitut ovat olleet yli 70-vuotiaita (esim. Vander Bilt ym. 2004).

Olemme Suomessa tottuneet puhumaan rahapelaamisesta melko väljästi määrittelyin käsittein harmiton pelaaminen tai haitallinen pelaaminen. Kansainvälisessä kirjallisuudessa harmittomasta viihdepelaamisesta ja ongelmattomaksi mielletystä vapaa-ajan pelaamisesta käytetään tavallisimmin termiä *recreational gambling*. Haitallisesta rahapelaamisesta todetaan, että pelaaminen voi kehittyä ongelmalliseksi (*problem gambling*) tai patologiseksi pelaamiseksi (*pathological gambling*). Toisinaan käytetään myös termejä peliriippuvuus (*gambling addiction/dependency*) tai pelaamishäiriö (*disordered gambling*).

Kansainvälisessä kirjallisuudessa toisistaan tavallisimmin erotetut kaksi haitallisen pelaamisen tapaa perustuvat kliiniselle diagnostiikalle ja mittaristoille, joiden avulla määritellään pelaamisen taso ja ongelmallisuus. Monet mittaristot ja kysymyspatteristot pohjautuvat amerikkalaiseen psykiatriseen DSM-IV tautiluokitukseen, joka määrittelee patologisen pelaamisen impulssikontrollin häiriöksi (ks. patologisen pelaamisen ja peliriippuvuuden diagnostisista kriteereistä esim. Frisch ym. 2003, 10; Lucke & Wallace 2006, 53 tai Pajula 2009, 9). Tavallisimmin aineistossa on käytetty seuraavia mittaristoja: South Oaks Gambling Screen (SOGS), South Oaks Gambling Screen Revised (SOGS-R), Canadian Problem Gambling Index (CPGI) tai National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS) (Fraser 2003; ks. mittaristoista tarkemmin esim. Gyllström, Hansen, Skaug & Wenzel 2005; Ferris & Wynne 2001 tai NORC 1999).

Pelaaminen määrittyy sitä ongelmallisemmaksi, mitä useampia mitä useampia DSM-IV-tautiluokituksen mukaisista peliriippuvuuden kriteereistä pelaajalla ilmenee (ks. lista kriteereistä Pajula 2009, 9). Ikääntyneet rahapelaajat voidaan jakaa esimerkiksi viiteen kategoriaan sen perusteella, ilmeneekö heillä ongelmalliseen tai patologiseen pelaamiseen viittaavia oireita eli peliriippuvuuden kriteerejä (Desai 2004, 83; NORC 1999, 21):

- ei-pelaajiin (*non-gambler*) eli niihin, jota eivät ole koskaan pelanneet,
- matalan riskin pelaajiin (*low-risk gambler*) eli niihin, joilla ei ilmene peliriippuvuuden kriteerejä
- riskipelaajiin (*at-risk gambler*) eli niihin, joilla ilmenee yksi tai kaksi peliriippuvuuden kriteeriä
- ongelmapelaajiin (*problem gambler*) eli niihin, joilla ilmenee kolme tai neljä peliriippuvuuden kriteeriä
- patologiin pelaajiin (*pathological gambler*) eli niihin, joilla ilmenee viisi tai enemmän peliriippuvuuden kriteeriä.

Kun ikääntyneiden rahapelaamista tarkastellaan aineistossa pääasiassa haitallisen, ongelmallisen ja/tai patologisen pelaamisen määrittelyjen kautta, pelaaminen käsitetään pikemminkin negatiivisena ilmiönä kuin positiivisena vapaa-ajanviettopapana. Ikääntyneiden rahapelaaminen nähdään *mahdollisesti* pelaavan yksilön psyykkistä ja fyysistä terveyttä ja sosiaalista tilannetta uhkaavana toimintana, joka voi tuoda mukanaan riskejä ja joka voi johtaa ongelmiin. Ikääntyneet nähdään haavoittuvana väestöryhmänä, jolla on vallitsevan elämäntilanteensa (eläkkeelle

jääminen, rajoitetut tulot, yksinäisyys, rajalliset sosiaaliset kontaktit jne.) johdosta kasvanut riski altistua peliongelmiin.

Ikääntyneiden rahapelaamista kuvataan aineistossa etenkin etsimällä sitä selittäviä tai siihen liittyviä demografisia taustatekijöitä, kuten ikä, sukupuoli, siviilisääty, taloudellinen asema, koulutustaso tai terveydentila (näin esim. Breen, Hing & Weeks 2002; Lemaire, MacKay & Patton 2008; Mc Cready ym. 2008; Preston, Shapiro & Keene 2007) ja/tai erittelemällä rahapelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa (esim. Stitt ym. 2003), pelaamisen motivaatiotekijöitä (esim. Clarke 2008; Clarke & Clarkson 2008) ja syitä tai pelaajien suosimia pelitapoja. Kuvataan myös pelaamisen riskitekijöitä, kuten sosiaalista eristyneisyyttä, ikävystyneisyyttä, masentuneisuutta, ahdistuneisuutta, kognitiivista tai fyysistä heikentymistä ja rappeutumista tai erilaisia muutoksia aivotoiminnassa (Desai 2004).

2 Mitä rahapelejä pelaavista ikääntyneistä tiedetään?

2.1 Arviot pelaamiseen osallistumisesta ja haitallisen pelaamisen yleisyydestä

Kansainvälisen tutkimuskirjallisuuden perusteella ikääntyneet pelaavat rahapelejä vähemmän kuin nuoremmat mutta rahapeleihin osallistuminen on silti melko tavallista ikääntyneiden joukossa. Pelaamiseen osallistuminen yleensä vähenee iän myötä ja ongelmallinen pelaaminen on ikääntyneillä vähemmän todennäköistä kuin nuoremmilla aikuisilla (Lemaire ym. 2008; Welte, Barnes, Wiczorek, Tidwell & Parker 2002; Wiebe & Cox 2005). Welte ym. (2002) tutkimukseen osallistuneista yli 65-vuotiaista vain 23 % oli pelannut kuluneen vuoden aikana, kun vastaavasti tutkimukseen osallistuneista 18–24-vuotiaista 73 % oli pelannut jotakin rahapeliä kuluneen vuoden aikana. Toisaalta ikääntyneet saattavat vierailta kasinoilla useammin kuin nuoret pelaajat (Stitt, Giacompassi & Nichols 2003; Wiebe 2000). Ikäihmisistä etenkin naisten on huomattu pelaavan todennäköisemmin kuin miesten (Stitt ym. 2003; McNeilly & Burke 2000).

Ikääntyneiden haitallisen rahapelaamisen yleisyydestä tehdyt prevalenssiarviot vaihtelevat kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa suuresti. Yleisesti ottaen voi todeta, että ongelmapelaaminen koskettaa vajaata kahta prosenttia yli 65-vuotiaista (AADAC 2000; CAMH 2005; Frisch ym. 2003). Patologisesta pelaamisesta tehdyt arviot ovat tavallisimmin alle puolen prosentin tienoilla (AADAC 2000; Desai 2004; NORC 1999) mutta niinkin suuria arvioita kuin 1,2 prosenttia on tehty (Philippe & Vallerand 2007). Vaikka valtaosa kansainvälisestä kirjallisuudesta keskittyy rahapelaamisen haitallisuuteen ja on määritellyt sen vakavasti otettavaksi uhkaksi tai jopa merkittäväksi kansanterveydelliseksi ongelmaksi (Korn, 2000; Korn & Shaffer, 1999; Shaffer & Korn 2002; Levens ym. 2005; ks. kansanterveydellisistä näkökulmista myös Halme & Murto 2010), edellä esitettyjen yleisyysarvioiden perusteella ikääntyneiden haitallinen pelaaminen voidaan ymmärtää varsin marginaaliseksi, melko pientä väestönosaa koskettavaksi ongelmaksi.

Väestötutkimusten matalat arviot eivät välttämättä kerro koko totuutta. Ikääntyneiden ongelmapelaamista ei aina tunnisteta tai osata havaita, eikä siitä osata raportoida (CAMH 2005) tai tutkimuskyselyissä tavoitettu ikääntyneimmän väestönosan otos ei aina ole ollut riittävän suuri luotettavien arvioiden tekemiseksi (Petry 2002). Myös haitallisen pelaamisen määrittelemiseksi käytetyt mittarit voivat olla ongelmallisia: mitään niistä ei ole kehitetty varta vasten ikääntyneiden tarpeisiin (Fraser 2003).⁷

2.2 Ikääntyneiden pelaamisalttiuteen liitettyjä riskitekijöitä

Miksi ikääntyneiden pelaaminen ja sen mahdollinen muuttuminen haitalliseksi ylipäänsä huolestuttaa? Totesin johdannossa, että ikäihmisistä puhuttaessa tulee muistaa, että he eivät ole yksi

⁷ Kanadan Ontariossa Windsorin yliopistossa pyrittiin tavallisimmin käytössä olevien ja ikääntyneitä väestöä tarkasteltaessa puutteelliseksi huomattujen mittaristojen rinnalle kehittämään erityisesti ikääntyneiden ongelmallisen pelaamisen kartoittamiseen sopivaa mittaristoa ”Windsor Screen for Older Adults”. Mittariston validoiminen vaatisi kuitenkin edelleen kehittelyä, jotta sillä voitaisiin identifoida riskiryhmään kuuluvia ikääntyneitä. (Frisch, Fraser & Govoni 2003.)

yhtenäinen ryhmä. Ikääntyneiden elämäntilanteet, sosiaaliset verkostot ja taloudellinen tilanne vaihtelevat. Kukin heistä on eri tavoin altis ongelmalliseen pelaamiseen liitetuille mahdollisille haitoille tai kykenevä suojautumaan mahdollisilta haitoilta. Kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa on kuvattu useita erilaisia riskitekijöitä, joiden vuoksi ikääntyneiden ajatellaan olevan erityisen alttiita peliongelmiin kehittymiselle. (AADAC 2000)

Taloudellisen tilanteen heikkeneminen ja turvattomuus

Ikääntyneet joutuvat kohtaamaan ikääntymisen myötä muuttuvassa elämäntilanteessaan monenlaisia haastavia asioita. Eräs merkittävimmistä on eläkkeelle siirtyminen ja/tai jääminen, johon liitetään toki monenlaisia positiivisia mielikuvia ja toiveita mutta myös monenlaisia uhkakuvia. Taloudellinen tilanne yleensä heikkenee eläkkeelle siirryttyä, minkä vuoksi pelaamisesta aiheutuvat taloudelliset pulmat koskettavat iäkkäitä raskaammin. (Munro ym. 2003.) Iäkkäiden pelaajien on vaikeampaa toipua mahdollisista taloudellisista menetyksistä, koska he elävät rajoitetuilla tuloilla (eläke, sosiaalietuus) ja säästöjensä varassa. Ikääntyneillä ei useinkaan ole perheenjäseniä, joihin tukeutua ja joilta lainata rahaa pelaamiseensa kuten nuoremmilla pelaajilla (Desai 2004). Matalan tulotason on myös todettu liittyvän tai houkuttavan ongelmalliseen pelaamiseen (Breen, Hing & Weeks 2002; Hirsch 2000; Lemaire ym. 2008; Zaranek & Lichtenberg 2008).

Lisääntynyt vapaa-aika ja lisääntyneet mahdollisuudet pelata

Eläkkeelle jäämisen myötä ikääntyneiden vapaa-aika lisääntyy. Tätä lisääntynyttä vapaa-aikaa voidaan täyttää erilaisin harrastein, jos iän myötä mahdollisesti heikentyvät terveys ja toimintakyky sen sallivat. Eläkkeelle jäätyään ikääntyneet voivat käyttää aikaansa myös rahapelaamiseen, etenkin, kun rahapeliteollisuus lisääntyneellä tarjonnallaan ja ikääntyneille suunnatulla markkinoinnillaan tekee tämän mahdolliseksi ja helpoksi. (Desai 2004; Higgins 2001; McNeilly & Burke 2002) Mitä useammin ja suuremmilla summilla pelataan, sitä todennäköisemmin altistutaan peliongelmiin (Wiebe & Cox 2005); etenkin VLT (video lottery terminal, eräänlainen peliautomaatti)- ja kolikkoautomaattipelejä pelaavat ja yksittäisellä pelikerralla suurehkoja summia pelaamiseensa panostavat ikäihmiset kuuluvat riskiryhmään (McCready ym. 2008).

Surun ja luopumisen kokemukset ja yksinäisyydestä aiheutuva emotionaalinen stressi

Ikääntymiseen liittyvät sosiaalisten roolien muutokset ja lukuisat luopumiset voivat lisätä riskiä peliongelmiin. Ikäihmiset elävät usein yksin tai heillä on muutoin vähemmän sosiaalisia kontakteja. Puolison tai muiden läheisten kuolema kutistaa sosiaalisia kontakteja ja tukiverkostoja entisestään ja voi johtaa yksinäisyyteen, eristyneisyyteen, masentuneisuuteen ja ahdistuneisuuteen. (McNeilly & Burke 2000; Munro ym. 2003.) Pelaaminen saattaa tällöin muodostua keinoksi helpottaa sosiaalista eristäytymistä, ikävystyneisyyttä, jopa masennusta ja ahdistuneisuutta (Desai 2004).

Mielenterveydelliset liitännäisongelmat ja muut riippuvuudet

Ikäihmisillä masennus ja ahdistuneisuus sekä erilaiset mielenterveydelliset liitännäisongelmat voivat olla peliongelmiin yhteydessä tavallisia. Myös muut riippuvuusongelmat, kuten alkoholin väärinkäyttö, voivat lisätä ongelmallisen pelaamisen todennäköisyyttä. (Kerber ym. 2008; McCready ym. 2008; Zaranek & Lichtenberg 2008.)

Terveyden ja toimintakyvyn rajoittuminen

Terveys ja toimintakyky voivat rapistua ikääntymisen myötä, eivätkä ikääntyneet välttämättä pysty osallistumaan erilaisiin aktiviteetteihin fyysisten tai sosiaalisten rajoitteiden vuoksi (McNeilly & Burke 2000 & 2002; Munro ym. 2003). Tällöin rahapelaaminen voi houkuttaa turvallisen ja helposti lähestyttävänä ajanviettotapana, etenkin, jos pelipaikkaan tarjotaan kuljetusta (Zaranek & Lichtenberg 2008). Myös kognitiivisten kykyjen rapistuminen ja jokapäiväisen arjen tehtävissä tarvittavien päätöksenteko- ja suunnittelukykyyn heikentyminen (Ferraro ym. 2009) tai esimerkiksi Parkinsonin tautiin tai dementiaan sairastuminen voivat altistaa pelaamaan, koska näissä sairauksissa käytettävä lääkitys voi sivuvaikutuksena aiheuttaa liiallista pelaamista ja pelihimoa (Desai 2004).⁸

Sukupuoli riskitekijänä

Miehet pelaavat rahapelejä todennäköisemmin kuin naiset, ja heille myös kehittyi rahapelaamiseen liittyviä ongelmia useammin. Vaikka naiset pelaavat yleisesti ottaen vähemmän ja harvemmin kuin miehet ja ikäihmiset pelaavat yleisesti ottaen vähemmän kuin nuoremmat ikäluokat, joissakin tutkimuksissa on havaittu, että rahapelejä pelaavat ikäihmiset ovat todennäköisemmin naisia (Stitt ym. 2003; McNeilly & Burke 2000). Naisilla ongelmallisen rahapelaamisen on havaittu myös liittyvän vahvasti esimerkiksi erilaisiin psykiatrisiin häiriöihin ja mielenterveyden ongelmiin sekä riippuvuuteen tupakasta. Ongelmallinen rahapelaaminen näyttää naisilla noudattavan myös alkoholiriippuvuudesta tuttua teleskooppista sairauden etenemisen mallia⁹. (Desai & Potenza 2008; Grant ym. 2001; Potenza, Steinberg, McLaughlin, Wu, Rounsaville & O'Malley 2001; Taveres, Zilberman, Beites & Gentil 2001.) Tällä tarkoitetaan sitä, että vaikka naiset aloittavat säännöllisen pelaamisen varsin myöhään, keskimäärin vasta 55 vuoden ikäisenä, heidän peliongelmansa kehittyvät hyvin nopeasti tuhoisiksi (Petry 2002). Naiset ovat myös haavoittuvia etenkin pelaamisesta aiheutuville taloudellisille ongelmille, koska heidän käytössään olevat tulot ovat usein pienet ja peleihin käytettyjen varojen osuus niistä voi olla suhteellisen suuri (McKay 2005).

8 Kesällä 2005 uutisoitiin laajasti ympäri maailmaa, että Parkinsonin tautiin hoidoksi Mirapex-nimistä valmistetta saaneet muutamat potilaat olivat tulleet riippuvaisiksi pelaamisesta. Peliriippuvuuden todettiin olevan yksi lääkevalmisteen aiheuttamista erityisistä sivuvaikutuksista ja sen huomattiin häviävän, kun valmisteen käyttö lopetettiin tai annostusta pienennettiin. (Browne 2006.) Peliriippuvuuden on huomattu kokemusperäisesti koskevan myös Suomessa pientä osaa Parkinsonin tautia sairastavia ja siihen esimerkiksi levodopa-lääkitystä eli dopamiiniagonisti-hoitoa saaneita. Tällainen lääkitys voi joka neljänellä lääkkeitä käyttävällä aiheuttaa erilaisia aistiharhoja tai maniaa, joka voi ilmetä esimerkiksi pelihimona. Ylipäättään päätöksentekoon ja mielihyvän kokemuksiin vaikuttavan dopamiinin tason alhaisuus saattaa johtaa pelaamiseen, koska pelaamisen synnyttämä jännitys stimuloi hetkellisesti aivojen dopamiinitoimintaa. Moni pitkäikäissairas myös hakee pelaamisesta päivän tervettä hetkeä, jonka aikana sairauden oireet ja ympäristö unohtuvat. (Tauriainen 2003, 24–25; Teräväinen 2004, 27.)

9 telescoping pattern of disease progression

3 Mitä ja miten ikääntyneet pelaavat?

Kansainvälisen tutkimuskirjallisuuden perusteella kasinopelaaminen näyttää olevan ikääntyneiden suosituin peliaktiviteetti (Bjelde ym. 2008; Lemaire ym. 2008; McNeilly & Burke 2002; Petry 2002; Stitt ym. 2003; Volberg ym. 2006; Zaranek & Chapleski 2005). Kasinoilla suurin osa pelitarjonnasta keskittyy kolikkoautomaatteihin (Eadington 1999; Zaranek & Lichtenberg 2008), ja ne ovatkin yksi nopeimmin laajenevista rahapeliteollisuuden tarjoamista pelimuodoista (Breen & Zimmerman 2002). Seniorit nauttivat pelikoneiden pelaamisesta enemmän kuin esimerkiksi korttipeleistä, koska ne ovat matalan taitotason pelejä (Tarras, Singh & Moufakkir 2000) ja niitä voi pelata pitkään kilpailematta toista henkilöä vastaan (Kennedy 1999, 45). Erityisesti naiset suosivat kolikkoautomaatteja enemmän kuin muita kasinon onnenpelejä (Breen, Hing & Weeks 2002; Breen & Zimmerman 2002; Potenza, Maciejewski & Mazure 2006a) ja miehet toiminta- ja taitopelejä (McKay 2005). Nebraskan yliopistossa tehdyn tutkimuksen (Cerino 1998) mukaan 68 % rahapelejä pelaavista ikäihmisistä suosi kolikkoautomaatteja ja suurin osa heistä oli naisia. Nämä pelaajat kertoivat, että olivat kiinnostuneempia käsillä olevan toiminnan määrästä kuin siitä, miten paljon rahaa he voittavat.

Muita ikääntyneiden suosimia pelimuotoja ovat esimerkiksi erilaiset hyväntekeväisyyteen kaupattavat arpaliput tai muunlaiset raaputusarvat, joista voi voittaa pikavoittoja (Papoff & Norris 2009; Lemaire ym. 2008). Erityisesti naisia houkuttelevana pelimuotona erilaisista ikääntyneiden suosimista pelitavoista erottautuu bingo (AADAC 2000; O'Brien Cousins & Witcher 2007). Albertassa tehdyn tutkimuksen mukaan bingoa pelaavat olivat usein leskeytyneitä, pienituloisia naisia, jotka saivat eläkkeensä lisäksi erilaisia tukia ja asuivat maaseutumaisella alueella vuokralla. Heillä oli yksi tai useampia erilaisia terveydellisiä ongelmia, jotka estivät heitä osallistumasta muihin fyysisiin aktiviteetteihin, ja heillä oli matala koulutustaso. Vastoin vallitsevia mielikuvia ”paheellisista pienistä naisista” tämän tutkimusotoksen bingoa pelaavat naiset eivät juuri käyttäneet alkoholia tai polttaneet tupakkaa. Naiset näkivät bingon heille kuluiltaan kohutuullisena huvina ja turvallisena paikkana mennä tapaamaan muita ihmisiä ja viettämään mukava iltapäivä tai ilta (O'Brien Cousins & Witcher 2007).¹⁰

Kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa ikääntyneitä pelaajia näyttävät yllä kerrotun perusteella viehättävän siis vähemmän strategiset, viihdettä ja jännitystä tarjoavat onnenpelimuodot, kuten kolikkopelit, raaputusarvat ja bingo. Paitsi suosituimpia pelitapoja kuvaamalla ikääntyneiden pelaamista on kansainvälisessä kirjallisuudessa tarkasteltu myös arvioimalla heidän pelaamiseensa käyttämää aikaa ja rahaa. Ikääntyneillä on usein paljon vapaa-aikaa, jota he voivat käyttää valitsemallaan tavalla. Monet ikääntyneet pelaajat vierailevatkin useammin kasinoilla kuin nuoremmat pelaajat (Stitt ym. 2003). Eräässä tutkimuksessa havaittiin, että ikääntyneet pelaavat jopa kolme kertaa todennäköisemmin päivittäin kuin nuoremmat aikuiset ja jopa kaksi kertaa todennäköisemmin yhdestä kolmeen kertaan viikossa kuin nuoremmat aikuiset (Desai ym. 2004). Se, että ikääntyneet pelaavat useammin tai käyvät kasinolla useammin, ei silti välttämättä tarkoita, että he käyttävät pelaamiseensa paljon rahaa. On havaittu, että etenkin nuoret pelaajat pelasivat huomattavasti useammin yli varojensa ja että iäkkäät pelaajat hallitsevat paremmin rahankäyttöään rahapelejä pelatessaan. (Stitt ym. 2003; Wiebe 2000.) Iäkkäillä pelaajilla on myös erilaisia keinoja pitää pelaaminen ja siihen liittyvä rahankäyttö hallinnassa. Eräässä tutkimuksessa havaittiin, että iäkkäät käyttivät erilaisia kognitiivisia strategioita, jotka estivät heidän pelaamisensa ajautumista ongelmalliseksi. He esimerkiksi pyrkivät tunnistamaan pelaamiseen liittyviä mahdollisia vaaroja ja omassa ajattelussaan olevia aikaisia varoitusmerkkejä. Heillä oli myös erilaisia pelaamisen hallintaan liittyviä käyttäytymisstrategioita: he ottivat mu-

10 Ikääntyneiden bingopelaamista käsitteleviä muita tutkimuksia on esitellyt esim. Munro ym. (2003, 20).

kaansa vain ennalta-asettamansa rahasumman, eivät pelanneet yksin, lopettivat ajoissa eivätkä pelanneet voittojaan ja käyttivät erilaisia tekniikoita saadakseen pelirahansa ja -aikansa kestämään pidempään. (Hagen ym. 2005.)

4 Miksi pelataan?

4.1 Harmitonta hupia vai haitallista pelaamista – mikä saa ikääntyneet pelaamaan?

Kun halutaan ymmärtää ikääntyneiden rahapelaamista, kysytään usein, mikä pelaamisessa heitä vetää puoleensa. Mikä motivoi ikäihmisiä pelaamaan? Pelaaminen on yksi monista ikäihmisiä kiinnostavista vapaa-ajan aktiviteeteista (Hope & Havir 2002; Vander Bilt ym. 2004; Zaranek & Chapleski 2005). Osa rahapelaamisen viehätystä piilee siinä, että se on mahdollista ikään, taitoihin tai statukseen katsomatta (Munro ym. 2003).

Kun ikääntyneiden rahapelaaminen nähdään kansainvälisessä kirjallisuudessa positiivisessa valossa eli hauskana ja harmittomana vapaa-ajanviettomuotona ja huvina, sen katsotaan tarjoavan ikääntyneille ennen kaikkea viihdettä ja mahdollisuuksia olla sosiaalinen (McNeilly & Burke 2002). Pelaaminen nähdään mukavana yhdessäoloa ja hauskaa tekemistä antavana sosiaalisen viihteenä ja aktiviteettina (AADAC 2000; Hagen ym. 2005; Higgins 2001; Munro ym. 2003). Rahapelejä pelataan huvin vuoksi ja ajan kuluttamiseksi: ikäihmiset pelaavat uteliaisuuttaan, pitääkseen hauskaa, rentoutuakseen ja tavatakseen uusia ihmisiä (AADAC 2000; Hope & Havir; McNeilly & Burke 2000 ja 2002; Zaranek & Chapleski 2005; Wiebe, Single & Falkowski-Ham 2001) tai siksi, että kasinopelaaminen tarjoaa uutta jännitystä ja virikkeitä (McNeilly & Burke 2002; Hagen ym. 2005), vaihtelua yksitoikkoisuuteen ja lievitystä ikävystyneisyyteen (AADAC 2000). Eräässä tutkimuksessa osa haastatelluista kuvasi pelaamistaan ”turvalliseksi tavaksi olla paha”. He kokivat olleensa koko elämänsä ajan varovaisia, säästäväisiä ja kunnollisia ja halusivat ikäännyttyään vähän hullutella. Rahapelaaminen antoi tähän mahdollisuuden. (Hagen ym. 2005.)

Rahapeleihin osallistumalla edistetään omaa hyvinvointia ja tyytyväisyyttä elämään (Munro ym. 2003). Pelaamisen katsotaan tarjoavan helposti saatavilla olevaa, turvallista ja suhteellisen edullista viihdettä, joka vahvistaa elämänlaatua, voi auttaa rikkomaan sosiaalisen eristäytymisen ja jolla voi olla positiivisia terveysvaikutuksia (Binde 2009). Esimerkiksi ikääntyneiden aikuisten pelaamiseen osallistumista tarkastelevassa pitkäaikaistutkimuksessa havaittiin, että rahapelaaminen voi tuoda sosiaalista tukea ikääntyneille, jotka usein eristäytyvät vanhetessaan (Vander Bilt et al. 2004; ks. myös Hope & Havir 2002; Bjelde ym. 2008 ja Preston ym. 2007). Eräässä viihteellistä rahapelaamista kartoittaneessa tutkimuksessa havaittiin, että rahapelejä pelaavat ikääntyneet olivat terveempiä ja heillä oli parempi sosiaalinen sopeutumiskyky kuin nuoremmilla rahapelaajilla, jotka kärsivät ikääntyneitä useammin esimerkiksi erilaisista riippuvuuksista (Desai ym. 2004).

Kasinopelaaminen on suosittua ikääntyneiden parissa, koska kasinot tarjoavat kognitiivisia virikkeitä ja edullista viihdettä turvallisessa ympäristössä (McNeilly ja Burke 2002). Maailmalla kasinopelaamisen viehätystä selittää sen tarjoaman sosiaalisuuden ja turvallisuuden vuoksi myös pelipaikkojen oheistarjonta. Monille ikääntyneille kasinolla tarjolla oleva edullinen ruoka ja sinne järjestetty kuljetus toimivat tärkeimpänä houkuttimena tulla sinne (Higgins 2001; Hagen ym. 2005).

Pelaamista perustellaan monin eri tavoin. Eräässä tutkimuksessa (AADAC 2000) ikääntyneet kertoivat pelaavansa palkitakseen itsensä kovasta työstä. Moni kertoi pelaavansa, koska hänellä on vihdoinkin siihen varaa taloudellisesti. Osa kertoi myös halustaan voittaa ja siitä, että pelaa täydentääkseen tulotasoaan ja paikatukseen rajallisia tulojaan. (Emt.) Sosiaalisen viihteen ja hu-

vin lisäksi ikääntyneitä rahapelaamiseen motivoivat siis myös sen tuomat voittomahdollisuudet ja pelaamisen tarjoamat haasteet (Tarras ym. 2000; Wiebe ym. 2001; Munro ym. 2003). On kuitenkin havaittu, että ikääntyneillä voiton tavoittelu ja rahan ansaitseminen pelaamalla ovat toissijaisia motivaatiotekijöitä: pelaamista perustellaan ensisijaisesti erilaisilla sosiaalisilla elementeillä, kuten pelaamisen tuomalla jännityksellä tai ikävystyneisyyden vähenemisellä (Clarke 2008; Clarke & Clarkson 2008; Desai ym. 2004; Hope & Havir 2002; McNeilly & Burke 2002; Wiebe & Cox 2005). Toisaalta rahapelaaminen voi houkuttaa myös siksi, että siihen käytettävät rahat menevät hyväntekeväisyyteen (AADAC 2000; Hagen ym. 2005). Hagenin ym. (2005) tutkimukseen haastatellut ikääntyneet kertoivat pelaavansa tukeakseen jotakin tiettyä, itselle tärkeää kohdetta. Heille oli esimerkiksi tärkeää, että pelaamiseen käytettävät varat menivät hyvään tarkoitukseen.

Ikääntyneet pelaavat lukuisista erilaisista syistä kuten nuoremmatkin pelaajat. Edellä kuvattujen harmittomaan pelaamiseen liitettyjen positiivisten pelaamaan motivoivien puolien lisäksi ikääntyneiden rahapelaamiseen liitetään myös negatiivisempia tai ristiriitaisempia selityksiä. Ensimmäisen ikääntyneiden rahapelimotivaatiota ja -käyttäytymistä ja -asenteita kartoittavan tutkimuksen toteuttaneet McNeilly ja Burke (2000) vertailivat kahta ryhmää yli 65-vuotiaita ikääntyneitä pelaajia. Pelipaikoilta tavoitetut ikääntyneet pelasivat useammanlaisia pelejä, kävivät useammin eri pelipaikoissa ja käyttivät keskimääräistä enemmän rahaa pelaamiseen kuin ne, jotka tavoitettiin muualta kuin pelipaikoilta tai peliretkiltä (esimerkiksi vanhainkodeista). Monet pelipaikoilta tavoitetut myös pelasivat enemmän kuin olivat aikoneet, kokivat syyllisyyttä pelaamisestaan, riitelivät rahasta ja pelaamisestaan ja lainasivat rahaa puolisoilta tai pelasivat luottokortilla. He pitivät silti pelaamistaan harmittomana viihteenä todennäköisemmin kuin muualta kuin pelipaikoilta tutkimukseen tavoitetut vastaajat ja kertoivat useammin pelaavansa huvin vuoksi ja rentoutuakseen, kuluttaakseen aikaa, saadakseen päivän kulumaan, tai pelaavansa silloin, kun tunsivat olonsa ikävystyneeksi. Muualta tutkimukseen tavoitetut puolestaan kertoivat pelipaikoilta tavoitettuja todennäköisemmin pelaavansa kasinolla tavataksaan uusia ihmisiä. Mistä yllä kuvatut tulokset kertovat?

Rahapelaaminen aiheuttaa monenlaisia sosiaalisia seurauksia ja rahapelaamisen ja sosiaalisen aktiivisuuden suhde on monitahoinen. Olemassa olevan tutkimustiedon valossa on hankalaa yksioikoisesti päätellä kumpaan ikääntyneiden rahapelaaminen johtaa: tukeeko se sosiaalisuutta ja vuorovaikutusta vai ajaako se yksinäisyyteen. Kumpaakin olettamusta tukevia tuloksia on esitetty.

Rahapelaaminen alkaa usein sosiaalisena toimintana mutta voi haitalliseksi muuttuessaan johtaa yksinäiseen pakonomaiseen pelaamiseen ja yksinäiseksi toiminnaksi. Aluksi pelaamaan mennään esimerkiksi ystävien kanssa, mutta etenkin ikäihmisillä pelaaminen saattaa muuttua ja eskaloitua hyvin nopeasti ongelmalliseksi. Aluksi seuraa ja sosiaalista viihtymistä etsineet pelaajat eivät lopulta ole enää lainkaan sosiaalisia, vaan peli imaisee heidät täysin mukaansa. (Bjelde ym. 2008.)

Vander Bilt ym. (2004) huomasivat tutkimuksessaan pelaamisen ja sosiaalisen tuen välillä positiivisen yhteyden: ne, jotka pelasivat, kokivat todennäköisemmin, että heillä oli ympärillään ihmisiä, joille puhua ja joita tavata kuin ne, jotka eivät pelanneet. Langewischin (2003) tutkimuksessa osa haastateltavista kertoi pelaamisen lisänneen sosiaalista kanssakäymistä mutta valtaosa kertoi kuitenkin kaiken tekemisen keskittyvän pelaamiseen. Pelaaminen antoi näille haastateltaville jotakin sosiaalista tekemistä, ja sen vuoksi se veti puoleensa. Toisaalta, osa haastatelluista oli kokenut muutoksen sosiaalisessa elämäntilanteessaan tilanteessaan juuri ennen peleihin koukkuun jäämistään (esimerkiksi oli menettänyt puolisonsa ja/tai jäänyt eläkkeelle), ja nämä haastateltavat epäilivät, ettei pelaaminen olisi kehittynyt ongelmalliseksi ilman näitä muutoksia. Kaksi haastateltavaa oli kokenut sosiaalisessa kanssakäymisessään muutoksen pelaamisen vuoksi: he kokivat, että heillä ei ollut enää aikaa käydä ulkona ystäviensä kanssa, koska pelaaminen piti heidät kiireisenä. Zaranekin & Chapleskin (2005) tutkimuksessa taas havaittiin, että satunnaisesti kasinolla käyvät ikääntyneet osallistuivat aktiivisesti myös muihin sosia-

lisiin toimintoihin ja heillä kasinovierailujen pääsyty olivat sosiaalisia – pelaaminen oli vain yksi monista harrasteista, joihin he ottivat osaa. Pieni vähemmistö heidän tutkimuksessaan tavoitetuista pelaajista kävi kasinolla usein (kerran kuukaudessa tai useammin). Usein pelaavilla oli vähemmän muita sosiaalisia harrasteita, heikompi mielenterveys ja vähemmän sosiaalista tukiverkostoa ja tutkijat arvelivatkin löydöksen perusteella, että kasinopelaaminen täyttää näitä puutteita usein pelaavien elämässä. Eräissä tutkimuksissa fokusryhmähaastattelut kertoivat, että erityisesti bingoa lähdettiin pelaamaan sukulaisen tai ystävän kanssa ja että bingohallissa tavattiin tuttuja mutta peliautomaatteja pelattiin yksin ja niitä pelatessa oltiin niin keskittyneitä itse pelikoneeseen, ettei ehditty tai haluttu seurustella muiden kanssa (AADAC 2000).

Näyttää siis siltä, että ikääntyneet voivat etsiä rahapelaamisesta tukea yksin tai muutoin vaille sosiaalista tukea jäätyään mutta rahapelaaminen voi toisaalta myös tarjota yhteisöllisen toiminnan väylän ja sosiaalista heitä. Ratkaisemattomaksi kysymykseksi jää, luovatko iäkkäät pelaajat tuttavuussuhteita pelipaikoilla vai perustuuko pelipaikoilla ilmenevä mahdollinen sosiaalisuus jo aiemmin olemassa oleville ystävyysuhteille. (Hirshorn ym. 2007.)

4.2 Ikääntyneiden ongelmallinen ja patologinen pelaaminen

Rahapelaaminen vaikuttaa ongelmalliseksi kehittyessään kokonaisvaltaisesti pelaavan elämään. Olen edellä kuvannut erilaisia kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa eriteltyjä riskitekijöitä, joita voi löytyä haitallisen rahapelaamisen taustalta ja joiden voi ajatella selittävän tai ennakoivan rahapelaamisen kehittymistä harmittomasta haitalliseksi. Olen myös esitellyt erilaisia rahapelien pelaamiseen motivoivia tekijöitä. Minkälaisena ikääntyneiden ongelmallinen tai patologinen rahapelaaminen näyttäytyy kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa? Minkälaisia seurauksia pitkään jatkunut pelaaminen voi tuoda tullessaan?

Ikääntyneiden rahapelaaminen pakopelaamisena

Valtaosa rahapelejä pelaavista ikääntyneistä pelaa vastuullisesti, eikä pelaamisesta aiheudu heille ongelmia. Ikääntyneiden pelaajien joukossa haitallisesti tai ongelmallisesti pelaavia onkin huomattavasti vähemmän kuin koko aikuisväestössä (Desai 2004; McKay 2005; NORC 1999; Petry 2002).

Rahapelaaminen voi silti kehittyä vapaa-ajanvietosta ja harmittomasta huvista haitalliseksi pelaamiseksi ja jopa patologiseksi pelaamiseksi, peliriippuvuudeksi. Kansainvälisessä tutkimuksessa on eritelty lukuisin eri tavoin rahapelaamisen mukanaan tuomia seurauksia ja pelaamiskäyttäytymisen eri puolia, jotka voivat kieliiä pelaamisen muuttumisesta ongelmalliseksi. Ikääntyneiden ongelmallista ja patologista pelaamista kuvataan useimmiten pakopelaamiseksi: ikävystyminen ja halu paeta arkipäivän tylsyyttä ja ongelmia ajaa pelien pariin (AADAC 2000; Bjelde ym. 2008). Rahapelaaminen vetää puoleensa etenkin, jos ikääntynyt pelaaja on kokenut menetyksiä (Lucke & Wallace 2006; Bjelde ym. 2008). Pelaaminen saattaa auttaa pelaajia kestämään tunteita, joita he eivät ole pystyneet käsittelemään (Bjelde ym. 2008).

Ongelmalliseksi muuttunutta rahapelaamista kuvattiin eräissä tutkimuksissa (AADAC 2000) suhteeksi pelaajan ja pelin välillä. Pelin nähtiin vetävän puoleensa ja houkuttavan, sen kuvattiin menevän pelaajan ”luihin ja ytimiin” ja pelaajien kuvattiin ”kadottavan itsensä”. Ongelmapelaajan tunnistaa tutkimuksessa haastateltujen mukaan esimerkiksi siitä, että hän vieraillee tiheästi pelipaikoilla, kärsii äkkinäisestä rahapulasta, joutuu lainaamaan rahaa tai myymään henkilökohtaista omaisuuttaan kuten huonekaluja, omistamaansa maata tai auton. Liikaa pelaavan kuvattiin laiminlyövän kotinsa tai omasta ulkonäöstä huolehtimisen ja suosivan ja valitsevan pelaamisen ennen muita sosiaalisia aktiviteetteja. Liikaa pelaava esimerkiksi hylkää aiemmin käyttämänsä palvelut ja harrasteet, joita ennen piti tärkeänä. Lisäksi liikaa pelaaviin liitettiin

seuraavia määreitä: pelaaja voi kärsiä depressiosta, alhaisesta itsetunnosta, kadonneesta prioriteettien tajusta, ja hän voi olla vihainen tai hänellä on muita muutoksia persoonallisuudessa. Liialliseen pelaamiseen liitettiin myös perheongelmia. (Emt.)

Yksi harvoista ikääntyneiden rahapelaamista laadullisin menetelmin tarkastelevista tutkimuksista on Mark Langewischin (2003) haastattelututkimus, jonka tuloksia hän esittelee *Development of the Windsor Gambling Screen for older adults: an initial report -raportin* (Frisch ym. 2003) liitteessä. B. Langewisch haastatteli 16:tta Windsor Gambling Screen -tutkimuksen osallistujaa, jotka sijoittuivat tutkimuksessa lievän peliongelmariskin ryhmään ja keskittyi haastatteluisaan selvittämään sitä, mikä sai haastatellut aloittamaan pelaamisen, minkälaiset tekijät edelsivät heidän ongelmapelaamiskäytöstään ja mikä heidän pelaamiskokemuksissaan teki lopettamisen vaikeaksi.

Lähes kaikki Langewischin (2003) tutkimuksessa haastatellut (14, N = 16) kuvasivat rahapelaamistaan tavaksi paeta lukuisia negatiivisia elämänolosuhteita. Pelaaminen vei huomion pois epämiellyttävistä elämän puolista, kuten yksitoikkoisuudesta ja elämän muutoksista ja ihmissuhdemenenyksistä johtuvasta masentuneisuudesta. Pelaamalla saavutettu huomion kiinnittäminen muihin asioihin oli haastateltavien pääkeino selvittää eristyneisyydestä ja sosiaalisten suhteiden ja kontaktien puutteesta. Valtaosa haastatelluista kertoi kokeneensa merkittävän menetyksen elämässään ennen kuin pelaaminen oli alkanut kehittyä ongelmalliseksi käyttäytymiseksi. Hhaastatelluista 9 henkilöä kertoi menettäneensä elämäkumppaninsa joko kuoleman tai eron vuoksi ja loput kuvasivat menettäneensä jonkin tärkeän osan elämästään eläkkeelle jäämisen, lasten kotoa muuttamisen tai avioeron myötä. Haastateltujen kuvaamat muutokset aiheuttivat huomattavia muutoksia heidän sosiaaliseen elämäänsä ja saivat heidät tuntemaan itsensä yksinäiseksi, onnettomaksi, tyhjäksi ja ei enää itsenäiseksi. Nämä negatiiviset elämäntapahtumat muuttivat sekä haastateltujen fyysistä elämäntilannetta että sitä, miten haastatellut näkivät itsensä ja roolinsa. Pelaamalla saavutettu pakenemisen kokemus auttoi täyttämään tyhjiötä ja tyhjyyttä, jota he kokivat menetyksiensä vuoksi. Rahapelaamisen sosiaalinen funktio nähtiin positiivisella tavalla: pelaaminen oli haastateltavien elämässä se pääaktiviteetti, jota tehdessä ei tunnettu oloa yksinäiseksi, ikävystyneeksi tai surulliseksi. (Emt.)

Langewischin (2003) haastateltavat kuvasivat pelaamistaan myös keinoksi tuntea olevansa elossa. He kertoivat tuntevansa olevansa tärkeitä ja/tai hyväksytyjä, kun he pelasivat ja he kokivat olevansa enemmän ”elossa”. Pelaaminen toi muutoksen heidän normaaliin päivittäiseen olotilaansa ja kokemukseensa, ja pelaamista jatkettiin sen tuoman jännityksen ja stimulaation vuoksi. Haastateltavat kuvasivat nautiskelevansa kontrollin ja vallan tunteella, jota he kokivat pelatessaan. Haastateltavat kertoivat, että toisin kuin normaalissa päivittäisessä elämässään, he kokivat saavuttavansa pelaamisen myötä tunteen siitä, että heillä oli päätösvalta käyttäytymisestään: pelatako vaiko ei, kuinka paljon panostaa, koska lopettaa.

Rahapelaamisen mukanaan tuomat taloudelliset vaikeudet

Huvin vuoksi ja sosiaalisista syistä aloitettu pelaaminen voi ajan myötä muuttua pulmalliseksi. Usein ongelmallisen pelaamisen taustalla voi olla kokemus peliuran alkuvaiheessa omalle kohdalle osuneesta voitosta, jota lähdetään tavoittelemaan uudestaan, ja jatketaan pelaamista, vaikka voittoa ei enää myöhemmin tulekaan. Alussa koettujen voittojen jälkeen pelataan palkkioiden saavuttamiseksi, jotta olisi jotain tekemistä ja koska halutaan ratkaista pelaamisen mukanaan tuomia taloudellisia pulmia (Clarke & Clarkson 2008; Munro ym. 2003). Rahapelaaminen voi muuttua riippuvuudeksi ja pakonomaiseksi, kompulsiiviseksi toiminnaksi silloin, kun pelaamaan on pakko mennä, siellä viivytään pitempään kuin on ensin aiottu, kun pelaamista piilotellaan perheeltä ja läheisiltä tai kun hävitään ”tonneittain” rahaa tai yritetään voittaa hävittyä rahaa takaisin (Langewisch 2003).

Rahahuolet ovatkin yleensä myös ikääntyneillä rahapelaajilla yksi selvimmistä tunnusmerkeistä, kun arvioidaan pelikäyttäytymisen ongelmallisuutta. Ikääntyneet elävät usein rajallisten

tulojen varassa. He ovat eläkkeellä, eivät ole muuten työkykyisiä tai esimerkiksi elävät sosiaalisen varassa. Jos he pelaavat elämänsä aikana säästämänsä varat tai eläkkeensä, heillä ei ole samalla lailla aikaa ja mahdollisuuksia toipua pelaamisen aiheuttamista menetyksistä kuten nuoremmilla pelaajilla. (Bjelde ym. 2008; Cerino 1998; Gosker 1999.) Ikäihmiset joutuvat siis nopeasti ja peruuttamattomammin talousvaikeuksiin, mikä vaikuttaa muiden kiinteiden menojen, kuten vuokran ja lääkkeiden, maksukykyyn (Bjelde ym. 2008) tai pakottaa heidät elämään erilaisten luottojen varassa tai lainaamaan rahaa elämiseen tuttavilta (Potenza ym. 2006b). Eräässä tutkimuksessa havaittiin, että sekä ikääntyneillä että nuoremmilla auttavaan puhelimeen yhteyttä ottaneilla pelaajilla oli suurimmalla osalla pelaamisen mukanaan tuomia taloudellisia ongelmia mutta nuoremmat olivat velkaantuneet tutuilleen tai erilaisille vedonvälittäjille ja koronkiskureille huomattavasti enemmän kuin vanhemmat (Potenza ym. 2006b)

Ikääntyneet voivat myös käsitteellistää rahapeliongelman ensisijaisesti taloudelliseksi ongelmaksi (pikemminkin kuin uhkapeliongelmaksiksi), koska he ovat haluttomia myöntämään ongelmaansa muille ja ajattelevat, että heidän tulisi ratkaista se yksin. (Clarke 2008; McKay 2005; McNeilly & Burke 2000; Wiebe & Cox 2005.) Esimerkiksi Langewischin (2003) haastateltaville peliongelma realisoitui henkilökohtaisesti kasvavina velkoina ja lainoina, joita he eivät enää kyenneet maksamaan. Pelaajat heräsivät huomaamaan oman pelaamisensa ongelmallisuuden vasta, kun heidän ystävänsä tai perheenjäsenensä huolestuivat heidän taloudellisesta tilanteestaan. Useat haastelluista kertoivat aluksi uskoneensa, että voisivat voittaa rahaa pelaamalla ja tämä uskomus toimi heillä sysäyksenä myös pelaamisen jatkamiselle. Pidemmän päälle voiton haaveilu kuitenkin menetti merkityksensä pelaamiskäyttäytymisen perusteluna.

Rahapelaamisen yhteydessä esiintyvät liitännäisongelmat

Fyysisen ja psyykkisen hyvinvoinnin merkitystä peliongelmien kehittymiselle ja fyysisten ja psyykkisten ongelmien esiintyvyyttä yhdessä peliongelmien kanssa on tarkasteltu useissa ikääntyneiden rahapelaamista käsittelevissä tutkimuksissa. Erityisesti psykiatrinen ja psykologinen ikääntyneiden rahapelaamista koskeva tutkimus on ollut kiinnostunut liitännäisongelmista, joita rahapeliongelmaisilla on usein havaittu. Ikääntyneillä ongelmallinen rahapelaaminen ei välttämättä täyty riippuvuushäiriön kaikkia tunnusmerkkejä, mutta se aiheuttaa silti vakavia terveys- ja psykososiaalisia haittoja ja vaikuttaa negatiivisesti heidän kokonaisuhyvinvointiinsa (Stewart & Oslin 2001).

Masennus on yksi tavallisimmista liitännäisongelmista, josta ikääntyneiden pelaajien on havaittu kärsivän (Bjelde ym. 2008; Kerber ym. 2008). Pelihäiriöstä kärsivillä ikääntyneillä aikuisilla on todettu usein myös muita terveydellisiä ja psyykkisiä vaikeuksia (Erickson ym. 2005; Grant ym. 2001; McNeilly & Burke 2002; Petry 2002; Pietrzak, Molina, Ladd, Kerins & Petry 2005; Potenza ym. 2006b; Welte, Barnes, Wiczorek & Tidwell 2004; Zaranek & Lichtenberg 2008) ja erilaisten psykiatristen häiriöiden kuten mieliala-, ahdistuneisuus-, paniikki- ja persoonallisuushäiriöiden on havaittu olevan tavallisia ikääntyneiden, patologisesta pelaamisesta toipuvien joukossa (Kerber ym. 2008). Esimerkiksi Potenzan ym. (2006b) tutkimuksessa havaittiin, että vaikka auttavaan puhelimeen soittaneilla ikääntyneillä pelaajilla (N = 168) oli vähemmän pelaamisesta aiheutunutta ahdistuneisuutta kuin nuoremmilla pelaajilla, ongelmapelaajat ylittäänsä kärsivät suuresti pelaamiseen liittyvästä ahdistuneisuudesta, masennuksesta ja itse-tuhoisuudesta.

Ikääntyneiden fyysiset terveysongelmat voivat myös vaikuttaa rahapelikäyttäytymiseen. Esimerkiksi Langewischin (2003) tutkimuksessa neljäsosa haastatelluista (4, N = 16) kertoi fyysisten tai psyykkisten terveysongelmien vaikuttaneen heidän rahapelikäyttäytymiseensä ja yksi haastatelluista kertoi pelaamisen olevan keino paeta kroonista kipua, jota hänen kokemansa masentuneisuus ja stressi pahensivat. Tälle haastateltavalle pelaaminen tarjosi pakotien kivun kokemisesta. Toisaalta, myös rahapelikäyttäytyminen itsessään voi aiheuttaa fyysisiä terveysongelmia. Esimerkiksi diabetesta sairastavalle tai sydänsairaalle iäkkäälle istuminen pitkään peli-

koneen ääressä, normaalia harvemmin syöminen tai sydämen sykettä nostavaan ja jännittyneisyyttä lisäävään peliin osallistuminen voivat olla haitaksi. (Desai 2004.)

Lisääntyneiden psykologisten, psykiatristen ja terveydellisten ongelmien lisäksi pelaamis-häiriöistä kärsivillä ikääntyneillä on havaittu lisääntyneitä perhe- ja sosiaalisia ongelmia (Pietrzak ym. 2005). Myös alkoholiriippuvuuden on havaittu olevan tavallista ikääntyneiden, patologisesta pelaamisesta toipuvien joukossa (Kerber ym. 2008). Ikääntyneiden ongelmapelaajien sosiaaliset ja alkoholiongelmat näyttäytyvät kuitenkin erilaisin seurauksin kuin nuorempien pelaajien: ne eivät ole niin vakavia. Esimerkiksi Petry (2002) vertaili tutkimuksessaan patologistesti pelaavia hoitoon hakeutuneita (N = 343) tarkastellen heitä ikäryhmittäin 19–35-, 36–55- ja 56–75-vuotiaat ja havaitsi, että ikääntyneillä pelaajilla oli usein vähemmän sosiaalisia, rikollisuuteen, alkoholiin ja huumeisiin liittyviä ongelmia ja heidän pelihistoriansa näytti erilaiselta kuin nuorempien pelaajien. Vanhemmat pelaajat olivat usein tyytyväisempiä elinolosuhteisiinsa ja heillä oli vähemmän vakavia perhe- ja sosiaalisia ongelmia kuin nuoremmilla ikäryhmillä. Potenza ym. (2006b) tutkimuksessa taas havaittiin, että vaikka ikääntyneillä ja nuoremmilla ongelmapelaajilla oli saman verran alkoholiongelmia, tupakkaa ikääntyneet polttivat vähemmän ja heillä oli vähemmän samanaikaisia tai aiempia huumeongelmia kuin nuoremmilla ongelmapelaajilla. Pelaamisesta aiheutuneita perheongelmia tai rikollista käyttäytymistä ikääntyneillä ongelmapelaajilla oli myös vähemmän kuin nuoremmilla.

5 Avun hakeminen rahapeliongelmissa: ikäntyneisiin pelaajiin liittyviä erityiskysymyksiä

Ikääntyneet eivät ole tottuneita puhumaan ongelmistaan eivätkä hae itse apua

Ongelmallinen rahapelaaminen on hävetty ja vaiettu pulma, jonka ulkopuoliset havaitsevat usein vasta kun tilanne on kehittynyt jo hyvin pitkälle ja hyvin vaikeaksi. Pelaamista salaillaan ja sitä hävetään. Etenkin iäkkäät rahapelaajat ovat haluttomia myöntämään, että heillä on ongelmia pelaamisensa kanssa. McNeilly & Burke (2002) havaitsivat tutkimuksessaan, että geriatrisen klinikan avohoidossa säännöllisesti käyvät potilaat salasivat läheisiltään ja jopa toistuvasti kielsivät ongelmallisen pelaamisensa. Potenzan ym. (2006b) tutkimuksessa havaittiin, että ikääntyneet rahapelaajat olivat pelanneet kauemmin kuin nuoremmat ennen kuin he soittivat auttavaan puhelimeen. Pelaaminen saatetaankin havaita vasta äärimmäisellä hädän hetkellä: esimerkiksi itsemurhayrityksen myötä (AADAC 2000). Yksi keskeisistä huolista, joita liitetään ikääntyneisiin pelaajiin onkin se, että he eivät hae apua (Bjelde ym. 2008; Katz 2000). Miksi näin?

Kansainvälisessä ikääntyneiden rahapelaamista käsittelevässä tutkimuskirjallisuudessa on esitetty, että nykyinen ikääntynyt ikäluokka ei ole oppinut keskustelemaan henkilökohtaisista asioistaan muiden kanssa. Ikääntyneet näyttävät usein ajattelevan, että heidän ongelmansa eivät ole kyllin vakavia, jotta niihin tarvitsisi tai kannattaisi kiinnittää huomiota. Ikäihmiset eivät ole valmiita tai halukkaita hakemaan apua tilanteeseensa, koska he ovat kasvaneet aikana, jona avun vastaanottamista ja hakemista pidettiin jopa luonteen heikkoutena ja ajateltiin, että jokainen on itse vastuussa omien pulmiensa ratkaisemisesta. (AADAC 2000; Hoyer & Roodin 2003; Bjelde 2008 mukaan.) Ikääntyneiden sukupolvella on erityisesti vaikeuksia antaa itselleen anteeksi kaikkea pelaamiseen käyttämänsä rahaa ja aikaa ja rahapelaamisesta syntynyttä velkaa (Bjelde ym. 2008). Rahapelaamiseen voidaan liittää myös vahvoja kahtiajakautuneita asenteellisia mielikuvia: rahapelaaminen on ”hyvää”, turvallista ja suotavaa, jopa terveellistä esimerkiksi silloin, kun siihen pelatut rahat menevät hyvään tarkoitukseen mutta ”paha”, ”syntistä”, patologista ja pakonomaista toimintaa etenkin silloin, kun se johtaa ongelmiin, jotka vaikuttavat yksilöihin, perheenjäseniin ja ystäviin. Addiktiivinen käytös nähdään moraalisenä paheena tai tahdonvoiman puutteena. (AADAC 2000; Hirsch 2000; Munro ym. 2003)

Useimmat iäkkäät pelaajat eivät ylipäänsä ole halukkaita puhumaan mielenterveyteen liittyvistä asioista, eivätkä he välttämättä käsitä rahapeliongelmaa riippuvuutena ja siten ymmärrä pulmaansa hoidettavaksi sairaudeksi (Bjelde ym. 2008). Ikääntyneet saattavat valittaa fyysisiä vaivoja mieluummin kuin ilmaista mielenterveydellisen huolensa (Stewart & Oslin 2001; Kerber ym. 2008). Kuten edellä totesin, ongelmallinen rahapelaaminen saatetaan myös mieltää ensisijaisesti taloudelliseksi ongelmaksi, ja ajatellaan, että se tulisi voida ratkaista itse (Clarke 2008; McKay 2005; McNeilly & Burke 2000; Wiebe & Cox 2005). Vaikka masentuneisuus ja mielialanvaihtelut yleensä liittyvät pelaamisongelmiin, eräässä tutkimuksessa (Langewisch 2003) kukaan haastatelluista ei puhunut niistä erillään tai ainoana pelaamiseen liittyvänä ongelmana. Pikemminkin mielentilat (esimerkiksi masentuneisuus) pyrittiin erottamaan siitä asiasta, johon ne liittyvät (esimerkiksi kokemus häviöstä). Onkin oletettu, että haluttomuus puhua psykologisesta (mielen)terveydestä heijastaa vanhemmalle sukupolvelle tyypillistä tabua; sitä ei koeta sopivaksi tai siitä ei ole ollut tapana puhua. (Langewisch 2003.)

Rahapeliongelmissa hoitoon hakeutumattomuuteen saattavat ikääntyneillä vaikuttaa sukupolvisidonnaisten ajattelumallien ja vahvojen asenteellisten mielikuvien lisäksi myös muut

pelaamisen myötä tai sen kanssa yhtäaikaisesti esiintyvät pulmat. Kuten edellä on todettu, psykiatriset häiriöt ovat tavallisia ikääntyneillä, joilla on haitallisen pelaamisen historia. Nämä häiriöt voivat vaikeuttaa myös peliongelman hoitamista ja siitä toipumista. Samoin peliongelmiin tavallisesti liittyvät taloudelliset pulmat saattavat vaikeuttaa hoitopaikkaa sekä peliongelmissa että muissa samanaikaissairauksissa. (Kerber ym. 2008.)

Hoitoon hakeutumattomuuteen saattaa vaikuttaa myös se, että ikääntyneet eivät aina tiedä, minne ottaa yhteyttä, tai se, että ikääntyneet kokevat, että tarjolla ei ole tahoja, jonka kanssa pelaamisen voisi ottaa puheeksi. Eräässä tutkimuksessa (AADAC 2000) haastatelluilta kysyttiin, mitä he tietävät tarjolla olevista auttamispalveluista ja kenen puoleen he ajattelivat voivansa kääntyä, jos tarvitsevat apua rahapeliongelmissa. Valtaosa (42,4 %) haastateltavista ei tiennyt, minne tai kehen ottaa yhteyttä. Tavallisimmin haastateltavat kertoivat, että he voisivat ottaa pelaamisen puheeksi todennäköisimmin ”jonkun kanssa, johon voivat luottaa”, kuten esimerkiksi perheensä tai papin, koulutetun terapeutin, lääkärin tai ystävänsä kanssa. Erityisesti tutkimuksessa haastatelluille ongelmallisesti pelaaville ikääntyneille oli tärkeää, että he voisivat puhua henkilölle, jolla oli heidän kanssaan samanlaisia kokemuksia pelaamisesta ja ”joka ymmärtää, mitä he ovat kokeneet”. Ikääntyneet kokivat voivansa helpoiten puhua tilanteestaan mieluummin saman ikäisille kuin nuoremmille ihmisille.

Minkälaisesta avusta on arveltu olevan hyötyä?

Ikääntyneiden rahapeliongelmiä käsittelevässä kansainvälisessä kirjallisuudessa on verrattain vähän avun hakemiseen liittyvää ja hoitoon hakeutuneista tehtyä tutkimusta. Aineistossa kyllä mainitaan, että ikäihmiset tulisi huomioida erityisesti hoito- ja tukipalveluita järjestettäessä. Mitään erityisesti ikääntyneitä varten kehitettyä patologisen pelaamisen hoitomuotoa ei kuitenkaan ole: yleisesti ottaen hoitosuositukset sisältävät psykososiaalisia kuntoutus- ja hoitomalleja yhdistettynä mahdollisesti lääkehoitoon (Desai 2004). Hoitomenetelminä on käytetty esimerkiksi kognitiivis-behavioraalisia terapiamenetelmiä (CBT) tai lyhytterapioita tai -interventioita (Stewart & Oslin 2001).

Koska ikääntyneet eivät tavallisesti hae apua perinteisestä riippuvuushoidon tai mielenterveyspalvelujen piiristä, on esitetty, että ongelmapelaamiseen liittyvät auttamispalvelut voisi sijoittaa perusterveydenhuollon piiriin ja erityisesti lääketieteellisen osaamisen on katsottu olevan tuolloin tarpeen. (Stewart & Oslin 2001.) Toisaalta on havaittu, että useimmilla elinikäisen pelaamisen historian omaavilla hoitoon hakeutuneilla oli kokemuksia psykiatriseen hoitoon¹¹ osallistumisesta (Westermeyer ym. 2006). Mielenterveyspalveluissa ja/tai muun psykiatrisen hoidon yhteydessä voisi siksi olla tarpeen kysyä ikääntyneeltä avunhakijalta myös hänen rahapelaamisestaan. Esimerkiksi Kerber ym. (2008) esittävät artikkelissaan, että ikääntyneiden rahapelaajien tunnistamisessa ja hoitoonohjaamisessa avainrooli voisi olla psykiatrisilla sairaanhoitajilla. Psykiatriset sairaanhoitajat voisivat myös kasvattaa yleistä tietämystä rahapelaamisen riskeistä kouluttamalla, luennoimalla ja järjestämällä konsultaatioita perusterveydenhuollon hoitajille.

McNeilly & Burke (2002) ovat tutkimuksessaan todenneet, että pelaamiskäyttäytymistä voi olla vaikeaa huomata ja siihen voi olla vaikeaa puuttua muun hoidon ohessa: lääkärit eivät osaa rutiininomaisesti kysyä pelaamisesta ja tunnistaa ikääntyneiden pelaamishäiriöön liittyvää käyttäytymistä, eivätkä pelaajat itse ota asiaa esille, ellei heiltä sitä suoraan osata kysyä. Peliongelmiin kartoittamiseen voisi silti käyttää esimerkiksi Lie/Bet-testiä¹² tai muita olemassa olevia seulonta- ja kartoitusinstrumentteja (McNeilly & Burke 2002; Stewart & Oslin 2001).¹³

11 mental health treatment

12 Lie/Bet-testiä pikatyökaluna on esitelty suomenkielisessä materiaalissa esimerkiksi Pelin merkit. Tietoa rahapeliongelman työssä peliongelmiä kohtaaville -julkaisussa (Pajula 2009).

13 Seulonta- ja kartoitusinstrumenttien lisäksi voisi hyödyntää myös The Center for Addiction and Mental Health (CAMH):in tuottamaa julkaisua *Responding to Older Adults with Substance Use, Mental Health and Gambling Issues*. Julkaisu on saatavissa osoitteessa http://www.camh.net/Publications/Resources_for_Professionals/Older_Adults/responding_older_adults.pdf. (Linkki tarkastettu 22.3.2010).

Petry (2002) painottaa nuoria, keski-ikäisiä ja vanhempia hoitoon hakeutuneita rahapelaajia vertaillen tutkimuksensa löydösten perusteella sitä, että rahapeliongelmaisten hoidon suunnittelussa ja toteutuksessa tulisi huomioida erityisesti ikään ja sukupuoleen liittyvät tekijät. Ikääntyneillä rahapelaajilla on harvoin peliriippuvuuden kanssa yhtäaikaisia riippuvuusongelmia. Tämän vuoksi hoitotarjonnassa suhteellisen tavalliset aineriippuvuuden ja patologisen pelaamisen yhdistetyt hoito-ohjelmat eivät välttämättä ole sopivia ikääntyneille pelaajille. Ikääntyneiden pelaajien pelihistoria ja pelitavat ovat erilaisia kuin nuoremmilla pelaajilla, ja ikääntyneet pelaajat ovat usemmiten naisia. Siten myös sukupuolisensitiiviset hoito-ohjelmat ovat tarpeen etenkin ikääntyneiden pelaajien auttamiseksi. Ikääntyneet pelaajat elävät myös usein rajallisten tulojen varassa. Heidän auttamisessaan olisi siksi tärkeää paneutua myös taloudellisiin ongelmiin.

Ikääntyneiden rahapeliongelma on vaikea tunnistaa ja he hakevat itse harvoin apua. On kuitenkin havaittu, että jos ikääntyneet päättävät hakeutua avun piiriin, he toipuvat usein paremmin kuin nuoremmat pelaajat. He saattavat myös olla sitoutuneempia ja motivoituneempia saattamaan loppuun valitsemansa hoito-ohjelman. (Bjelde ym. 2008.)

6 Lopuksi

Ikääntyneiden rahapelaaminen on monitahoinen ja kiinnostava ilmiö. Tässä katsauksessa olen esitellyt olemassa olevaan kansainväliseen tutkimustietoon ja kirjallisuuteen tukeutuen ikääntyneiden rahapelaamista. Kuten olen aiemmin todennut, kansainvälinen kirjallisuus ja näin ollen myös katsauksen aineisto on leimallisesti ongelmalliseen pelaamiseen painottunutta. Harmiton, viihdettä ja sosiaalisia virikkeitä tarjoava iäkkäiden rahapelaaminen on tutkimuskirjallisuudessa jäänyt marginaaliin. Vertaisarvioitua akateemista tutkimusta on edelleen melko vähän ja se on sirpaleista. Kvantitatiivisella otteella on pyritty löytämään väestötasolle yleistettävissä olevaa tietoa esimerkiksi ikääntyneiden rahapelaamisen määrästä, laadusta, pelaamiseen osallistumisesta, siihen motivoivista ja sen riskeille altistavista tekijöistä, mutta kvalitatiivinen ilmiön sosiaalista todellisuutta avaava ja ikääntyneen rahapelaajan elämää konkretisoiva tutkimus on jäänyt vähemmälle. Toisaalta on keskitytty yksilön pelikäyttäytymiseen ja ongelman kehittymisen eri asteisiin eikä ole välttämättä annettu riittävästi painoarvoa yhteiskunnallisen ja sosiaalisen kontekstin tarkastelulle. Vaikka ikääntyneiden rahapelaamiseen liittyviä olennaisia tekijöitä on pyritty monin eri tavoin selvittämään, tehtävää on vielä paljon. On muistettava, että kaikki tässä katsauksessa esitellyt tutkimukset ja selvitykset eivät ole tutkimusotoksiltaan yleistettävissä tai niissä saattaa olla tulosten tulkintaan liittyviä käsitteellisiä ja/tai metodologisia epätarkkuuksia. Kaikkea ikääntyneistä kansainvälisessä kirjallisuudessa sanottua ei voida soveltaa meillä Suomessa. Pelaamisen ja ikääntymisen sosiaalinen todellisuus on täällä monin tavoin toisenlainen kuin Yhdysvalloissa tai Kanadassa.

Aineiston rajoituksista ja painottuneisuudesta huolimatta katsaus tarjoaa monia mielenkiintoisia näkymiä ikääntyneiden rahapelaamiseen ja paljastaa ne suuret tutkimukselliset haasteet, jotka meillä Suomessa vasta odottavat kohtaamistaan. Miten kartoittaa ikääntyneiden rahapelaamista? Kuinka tavoittaa yleistettävissä oleva otos ikääntyneitä rahapelaajia? Miten kuvata ikääntyneiden pelaamista makro- eli yhteiskunnan tasolla unohtamatta mikro- eli yksilötasoa? Mitä, miten ja miksi suomalaiset ikääntyneet pelaavat rahapelejä? Miten he asennoituvat rahapelaamiseen? Mikä suomalaisessa yhteiskunnassa tai suomalaisen ikääntyneen arjessa voi erityisesti altistaa haitalliseen tai ongelmalliseen rahapelaamiseen – tai toisaalta, mikä meillä voi suojata ikääntynyttä siltä, että harmittoman pelaaminen ei kehitty haitalliseksi? Miten ongelmallisesti pelaavia ikääntyneitä voisi auttaa ja minkälaista tukea olisi tarpeen tarjota?

Lähteet

- Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC) (2000): Seniors and gambling: exploring the issues. Technical report. Howard Research and Instructional Systems Inc. Edmonton, AB: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission. Osoitteessa: <http://hdl.handle.net/1880/533>. (Linkki tarkistettu 5.2.2010.)
- American Society on Aging. (2007): New ASA training initiative addresses problem gambling among older adults. Osoitteessa: <http://www.asaging.org/asav2/asacconnection/enews/07feb/education.cfm>. (Linkki tarkistettu 31.3.2010.)
- Bazargan, M., Bazargan, S., & Akanda, M. (2001): Gambling habits among aged African Americans. *Clinical Gerontologist* 22: 51–62. DOI:10.1300/J018v22n03_06.
- Binde, P. (2009): Gambling motivation and involvement. A review of social science research. Swedish National Institute of Public Health. Report no 2 in SWELOGS-programme.
- Bjelde, K., Chromy, B. & Pankow D. (2008): Casino Gambling among Older Adults in North Dakota: A Policy Analysis. *Journal of Gambling Studies* 24: 423-440. DOI: 10.1007/s10899-008-9102-z.
- Breen, H., Hing, N. & Weeks, P. (2002): Machine gaming in Sydney Clubs: Characteristics of the Supporting Resident Populations. *Journal of Gambling Studies* 18(3): 293-312.
- Breen, R. B., & Zimmerman, M. (2002): Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers. *Journal of Gambling Studies* 18: 31–43. DOI:10.1023/A:1014580112648.
- Browne, C. (2006): "Parkinson's drug sparks gambling fever" Evaluating the scientific evidence that Mirapex causes pathological gambling. *Wager* 11(1), Jan 18. Osoitteessa: <http://www.basionline.org/2006/01/index.html>. (Linkki tarkistettu 31.3.2010.)
- Centre for Addiction and Mental Health (CAMH) (2005): Osoitteessa: http://www.camh.net/Publications/Resources_for_Professionals/Older_Adults/. (Linkki tarkistettu 31.3.2010.)
- Cerino, V. (1998, December 22): UNMC study reveals growing gambling addiction among Omaha's older adults. University of Nebraska Medical Center: UNMC Public Affairs. Osoitteessa: http://app1.unmc.edu/publicaffairs/newsarchive/view_art.cfm?article_id=397. (Linkki tarkistettu 9.4.2010.)
- Clarke, D. (2008): Older Adults' Gambling motivation and Problem Gambling: A Comparative Study. *Journal of Gambling Studies* 24: 175-192.
- Clarke, D. & Clarkson, J. (2008): Gambling behavior and Motivation in an Urban Sample of Older Adult Gamblers. *New Zealand Journal of Psychology* 37(1): 17-27.
- Desai R. A. (2004): Older Adults. Teoksessa Grant, J.E. & Potenza M.N.: *Pathological Gambling. A Clinical Guide to Treatment*. Washington, DC, London, England: American Psychiatric Publishing Inc, 83-96.
- Desai R.A., Maciejewski, P. K., Dausey, D. J., Caldarone, B.J. & Potenza, M. N. (2004): Health correlates of recreational gambling in older adults. *American Journal of Psychiatry* 161(9): 1672-1679.

- Desai, R.A. & Potenza, M.N (2008): Gender Differences in the associations between past-year gambling problems and psychiatric disorders. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 43: 173-183.
- Eadington, W. R. (1999): The economics of casino gambling. *The Journal of Economic Perspectives* 13(3):173–192.
- Erickson, L., Molina, C., Ladd, G. T., Pietrzak, R. H. & Petry, N. (2005): Problem and pathological gambling are associated with poorer mental and physical health in older adults. *International journal of geriatric psychiatry* 20: 754-759.
- Ferraro, R.F., Gourneau, M., Clow, K., Erikson, S. & Anderson, L. (2009): Aging, Impulse Control, Executive Functioning, and Gambling. *Psychology Journal* 6(1): 7-9.
- Ferris, J. & Wynne, H. (2001): The Canadian Problem Gambling Index: Final report. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse. Osoitteessa: <http://www.ccsa.ca/2003%20and%20earlier%20CCSA%20Documents/ccsa-008805-2001.pdf>. (Linkki tarkastettu 9.4.2010.)
- Fraser, J. (2003): Appendix C – Background notes: Gambling and older adults. Liite raportissa Frisch, R.G., Fraser, J. & Govoni, R. (2003): Development of the Windsor Problem gambling Screen for older adults: An initial report. Windsor, Ontario, Canada: University of Windsor, Problem Gambling Research Group, s. 78-105.
- Frisch, R.G., Fraser, J. & Govoni, R. (2003): Development of the Windsor Problem gambling Screen for older adults: An initial report. Windsor, Ontario, Canada: University of Windsor, Problem Gambling Research Group.
- Grant, J. E., Kim, S. W., & Grown, E. (2001): Characteristics of geriatric patients seeking medication treatment for pathologic gambling disorder. *Journal of Geriatric Psychiatry and Neurology* 14: 125–129. DOI:10.1177/089198870101400305.
- Grant, J.E. & Potenza M.N.(2004): Pathological Gambling. A Clinical Guide to Treatment. Washington, DC, London, England: American Psychiatric Publishing Inc.
- Gosker, E. (1999): The marketing of gambling to the elderly. *The Elder Law Journal* 7: 185–216.
- Govoni, R., Frisch, R. G. & Johnson, D. (2001): A community effort: Ideas to action. Understanding and preventing problem gambling in seniors. A final report. 1-27. Windsor, Ontario, Canada: University of Windsor, Problem Gambling Research Group.
- Hagen, B. & Nizon, G. & Solowoniuk, J. (2005): Stacking the Odds: A phenomenological Study of Non-Problem Gambling in later life. *Canadian Journal of Aging* 24(4): 433-442.
- Higgins, J. (2001): A Comprehensive Policy Analysis of and Recommendations for Senior Center Gambling Trips. *Journal of Aging & Social Policy* 12(2): 73-91.
- Hirsch, P. (2000): Seniors and gambling: Exploring the Issues. Summary Report. Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC). Osoitteessa: http://www.aadac.com/documents/seniors_and_gambling_summary_report_2000.pdf. (Linkki tarkastettu 9.4.2010.)
- Hirshorn, B. A., Young, C. A., Bernhard, B. J.(2007): Factors Associated with Recreational gambling Frequency among Older Adults. *International Gambling studies*, 7(3): 345-360.
- Hope, J. and Havir, L. (2002): ‘You bet they’re having fun! Older Americans and casino gambling.’ *Journal of Aging Studies* 16: 177–97.
- Hoyer, W. J., & Roodin, P. A. (2003). *Adult development and aging*. New York: McGraw-Hill

- Katz, H. (2000): Casino excitement attracts the elderly. *McGill Reporter*, 32(12), 1–3.
- Kausch, O. (2004): Pathological Gambling among Elderly Veterans. *Journal of Geriatric Psychiatry and Neurology* 17(1): 13-19.
- Kennedy, J. W. (1999): Gambling away the golden years. *Christianity Today*, 43(6), 40–48.
- Kerber, C. S. & Black, D. W. & Buckwalter, K. (2008): Comorbid Psychiatric Disorders among Older Adult Recovering Pathological Gamblers. *Issues in Mental Health Nursing* 29(9): 1018-1028.
- Korn, D. A. (2000): Expansion of gambling in Canada: implications for health and social policy. *Canadian Medical Association Journal*, 163(1), 61–64.
- Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999): Gambling and the health of the public: adopting a public health perspective. *Journal of Gambling Studies* 15(4), 289–365.
- Lai, D. W. L. (2006): Gambling and older Chinese in Canada. *Journal of Gambling Studies* 22(1): 121-141. DOI: 10.1007/s10899-005-9006-0.
- Langewisch, M. (2003): Appendix B – Qualitative Analysis of older problem gamblers. Liite raportissa Frisch, Ron G., Fraser, J. & Govoni, R. (2003): Development of the Windsor Problem gambling Screen for older adults: An initial report. Windsor, Ontario, Canada: University of Windsor, Problem Gambling Research Group, s. 70-77.
- Lemaire, J., MacKay, T., & Patton, D. (2008). *Manitoba Gambling and Problem Gambling 2006*. Winnipeg, MB: Addictions Foundation of Manitoba. Osoitteessa: <https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/47597/1/ManitobaGamblingandProblemGambling2006.pdf>. (Linkki tarkastettu 6.4.2010).
- Levens, S., Dyer, A. M., Zubritsky, C., Knott, K., & Oslin, D. W. (2005). Gambling among older, primary care patients: An important public health concern. *The American Journal of Geriatric Psychiatry*, 13(1), 69–76. DOI:10.1176/appi.ajgp. 13.1.69.
- Lucke, S. & Wallace, M. (2006): Assessment and Management of Pathological and Problem Gambling Among Older Adults. *Geriatric Nursing* 27(1): 51-57.
- McKay C. (2005): Double jeopardy: Older women and problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction* 3(2):35-53.
- McNeilly, Dennis, P. & Burke, William, J. (2000): Late Life Gambling: The Attitudes and behaviours of Older Adults. *Journal of Gambling Studies* 16(4): 393-415.
- McNeilly D. P & Burke W. J. (2002): Disposable Time and Disposable Income: Problem Casino Gambling Behavior in Older Adults. *Journal of Clinical Geropsychology*, 8(2): 75-85.
- McCready, J., Mann, R.E., Zhao, J. & Eves, Robert (2005): Seniors and Gambling: Sociodemographic and Mental Health Factors Associated with Problem Gambling in Older Adults in Ontario. Ontario: Ontario Problem Gambling Research Center (OPGRC).
- McCready, J., Mann, R.E., Zhao, J. & Eves, R. (2008): Correlates of gambling-related problems among older adults in Ontario. *Journal of Gambling Issue* 22: 174-194.
- Munro, B., Cox-Bishop, M., McVey, W. & Munro, G. (2003): Seniors who gamble: A summary review of the literature 2003. Edmonton, AB: Alberta Gaming Research Institute. Osoitteessa: https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/1631/1/Munro_Seniors.pdf. (Linkki tarkastettu 9.4.2010.)

- National Opinion Research Center (NORC): Gerstein, D., Hoffman, J., Larison, C., Engleman, L., Murphy, S., Palmer, A., Chuchro, L., Toce, M., Johnson, R., Buie, T. & Hill, M. A. (1999): Gambling impact and behavior study. Chicago: University of Chicago. Osoitteessa: <http://cloud9.norc.uchicago.edu/dlib/ngis.htm>. (Linkki tarkastettu 9.4.2010.)
- Nower, Lia & Blaszczynski, Alex (2008): Characteristics of Problem Gamblers 56 Years of Age or Older: A Statewide Study of Casino Self-Excluders. *Psychology and Aging* 23(3): 577–584. DOI: 10.1037/a0013233
- O'Brien Cousins, S. & Witcher, C.S.G. (2007): Who Plays Bingo in Later Life? The Sedentary Lifestyles of 'Little Old Ladies'. *Journal of Gambling Studies* 23: 95–112.
DOI 10.1007/s10899-006-9030-8.
- Papineau, E. (2005): Pathological gambling in Montreal's Chinese Community: An anthropological Perspective. *Journal of Gambling Studies* 21(2): 157-178.
- Papoff, K. M. & Norris, J. E. (2009): Instant Ticket Purchasing by Ontario Baby Boomers: Increasing Risk for Problem Gamblers. *Journal of Gambling Studies* 25(2): 185-199. DOI 10.1007/s10899-009-9117-0.
- Petry, N. M. (2002): A Comparison of Young, Middle-Aged, and Older Adult Treatment-Seeking Pathological Gamblers. *The Gerontologist* 42(1): 92-99.
- Philippe, F. & Vallerand, R. J. (2007): Prevalence Rates of Gambling Problems in Montreal, Canada: A Look at Old Adults and the Role of Passion. *Journal of Gambling Studies*,23(3): 275–283. DOI 10.1007/s10899-006-9038-0.
- Pietrzak, R. H., Molina, C. A., Ladd, G. T., Kerins, G. J., & Petry, N. M. (2005): Health and psychosocial correlates of disordered gambling in older adults. *The American Journal of Geriatric Psychiatry*, 13, 510–519. DOI:10.1176/appi.ajgp. 13.6.510.
- Potenza, M.N., Steinberg, M.A., McLaughlin, S.D., Wu R., Rounsaville, B.J., O'Malley, S.S. (2001): Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *American Journal of Psychiatry* 158: 1500–1505.
- Potenza, M.N., Maciejewski, P.K. & Mazure, C.M. (2006a): A gender based examination of past-year recreational gamblers. *Journal of Gambling Studies* 22: 41–64.
- Potenza, M. N., Steinberg, M. A., Wu, R., Rounsaville, B. J. & O'Malley S. S. (2006b): Characteristics of older adult Problem Gamblers Calling a Gambling Helpline. *Journal of Gambling studies* 22: 241-254. DOI: 10.1007/s10899-006-9013-9.
- Preston, F.W., Shapiro, P.D. & Keene, J.R (2007): Successful Aging and Gambling. Predictors of Gambling Risk Among Older Adults in Las Vegas. *American Behavioral Scientist*. 51(1): 102-121. DOI: 10.1177/0002764207304850.
- Shaffer H.J. & Korn, D.A. (2002): Gambling and related mental disorders: A public health analysis. *Annual Review of Public Health* 23: 171–212.
- Southwell, J., Boreham, P. & Laffan, W. (2008): Problem Gambling and the Circumstances Facing Older People. A Study of Gaming Machine Players Aged 60+ in Licenced Clubs. *Journal of Gambling Studies* 24: 151-174. DOI 10.1007/s10899-007-9079-z.
- Stewart, D. & Oslin, D.W. (2001): Recognition and treatment of late-life addictions in medical settings. *Journal of Clinical Geropsychology* 7(2):145-158.

- Stevens, R. (2005): Senior/elderly gamblers. Alberta Gaming Research Institute. Osoitteessa: http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca//pdfs/seniors_elderly.pdf. (Linkki tarkistettu 5.2.2010.)
- Stitt, G.B., Giacompassi, D. & Nichols, M. (2003): Gambling Among Older Adults: A Comparative Analysis. *Experimental Aging Research*, 29(2): 189-203.
- Tarras, J., Singh, A. J., & Moufakkir, O. (2000): The profile and motivations of elderly women gamblers. *UNLV Gaming Research and Review Journal*, 5(1): 33–46.
- Taveres, H., Zilberman, M.L., Beites, F.J. & Gentil, V. (2001): Gender differences in gambling progression. *Journal of Gambling Studies* 17:151–160.
- Vander Bilt J. & Dodge H.H. & Pandav R. & Shaffer H.J. & Ganguli M. (2004): Gambling participation and social support among older adults: A longitudinal community study. *Journal of Gambling Studies* 20(4):373-390.
- Volberg, R. A. (2001): *When the chips are down: Problem gambling in America*. New York: The Century Foundation Press.
- Volberg, R. A., Nysse-Carris, K. L., & Gerstein, D. R. (2006): California problem gambling prevalence survey. Osoitteessa: http://www.problemgambling.ca.gov/pdf/CA_Problem_Gambling_Prevalence_Survey-Final_Report.pdf. (Linkki tarkastettu 6.4.2010.)
- Wiebe, J. (2000) Prevalence of gambling and problem gambling among older adults in Manitoba. Winnipeg: Addictions Foundation of Manitoba. Osoitteessa: https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/47646/1/Older_Adults_Manitoba_2000.pdf. (Linkki tarkastettu 9.4.2010.)
- Wiebe, J., Single, E. & Falkowski-Ham, A. (2001): Measuring Gambling and Problem Gambling in Ontario. Ontario: The Canadian Centre of Substance Abuse – Responsible Gambling Council. Osoitteessa: http://www.responsiblegambling.org/articles/CPGI_report-Dec4.pdf. (Linkki tarkastettu 9.4.2010.)
- Wiebe, J. M. & Cox, B.J. (2005): Problem and probable pathological gambling among older adults assessed by the SOGS-R. *Journal of Gambling Studies* 21(2): 205-221.
- Welte, J., Barnes, G., Wieczorek, W., Tidwell, M-C., Parker, J. (2001): Alcohol and gambling pathology among U. S. adults: Prevalence, demographic patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol* 62(5): 706-712.
- Welte, J., Barnes, G., Wieczorek, W., Tidwell, M-C., Parker, J. (2002): Gambling Participation in the U.S – Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies* 18(4): 313-337.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., & Tidwell, M. C. (2004): Simultaneous drinking and gambling: A risk factor for pathological gambling. *Substance Use and Misuse*, 39: 1405–1422. DOI:10.1081/JA-120039397.
- Westermeyer, J., Canive, J., Thuras, P., Kim, S.W.; Crosby, R., Thompson, J. & Garrand, J. (2006): Remission from Pathological Gambling among Hispanics and Native Americans. *Community Mental Health Journal* 42(6): 537-553. DOI: 10.1007/s10597-006-9057-4.
- Zaranek, R.R. & Chapleski, E.E. (2005): Casino gambling Among Urban Elders: Just another Social Activity? *Journal of Gerontology: Social Sciences* 60B(2): 574-581.
- Zaranek, Rochelle, R. & Lichtenberg, Peter, A. (2008): Urban elders and casino gambling: Are they at risk of a gambling problem? *Journal of Aging Studies* 22: 13-23. DOI 10.1016/j.jaging.2007.11.001.

Suomenkielisiä lähteitä

Gyllström, F., Hansen, M., Skaug, T. & Wenzel, H.G. (2005): Peliriippuvuus. Valikoima kartoitusinstrumentteja kliiniseen ja tutkimuskäyttöön. Helsinki, Sininauhaliitto.

Halme, Jukka & Murto, Antti (2010): Kansanterveydellisiä näkökulmia rahapelaamiseen ja ongelmapelaamiseen. Osoitteessa: http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/C538FEDA-917D-4A96-A221-94686CBE6FFD/16255/kansanterveys_AM_JH.pdf. (Linkki tarkastettu 29.3.2010.)

Pajula, Mari (2009): Pelin merkit. Tietoa rahapeliongelmasta työssään rahapeliongelmiä kohtaville. Helsinki: THL.

Tauriainen, Jukka (2003): Oletko peliriippuvainen? Parkinson postia 2/2003, 24-25.

Teräväinen, Heikki (2004): Psykyen ongelmat ja parkinson-lääkkeet. Parkinson postia 3/2004, 27.

Tiivistelmä

Viime vuosikymmeninä rahapeliteollisuudesta on tullut yksi maailman nopeimmin kasvavista viihdeteollisuuden aloista. Rahapeliteoiminta on laajalle levinnyttä, ja siihen osallistuminen kasvaa koko ajan. Kohdennetun pelimarkkinoinnin ja jatkuvasti lisääntyneiden pelimahdollisuuksien myötä etenkin ikääntyneiden, yli 65-vuotiaiden aikuisten ja vanhempien naisten pelaaminen on ollut reilussa kasvussa.

Ikääntyneiden rahapelaamisesta ollaan huolissaan ja siihen liitetään vahvoja mielikuvia, mutta siitä tiedetään tosiasiallisesti hyvin vähän. Tutkimustieto on toistaiseksi melko vähäistä ja ongelmalliseen rahapelaamiseen painottunutta. Tässä Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen toimeksiannosta tehdyssä katsauksessa esitellään olemassa olevaan kansainväliseen tutkimustietoon ja kirjallisuuteen tukeutuen ikääntyneiden rahapelaamista.

Katsauksen aluksi kysytään, mitä ja miten ikääntyneet pelaavat. Aineiston perusteella todetaan, että ikääntyneet pelaavat vähemmän rahapelejä kuin nuoremmat ikäluokat ja ikääntyneet rahapelaajat kärsivät nuoria pelaajia vähemmän haitallisesta pelaamisesta. Ikääntyneet pelaajat suosivat pelatessaan etenkin kolikkoautomaattipelejä. Katsauksessa etsitään vastausta myös sille, minkälaista ikääntyneiden pelaaminen on, mikä motivoi ikääntyneitä pelaamaan ja miksi ikääntyneiden pelaamisesta ollaan huolissaan. Aineiston perusteella monet ikääntyneet pelaavat rahapelejä huvin vuoksi. Harmittomasta rahapelaamisesta haetaan etenkin jännitystä, viihdettä ja sosiaalista sisältöä elämään. Joillekin ikääntyneille rahapelaaminen voi kuitenkin muuttua ongelmalliseksi.

Ongelmalliselle pelaamiselle ikääntyneitä altistavat erilaiset riskitekijät. Näistä keskeisimpiä ovat taloudellisen tilanteen haavoittuvuus ja ikääntyneiden kokemat monet elämänmuutokset, kuten terveydentilan, sosiaalisten suhteiden ja ajankäytön muutokset. Ongelmalliseksi muuttunutta ikääntyneiden rahapelaamista kuvataan aineistossa tavallisimmin pakopelaamisena: ikävystyminen, muun mielekkään tekemisen puute sekä elämässä ikääntymisen myötä koetut menetykset ja muutokset ajavat pelien pariin. Ongelmallinen pelaaminen voi johtaa ikääntyneet rahapelaajat taloudellisiin vaikeuksiin. Ongelmallisesti pelaavat ikääntyneet kärsivät aineiston perusteella myös useista erilaisista liitännäisongelmista. Erityisesti masentuneisuus ja muut mielenterveydelliset pulmat ovat ikääntyneillä rahapelaajilla tavallisia.

Haastavaa ikääntyneiden ongelmallisessa pelaamisessa on aineiston perusteella se, että ikääntyneet hakevat harvoin jos lainkaan apua peliongelmiinsa. Ikääntyneille erityisesti kehitettyjä auttamisen tapoja ja hoitomuotoja ei ole, eikä avun piiriin hakeutuneista ikääntyneistä ole juurikaan tutkimustietoa.

Avainsanat: ikääntyneet, rahapelit, rahapelaaminen, ongelmapelaaminen, pelihaitat, tukimuodot, hoito, kirjallisuuskatsaukset

Sammanfattning

Under de senaste årtiondena har penningspelindustrin blivit en av de snabbast växande branscherna i världen inom underhållningsindustrin. Penningspelverksamheten har en omfattande spridning, och deltagandet i verksamheten växer hela tiden. Som en följd av den riktade spelmarknadsföringen och de ständigt ökade spelmöjligheterna har spelandet bland framför allt äldre vuxna över 65 år och äldre kvinnor ökat rejält.

Spelandet om pengar bland äldre personer väcker oro och är förknippat med starka föreställningar, men i realiteten vet man mycket litet om det. Forskningsinformationen är tills vidare rätt liten och tyngdpunkten ligger på penningspel. I denna översikt, som har gjorts på uppdrag av Institutet för hälsa och välfärd, presenteras spelandet om pengar bland äldre personer med stöd av den existerande internationella forskningsinformationen och litteraturen.

I början av översikten frågar man vad och hur äldre människor spelar. Utifrån materialet konstateras att äldre personer spelar penningspel i mindre omfattning än de yngre åldersklasserna, och de äldre spelarna lider i mindre utsträckning av skadligt spelande än de yngre spelarna. De äldre spelarna föredrog i synnerhet myntautomatspel då de spelade. I översikten sökte man även svar på hurudant spelandet bland äldre är, vad som motiverar äldre att spela och varför spelandet bland äldre väcker oro. Enligt materialet spelar många äldre personer penningspel för nöjes skull. Genom harmlöst spel om pengar söks framför allt spänning, underhållning och socialt innehåll i livet. För vissa äldre personer kan spelandet om pengar dock bli problematiskt.

Olika riskfaktorer gör äldre personer mottagliga för problemspelande. Till de viktigaste av dessa hör en sårbar ekonomisk situation och de många livsförändringar som äldre personer upplever, såsom förändringar i hälsotillståndet, de sociala relationerna och tidsanvändningen. Efter att de äldres spelande om pengar har blivit problematiskt beskrivs det i materialet oftast som tvångsspelande: leda, brist på annan meningsfull sysselsättning samt de förluster och förändringar som upplevs i livet i och med åldrandet leder till spelande. Problemspelande kan leda till att äldre personer som spelar penningspel får ekonomiska svårigheter. Äldre personer vars spelande är problematiskt verkar på basis av materialet även lida av många anknytande problem. I synnerhet depression och andra problem med den mentala hälsan är vanliga hos äldre personer som spelar penningspel.

En utmaning inom problemspelandet bland äldre är enligt materialet att äldre personer sällan, eller inte över huvud taget, söker hjälp för sina spelproblem. Det finns ingen hjälp och inga vårdformer som har utvecklats speciellt för äldre människor, och det finns inte heller just någon forskningsinformation om äldre som har sökt hjälp.

Nyckelord: åldringar, penningspel, spelande om pengar, problemspelande, spelrelaterade problem, stödformer, vård, litteraturöversikter

Summary

In recent decades, the gambling industry has become one of the largest growth areas of the entertainment industry worldwide. Gambling is widespread, and the number of participants is constantly growing. Due to targeted marketing and increasing opportunities for gambling, growth has been strong particularly among the elderly, i.e. adults over the age of 65, and significantly among elderly women.

Gambling by the elderly is a cause for concern, and there are many compelling popular conceptions about it; but in actual fact very little is known about it. The research data available are limited and mainly focused on compulsive gambling. The present review, commissioned by the National Institute for Health and Welfare of Finland, is a survey of gambling by the elderly, based on existing international research and literature.

The initial question is which games the elderly play and how. The research material indicates that the elderly gamble less than members of younger age groups and that elderly gamblers suffer less from compulsive gambling than younger ones. Elderly gamblers favour slot machines in particular. Another question posed in the review was how the elderly gamble, what motivates them to gamble and why exactly gambling by the elderly is a cause for concern. The research material indicates that many elderly people gamble for the fun of it. It is a harmless pastime that provides excitement, entertainment and social activity. For some elderly people, however, gambling may become a problem.

There are various risk factors that contribute to compulsive gambling, most significantly financial vulnerability and major life changes that many elderly people undergo, such as changes in health, social relationships and use of time. In the research material, compulsive gambling by the elderly is commonly described as escapism: it may be brought on by boredom, the lack of any other meaningful activity, and the losses and changes brought on by ageing. Compulsive gambling may lead an elderly gambler into financial difficulties. The research material also suggests that elderly compulsive gamblers also suffer from various other problems. Depression and other mental health issues are common among elderly compulsive gamblers.

The research material further suggests that what makes compulsive gambling by the elderly a challenging problem is that elderly compulsive gamblers rarely, if ever, seek help for their gambling problem themselves. There are practically no mechanisms or treatments developed particularly for elderly compulsive gamblers, and very little research data on those who have sought treatment.

Keywords: elderly, gaming, gambling, compulsive gambling, gambling problems, support, treatment, literature review

OSA II

IÄKKÄIDEN PELAAJIEN KOKEMUKSIA
HAITALLISESTA RAHAPELIEN PELAAMISESTA JA
SIIHEN LIITTYVISTÄ PALVELUTARPEISTA

Elisa Pajunen

Päijät-Hämeen ja Itä-Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus Verso
Helsingin yliopisto, Koulutus- ja kehittämiskeskus Palmenia

1 Johdanto

Rahapelien pelaamisesta on tullut arkipäivää yhä useammalle suomalaiselle. Pelimahdollisuuksia on valtavasti tarjolla, ja pelit ovat entistä helpommin saatavilla. Raha-automaattiyhdistyksellä on nykyisin noin 8 700 pelipaikkaa ja lähes 20 000 rahapeliautomaattia. Internetin myyntikanavien lisäksi Veikkauksella on noin 3 200 myyntipistettä ympäri Suomea. Pelitarjonnan lisääntyä rahapelikulutus on enemmän kuin kaksinkertaistunut 1990-luvulta 2000-luvulle. Vuosittain suomalaiset häviävät pelkästään kotimaisille pelinjärjestäjille 1,4 miljardia euroa.

Rahapelaamisen ja sen kasvun varjopuolena ovat pelaamisesta aiheutuvat haitat, joita on arvioitu olevan 130 000 suomalaisella aikuisella. Arviolta kahdella prosentilla aikuisväestöstä on tai on ollut peliongelma. (STM 2007.) Kymmenilletuhansille suomalaisille pelaaminen merkitsee siis muutakin kuin harmitonta viihdettä, kun rahapelaamisesta on tullut elämää hallitseva ja kaventava ongelma.

Haitallisella pelaamisella on tavallisesti tarkoitettu pelaamista, jolla on haitallisia terveydellisiä, taloudellisia tai sosiaalisia seurauksia joko pelaajalle itselleen, hänen läheisilleen tai ympäröivälle yhteiskunnalle (Heikkilä ym. 2009). Pelaamisesta aiheutuneet haitat voivat olla satunnaisia tai pitkäkestoisia, lieviä tai vakavia, ja ne voivat vaihdella samalla pelaajalla eri aikoina (Pajula 2009,6).

Vaikka rahapeliongelma on yhä varsin näkymätön ja vaiettu ongelma, pelaamisen haittoja on tutkittu viime vuosina yhä enemmän ja palvelujärjestelmää on pyritty kehittämään peliongelmiensa ehkäisyn ja hoidon näkökulmasta. Kiinnostus on kohdistunut pääasiassa nuorten ja työikäisten ongelmapelaamiseen (esim. Piispa ym. 2009; Aho ja Ilkas 2006). Ikääntyneiden rahapelipelaamisesta tiedetään yhä varsin vähän niin Suomessa kuin muualla maailmassa.

Vähäisestä tutkimustiedosta huolimatta ja osaltaan juuri sen vuoksi ikääntyneiden rahapelaamiseen liitetään vahvoja mielikuvia. Etenkin bingo ja kolikkopelaaminen tunnetaan harrastuksina, jotka ikääntyvä väestö on löytänyt omakseen. Valtaosalle pelaaminen merkitsee harmitonta ajanvietettä, mutta julkisessa keskustelussa pelikoneiden äärelle kerääntyneistä eläkeläisistä on kannettu myös huolta. Rahapelien pelaamisen on pelätty täyttävän lisääntyvää vapaa-aikaa ja korvaavan luonnollisia sosiaalisia kontakteja. Pelaamiseen hupenevien kansaneläkkeiden varjelleminen on jopa ehdotettu yläikärajoja rahapeleihin.

Kasvavaan huoleen ikääntyneiden rahapelaamisesta on herännyt myös Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (THL), joka on tehnyt tiiviisti työtä rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämiseksi. Yhteistyössä eri tahojen kanssa THL on käynnistänyt ikääntyneiden rahapelaamista käsitteleviä selvityksiä, joiden tavoitteena on ollut tiedon lisääminen ja ennen kaikkea palvelujärjestelmän kehittäminen myös iäkkäämpien ongelmapelaajien näkökulmasta. Käsillä oleva selvitys on osa THL:n käynnistämää kokonaisuutta. Selvityksen on tilannut THL ja sen on toteuttanut Päijät-Hämeen ja Itä-Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus Verso. Selvitys on toteutettu ajalla 1.11.2009–28.2.2010.

Tässä selvityksessä tarkastelen iäkkäiden pelaajien omakohtaisia kokemuksia haitallisesta rahapelipelaamisesta. Tavoitteena on ollut tiedon lisääminen haitallisen pelaamisen vaikutuksista iäkkään ihmisen arkeen sekä siihen liittyvien palvelutarpeiden näkyväksi tekeminen. Tietoa olen kerännyt haastatteleamalla iäkkäitä pelaajia, heidän läheisiään ja peliongelmaisten parissa työskenteleviä.

Selvityksen tausta-aineistona olen hyödyntänyt Ikihyvä Päijät-Häme tutkimuksen kyselyaineistoa. Luvussa 2 tarkastelen lyhyesti sekä Ikihyvä-kyselyaineistoa että ikääntyneiden rahapelaamista käsittelevää aiempaa tutkimusta, pyrkimyksenäni hahmottaa kuvaa siitä, mitä iäkkäiden pelaamisesta jo tiedetään. Tämän jälkeen kuvaan lähemmin selvityksen toteuttamista ja sen puitteissa kerättyä laadullista haastatteluaaineistoa, joka on toiminut selvityksen pääasiallisena aineistona.

Luvussa 4 tarkastelen haastatteluaineiston tuloksia. Lähdän purkamaan aineistoa erittelemällä haastateltavien kokemuksia rahapelaamisesta ja siihen johtaneista syistä. Tämän jälkeen nostan esiin haastateltavien kokemuksia haitallisesta pelaamisesta ja sen vaikutuksista niin talouteen kuin ihmissuhteisiin. Luvun 4 lopussa tarkastelen palveluiden piirissä olevien haastateltavien kokemuksia ongelmapelaajille suunnatuista palveluista. Palvelukokemusten myötä erittelen palvelutarpeita ja palvelujärjestelmään liittyviä kehittämishaasteita, joita haastateltavat ovat tuoneet esiin.

Lämpimät kiitokset kaikille tutkimukseen osallistuneille haastateltaville, jotka ovat jakaneet kokemuksiaan ja tuoneet osaltaan peliongelmaa näkyvämmäksi; yhteistyökumppaneille, jotka ovat osallistuneet selvityksestä tiedottamiseen niin Päijät-Hämeessä kuin muualla Suomessa; sekä Verson kehittämisspäällikkö Kirsi Kuusinen-Jamesille, joka on vastannut selvityksen ohjauksesta. Suuri kiitos kuuluu myös Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselle, jonka rahoitus ja ohjaus ovat tehneet selvityksen mahdolliseksi.

2 Iäkkäiden rahapelaaminen

Iäkkäiden rahapelipelaamista käsittelevät kansainväliset tutkimukset ovat olleet pääosin määrällisiä. Erilaisin kyselyin on pyritty saamaan tietoa siitä, missä määrin ja millaisia pelejä iäkkäät pelaavat ja mitkä tekijät vaikuttavat heidän pelikäyttäytymiseensä. Samalla on pyritty löytämään keinoja haitallisen pelaamisen tunnistamiseksi.

Kiinnostus iäkkäiden pelaamista kohtaan on osaltaan perustunut huoleen iäkkäiden haavoittuvuudesta. Pelimahdollisuuksien lisääntyessä iäkkäillä aikuisilla oletetaan olevan enemmän mahdollisuuksia pelata sekä enemmän pelaamiseen käytettävissä olevia varoja kuin nuoremmilla. Muun muassa näistä syistä johtuen iäkkäiden on nähty olevan erityisessä vaarassa altistua haitalliselle rahapelipelaamiselle.

Ongelmapelaamisen näkökulmasta heikentynyt toimintakyky, tulotason putoaminen ja lisääntyvä vapaa-aika nähdään osaltaan eräänlaisina tulevaisuuden uhkina. Näin ollen myös väestön vanheneminen on lisännyt tarvetta kiinnittää huomiota iäkkäiden pelaamiseen. Samanaikaisesti kun pelitarjonta lisääntyy ja laajentuu, yhä kasvavampi osa väestöstä jää eläkkeelle. (Esim. AADAC 2000.)

Ongelmapelaamisen yleisyyttä tarkasteltaessa on syytä muistaa siihen keskeisesti liittyvä häpeän tunne ja salailu (Pajula 2007, 16). Vastaavasti myös alkoholinkäyttöä käsittelevissä tutkimuksissa on toistuvasti todettu ihmisten kaunistelevan tai aliarvioivan alkoholinkäyttöään (esim. Simpura 1985, 65), mikä on ongelmallista vastausten luotettavuuden kannalta. Kaunistelusta on puhuttu myös ikääntyvien alkoholinkäytön yhteydessä (esim. Sulander 2005, 63), ja sitä voidaan olettaa esiintyvän myös rahapelien pelaamista tutkittaessa.

2.1 Miehet pelaavat naisia useammin

Ongelmapelaamisen on todettu koskettavan noin kahta prosenttia yli 65-vuotiaista (esim. AADAC 2000 ja STM 2007). Rahapeleiksi määrittävät useimmiten bingo, kolikkoautomaattia vastaavat pelit sekä kasinopelit. Miehet pelaavat naisia enemmän, joskin bingo erottautuu erityisesti naisia houkuttelevana pelimuotona. (AADAC 2000.)

Iällä ja sukupuolella on todettu olevan vaikutusta pelaamiseen ja sen aloittamisen ajankohtaan. Naiset aloittavat säännöllisen pelaamisen usein vasta 55 vuoden ikäisinä, kun taas miehelaajilla on usein takanaan varsin pitkä pelihistoria. (Petry 2002.) Myös matala tulotaso on liitetty usein toistuvaan pelaamiseen (esim. Breen, Hing ja Weeks 2001; Hirsch 2000.)

Suomessa iäkkäiden pelaamista on tutkittu varsin vähän ja tiedot pelaamisen yleisyydestä rajoittuvat pääosin koko väestöä koskettaviin kyselyaineistoihin. Vuoden 2007 rahapelipelaamista koskevassa väestökyselyssä kaksi prosenttia 65 vuotta täyttäneistä (N = 1037) kertoi pelaavansa tai pelanneensa mielestään ongelmallisen paljon. Koskaan rahapelejä pelanneista lähes kaksi kolmesta pelasi vähintään kaksi kertaa kuussa. Valtaosa iäkkäistä vastaajista piti rahapelien ongelmapelaamista vakavana ongelmana. (STM 2007.)

2.2 Matala tulotaso houkuttaa pelaamaan?

Ikihyvä Päijät-Häme -tutkimuksen¹⁴ kyselyaineisto tarjoaa osaltaan mahdollisuuden tarkastella iäkkäiden rahapelipelaamista. Tutkimuksen kohderyhmänä ovat vuosina 1926–30, 1936–40 ja 1946–50 syntyneet.¹⁵ Vuoden 2005 kyselyssä vastaajalta tiedusteltiin, onko hänellä jokin tottumus (esim. rahapeliä pelaaminen), josta on tullut kiusallisella tavalla riippuvaiseksi ja johon käyttää liikaa aikaa tai rahaa.

Avokysymyksellä vastaajaa pyydettiin erittelemään tarkemmin tottumuksen luonnetta. Valtaosa kiusallisesta tottumuksista käsitteli erilaisia rahapelipelaamisen muotoja, kuten kolikko-pelaamista, veikkausta tai lottoamista. Nelisen prosenttia kaikista vastaajista mainitsee kiusallisen riippuvuuden johonkin rahapeliin (N = 2416).

Haitallinen rahapeliä pelaaminen on yleisempää nuorempien ikäryhmien keskuudessa. Siitä kärsii neljä prosenttia vanhimman ikäryhmän vastaajista, kun kahdessa nuoremmassa ikäryhmässä vastaava osuus on runsaan prosenttiyksikön enemmän. Miehet pelaavat naisia enemmän. Kaksi kolmesta kiusallisen rahapelitottumuksen ilmoittaneesta on miehiä.

Siviilisäädyltään pelaajat eroavat hieman muista vastaajista.¹⁶ Pelaajien keskuudessa on vähemmän naimissa olevia ja enemmän eronneita. Avoliitossa asuu joka kymmenes, mikä on hieman enemmän kuin koko aineiston osuus. Selkeä ero näkyy leskeksi jääneiden osuudessa, joita on pelaajien keskuudessa selvästi vähemmän. Pelaajista kaksi prosenttia on jäänyt leskeksi, kun kaikkien vastanneiden keskuudessa joka kymmenes on menettänyt puolisonsa. Tätä selittää osittain pelaajien nuorempi ikä.

Pelaajista 70 prosenttia on eläkkeellä, mikä vastaa koko aineiston osuutta. Noin joka toisen puoliso on eläkkeellä. Selkeät erot löytyvät asumismuodossa ja taloudellisessa toimeentulossa. Kiusallisesta rahapeliriippuvuudesta kärsivistä joka viides asuu vuokralla, mikä on lähes kaksinkertainen määrä muihin vastaajiin verrattuna.¹⁷ Useampi kuin joka toinen pelaaja kokee olevansa pienituloinen tai köyhä, kun kaikista vastaajista kaksi viidestä kokee samoin.¹⁸ Erityisesti köyhäksi itsensä kokevia on pelaajien keskuudessa moninkertaisesti enemmän. Matala tulotaso voi osaltaan houkuttaa pelaamaan, mutta se voi myös olla liiallisen pelaamisen seuraus.

2.3 Lottoajat tyytyväisempiä elämään

Avokysymyksen avulla on mahdollista tarkastella pelimuotoja, joita pelataan. Raha-automaattiyhdistyksen rahapelejä eli niin sanottuja kolikkopelejä pelataan selvästi eniten 55–59-vuotiaiden keskuudessa. Veikkauksen pelaajia on eniten 65–69-vuotiaiden joukossa, ja hevospelejä pelataan suhteellisesti eniten 75–79-vuotiaat. Sukupuolijakauma eri pelimuotojen välillä on huomattavan tasainen, miehet pelaavat kaikkia pelimuotoja naisia enemmän.

Noin kolmasosa pelaamisen kiusalliseksi kokevista ilmoitti pelaavansa ainoastaan lottoa. Tarkasteltaessa esimerkiksi tyytyväisyyttä siihen, mitä on saavuttanut, tai elämän kokemista pitkäväteisenä, lottoa pelaavat eroavat muita pelimuotoja pelaavista. Veikkauksen, hevospelin ja kolikkopelien pelaajiin verrattuna lottoajien keskuudessa ollaan selvästi tyytyväisempiä elämään sellaisena kuin se on.

14 Ikihyvä Päijät-Häme on Päijät-Hämeen sosiaali- ja terveysyhtymän 15 jäsenkunnan alueella vuonna 2002 käynnistynyt kymmenen vuoden seurantatutkimus ja kehittämishanke, jonka toteuttamisesta vastaa Helsingin yliopiston Koulutus- ja kehittämiskeskus Palmenia. Kyselyaineistoa on kerätty vuosina 2002, 2005 ja 2008 ja sitä tullaan keräämään vuonna 2012. Raha-pelaamista on käsitelty ainoastaan vuoden 2005 kyselyssä. Pelaamista olen tarkastellut ristiintaulukoimalla muuttujia. Erojen tilastollinen merkitsevyys on testattu χ^2 -merkitsevyystestillä.

15 Kyselyn aikana vastaajat olivat 55–59-, 65–69- ja 75–79-vuotiaita.

16 $p < 0,001$

17 $p = 0,083$ (ero ei tilastollisesti merkitsevä)

18 $p < 0,001$

Pelimuotona lotto eroaakin varsin paljon muista rahapeleistä, joissa tempo on nopeampi ja pelata voi useammin kuin kerran viikossa. Mahdollisia haitallisen pelaamisen vaikutuksia tai siihen johtaneita syitä tarkasteltaessa onkin syytä keskittyä vastaajiin, jotka ilmoittivat pelaavansa muutakin kuin lottoa. Heitä on kaikista kyselyyn vastanneista kolmisen prosenttia (N = 72).

2.4 Pelaamisen syitä vai seurauksia?

Rahapeliin pelaamiseen voi motivoida halu voittaa, mutta myös mahdollisuus kuluttaa aikaa ja viihtyä jännitystä tarjoavien pelien parissa (esim. AADAC 2000.) Pelaamisen sosiaalisesta puolesta on sen sijaan olemassa ristiriitaisia tuloksia. Pelaaminen voidaan nähdä väylänä sosiaaliseen kanssakäymiseen, mikäli iäkäs ihminen on jäänyt yksin tai ilman sosiaalista tukea. (Hirshorn ym. 2007.)

Toisaalta erityisesti kolikkopelaaminen on käsitteellistetty varsin yksinäiseksi pelimuodoksi, jossa jokainen pelaa omissa oloissaan. Osalle omissa oloissaan pelaaminen voi kuitenkin merkitä osallistumista niin sanottuun rinnakkaisleikkiin: vaikka suoranaista kanssakäymistä toisten pelaajien kanssa ei ole, vierekkäisillä pelikoneilla pelaaminen luo yhteyttä muihin pelaajiin. (Loroz 2004, 339.) Pelaamisen ja sosiaalisen tuen välistä yhteyttä on mahdollista tarkastella muun muassa sosiaalisen tuen vastaanottoa ja yksinäisyyttä käsittelevien kysymysten avulla.

Ikäihyvään vastanneista pelaajista lähes kolmasosa asuu yksin, mikä on hieman enemmän kuin kaikkia vastaajia koskeva osuus (25 %). Pelaajista hieman yli joka toinen on yhteydessä itselle tärkeään ihmiseen vähintään muutaman kerran viikossa.¹⁹ Runsas kolmasosa pitää yhteyttä tällaiseen ihmiseen muutaman kerran kuukaudessa. Joka kymmenennen yhteydenpito rajoittuu enintään muutamaan kertaan vuodessa. Muihin vastaajiin verrattuna yhteydenpito on pelaajien keskuudessa hieman vähäisempää.²⁰

Joka seitsemäs pelaaja on lapseton, ja lapsettomien määrä on heidän keskuudessaan lähes kaksinkertainen muihin vastaajiin verrattuna²¹. Pelaajat ovat myös hieman tyytymättömämpiä lastensa tapaamistiheyteen. Lähes joka viides toivoisi tapaavansa lapsiaan useammin. Valtaosa vaihtaa kuulumisia tai puhuu muiden ihmisten kanssa päivittäin. Myös naapureiden kanssa viettää varsin usein aikaa. Enemmän kuin joka toinen viettää vapaa-aikaa naapurin tai lähellä asuvan tuttavien kanssa vähintään viikoittain.

Pelaajien keskuudessa yksinäisyyttä koetaan suhteellisen harvoin, mutta hieman muita useammin.²² Ei koskaan yksinäisiä on lähes kolmas osa pelaajista. Vastaavasti joka kolmas kokee itsensä yksinäiseksi silloin tällöin tai useammin. Oletetusti yksinäisyys näyttäytyy varsin kielteisenä olotilana. Pelaajista joka neljäs kokee yksinäisyyden olevan ongelma silloin tällöin tai useammin.

Enemmistöllä on useimmiten tai jatkuvasti joku, jolle uskoutua ja jakaa henkilökohtaisia huolia. Myös seuraa, jossa ajatukset saa irti hankalista asioista, on useimmille tarjolla. Muihin vastaajiin verrattuna pelaajien joukossa on kuitenkin enemmän heitä, joille muun muassa edellä mainitun kaltaista tukea on harvoin saatavilla.²³

Yksinäisyyden ja sosiaalisen tuen puutteen lisäksi pelaamisen syitä voidaan etsiä elämän mielekkyyden kokemuksesta. Joka kymmenes pelaaja kokee elämän tuntuvan pitkävetoiselta, kun koko aineiston kattava osuus on vain kolme prosenttia. Osittain samaa mieltä elämän pitkävetoisyydestä on lähes kolmasosa pelaamisen haitalliseksi kokevista. Joka toinen pelaaja kokee vain harvojen asioiden syyttävän. Muista vastaajista hieman yli joka kolmas kokee näin.

19 Vastaajalta kysyttiin, kuinka usein hän voi olla yhteydessä ihmisiin, joiden kanssa on helppo olla ja joiden kanssa puhua itselle tärkeistä asioista.

20 $p < 0,05$

21 $p = 0,090$ (ero ei tilastollisesti merkitsevä)

22 $p = 0,077$ (ero ei tilastollisesti merkitsevä)

23 $p < 0,05$

Kolmasosa kokee olevansa tyytyväinen siihen, mitä elämässään on saavuttanut, kun taas hieman useampi ajattelee päinvastoin. Siihen, mitä elämässä on saavutettu, ollaan siis melko tyytymättömiä. Tyytymättömyys elämään voi olla pelaamiseen johtanut syy. Kun elämä ei tunnu merkitykselliseltä, merkityksiä voidaan hakea pelaamisesta, joka näyttäytyy jännittävänä viihteenä. Toisaalta haitalliseksi koettu pelaaminen voi osaltaan lisätä elämän merkityksettömäksi kokemista, mikäli mielessä on toive pelaamisen lopettamisesta, mutta siihen ei ole vielä löytänyt keinoja.

Yksittäisen kyselyn avulla on mahdotonta löytää yksiselitteisiä vastauksia siihen, mitkä tekijät ovat haitalliseen pelaamiseen johtaneet, ja toisaalta, millaisia vaikutuksia haitalliseksi koetulla pelaamisella on pelaajan arkeen. Ikihyvä-kyselyn avulla on kuitenkin saatu tietoa muun muassa siitä, missä määrin pelaaminen koetaan haitalliseksi ja millaista pelaaminen on. Näin ollen on voitu hahmotella alustavaa kuvaa siitä, millaista iäkkäiden haitallinen rahapelien pelaaminen on. Seuraavaksi siirryn kuvaamaan haastatteluaineistoa, jonka avulla tarkastelen lähemmin iäkkäiden omakohtaisia kokemuksia ongelmapelaamisesta, ongelmapelaajille suunnatuista palveluista ja pelaamiseen liittyvistä palvelutarpeista.

3 Selvityksen toteutus ja haastatteluaineisto

Selvityksen käynnistyessä osallistujien löytämiseen liittyvät haasteet olivat odotettuja, sillä kohderyhmä oli muodostunut varsin haasteelliseksi. Ongelmapelaaminen on usein vaiettu ja salattu ongelma, josta puhuminen voi olla vaikeaa, etenkin tuntemattomalle tutkijalle. Ongelmapelaamista käsittelevissä tutkimuksissa rekrytointihaasteisiin onkin törmätty usein ja niihin on pyritty löytämään ratkaisuja muun muassa erilaisia houkuttimia hyödyntäen (esim. AADAC 2000).

Lisähaasteen osallistujien löytymiselle loi ikä. Iäkkäitä pelaajia on palveluiden piirissä yhä varsin vähän ja valtaosa heistä on Internetiin suunnattujen palveluiden, kuten keskustelupalstojen ulottumattomissa. Käytössä olivat siis vain niin sanotut perinteiset viestintäkanavat, kuten lehti-ilmoitukset ja ilmoitustaulut.

Haastateltavien etsiminen käynnistettiin tiedottamalla selvityksestä paikallisiin viestimiin ja iäkkäiden parissa työskenteleville yhteistyökumppaneille. Ilmoituksia lähetettiin kymmenille eri taholle, ja niitä kiinnitettiin säännöllisin väliajoin pelipaikkoja sisältävien markettien ilmoitustauluille. Ilmoituksissa haettiin osallistujia sekä iäkkäistä pelaajista että heidän läheisistään. Vastaavanlainen ilmoitus julkaistiin myös paikallisessa ilmaisjakelulehdessä.

Kun ilmoitukset eivät poikineet yhtään yhteydenottoa, jalkauduin itse kauppojen ja markettien yhteydessä sijaitseviin pelipaikkoihin. Tavoitteena oli löytää haastateltavia iäkkäistä pelaajista. Olin kiinnostunut siitä, millaisena pelaaminen heille näyttäytyy ja millaisia määritelmiä he antavat ongelmapelaamiselle. Toki taustalla oli myös ajatus siitä, että löytäisiin haastateltavia, joille pelaaminen oli muodostunut haitalliseksi.

Olin valmistautunut arkaan ja epäileväiseen vastaanottoon, joten pyrin lähestymään pelipaikoilla olevia avoimin mielin, antaen heille mahdollisuuden määritellä pelaamista itse. Vietin pelipaikoilla aikaa useampana päivänä ja huomasin nopeasti, että yrityksiini lähestyä suhtauduttiin varsin kielteisesti.

Kieltäytymistä perusteltiin hieman eri tavoin. Osa vakuutteli, ettei pelannut juuri koskaan, eikä siksi osannut kertoa pelaamisesta mitään. Monen heistä olin kuitenkin nähnyt pelaavan aiemminkin. Osa pelaajista tyytyi toteamaan, ettei halunnut puhua asiasta kanssani. Kielteisimmän vastaanoton koin saavani ihmisiltä, jotka pelasivat usein ja ajallisesti pitkiä aikoja, mikä vahvisti ajatusta pelaamiseen liittyvästä häpeän tunteesta ja salailun tarpeesta.

Kierrellessäni pelipaikoilla keräsin havainnointiaineistoa. Kirjasin muistiin ajatuksia ja mielikuvia, joita mieleeni heräsi pelitilanteita seuratessani. Pelaajia oli pelipaikoilla varsin paljon, ja valtaosa heistä oli iäkkäitä. Pian sainkin kuulla, että ruuhkaisimpia ovat päivät, jolloin eläkkeet tulevat maksuun. Useimmat pelasivat pitkiä aikoja ja aika ajoin pelikoneille myös jonotettiin. Päivästä toiseen näin niin sanottuja tuttuja kasvoja, ja valtaosa heistä oli jo kieltäytynyt haastattelupyynnöstäni.

Jalkautumalla pelipaikkoihin ja tuttavieni kautta tavoitin loppuen lopuksi kuusi haastateltavaa. He kaikki kertoivat pelaavansa suhteellisen usein, mutta eivät kokeneet pelaamista ongelmaksi. Osa kuitenkin kertoi pelaamisen joskus olleen haitallista. Yhdelläkään heistä ei ollut kokemuksia avun hakemisesta tai pelaajille suunnatuista palveluista. Haastatteluissa keskityin heidän omakohtaisiin kokemuksiinsa pelaamisesta sekä heidän näkemyksiinsä iäkkäiden pelaamisesta yleisemmin. Lisäksi pyysin haastateltavia pohtimaan, millaisessa tilanteessa pelaamista voisi pitää haitallisena ja millaista apua siihen tulisi tarjota.

Rekrytointihaasteista johtuen päätin haastatella myös pelaajien kanssa työskenteleviä toiveenani saada heiltä tietoa iäkkäiden pelaamisesta ja palvelutarpeista. Haastattelin kolmea ongelmapelaajien kanssa työskentelevää, jotka olivat työskennelleet pelaajien kanssa joko yksilötyön ja/tai vertaisryhmätoiminnan kautta.

Työntekijöiden kautta tavoitin lopulta vielä viisi pelaajaa, jotka olivat hakeneet pelaamiseen apua. Heillä kaikilla oli vuosia kestänyt pelihistoria, ja he olivat olleet erilaisten pelaajille suunnattujen palveluiden piirissä jo useamman vuoden ajan. Lisäksi haastattelin yhtä omaista, jonka puoliso oli hakenut apua omaan pelaamiseensa.

Kaikki haastatellut pelaajat olivat yli 65-vuotiaita ja kokoaikaisesti eläkkeellä. Valtaosa oli täyttänyt 70 vuotta. Heistä kuusi oli naisia ja viisi miehiä. Haastateltavista kolme oli naimisissa. Mukana oli yksi pariskunta, joka pelasi yhdessä. Haitalliseen pelaamiseen apua hakeneet asuivat yksin ja olivat naimattomia tai eronneita. Leskiä ei heidän keskuudessaan ollut, mutta yhtä naispuolista haastateltavaa oli koskettanut miesystävän kuolema.

Työntekijöiden ja läheisen haastattelut mukaan lukien haastatteluja kertyi yhteensä viisitoista kappaletta. Kolme lyhyehköä, pelipaikoilla toteutettua haastattelua lukuun ottamatta haastattelut kestivät yhdestä kahteen tuntia ja olivat luonteeltaan teemahaastatteluja. Haastattelun tukena hyödynsin haastattelurunkoa, jonka olin hahmotellut selvityksen tavoitteiden pohjalta. Haastattelut toteutettiin pääasiassa niille erikseen varatuissa tiloissa. Yksi haastattelu toteutettiin haastateltavan kotona ja kaksi puhelimitse. Haastattelut nauhoitettiin haastateltavan luvalla ja purettiin kirjalliseen muotoon. Litteroitua haastatteluaineistoa kertyi noin 120 liuskaa.

4 Haastatteluaineiston tulokset

Haastatteluaineisto on analysoitu laadullista, temaattista lähestymistapaa hyödyntäen. Olen teemoitellut aineistoa varsin aineistolähtöisesti, mutta myös selvityksen tavoitteiden näkökulmasta, pyrkimyksenäni nostaa esiin iäkkäiden pelaajien omakohtaisia kokemuksia haitallisesta pelaamisesta ja siihen liittyvistä palvelutarpeista.

Lähden purkamaan haastatteluaineistoa kuvaamalla haastateltavien kokemuksia rahapeliin pelaamisesta ja pelitilanteista. Tämän jälkeen pyrin hahmottelemaan kuvaa haitallisesta pelaamisesta ja sen vaikutuksista iäkkään ihmisen arkeen. Lopuksi tarkastelen haastateltavien kokemuksia olemassa olevista palveluista ja nostan esiin palvelutarpeita ja palvelujärjestelmään kohdistuvia kehittämishaasteita, joita haastateltavat ovat tuoneet esiin.

4.1 Kaverina pelikone ja muita houkutuksia – Miksi pelataan?

Vaikka viime vuosina pelitarjonta on monipuolistunut, iäkkäiden pelaaminen liitetään yhä niin sanottujen onnenpeliin, kuten kolikkoautomaattien pelaamiseen. Nuoremmista pelaajista poiketen iäkkäiden keskuudessa ei juuri pelata internetin kautta pelattavia pelejä, ja siksi pelaaminen painottuu julkisille pelipaikoille. Myös valtaosa selvitystä varten haastatelluista on pelannut pääasiassa raha-automaattipelejä. Joukossa on kuitenkin myös sekä bingon että kasinopelien pelaajia.

Useimmilla haastateltavilla on takanaan varsin pitkä pelihistoria. Pelaaminen on alkanut vuosia sitten. Naisilla pelihistoria on kuitenkin selvästi lyhyempi, ja heistä suurin osa on aloittanut pelaamisen vasta eläkkeelle jäätyään. Miehillä pelaaminen on alkanut jo työikäisenä, tai he ovat pelanneet koko ikänsä erilaisia pelimuotoja, kuten esimerkiksi korttipelejä tai pajatsoa. (Esim. Petry 2002.)

Ongelmapelaamista käsittelevissä tutkimuksissa pelaamisen syitä on eritelty eri tavoin, mutta iäkkäillä keskeisimmiksi syiksi on usein nostettu niin sanottu pakopelaaminen tai mielihyvän ja jännityksen tavoittelu (Munro ym. 2003). Pakopelaamisella on tarkoitettu pelaamista hankalien tunteiden, kuten sosiaalisten tai taloudellisten ongelmien aiheuttaman epätoivon ja masennuksen tukahduttamiseksi. Mielihyvän ja jännityksen tavoittelu on liitetty pelaamisen viihteellisyyteen, ja tällöin pelaaminen on koettu ennen kaikkea ajanvietteenä.

Kierrellessäni pelipaikoilla pelaamista kuvattiin varsin yksiselitteisesti viihteeksi ja sen myötä tavaksi viettää aikaa. Pelaamiseen liitettiin myös jännitys ja ajatus onnen tavoittelusta. Siihen, miksi pelaamaan oli ryhdytty, oli palveluiden piirissä olevien pelaajien selvästi vaikeampi vastata. Pelaamista ei samalla tavalla kuvata puhtaasti viihteeksi, vaan siihen liitetään jotain vaikeammin määriteltävää. Pelikoneita kuvataan oveliksi ja koukuttaviksi, ja ne ovat nopeasti vanginneet pelaajan.

Sitten sinne bingon eteiseen tuli muutamia näitä kolikkoautomaatteja ja se oli kohtalokas. Ne on niin ovelia. Ajattelin, että ei joku kaksikymmenttiä, mutta kyllä minulla on ollut sellaisia päiviä, jolloin olen viisisataa pistänyt kolikkoautomaattiin.

Ne kaikki, valot, ne kaikki systeemit ja sitten se rahan kilinä. Se on aina semmoinen metallinen, joka kolisee ihanasti. Se on oikein musiikkia pelurille. Se vangitsevuus, se on tehty mahdollisimman pitkälle. Se naulaa siihen mukaan. (Yli 65-vuotias mies)

Yksi haastateltavista kertoo ryhtyneensä pelaamaan levottomiin jalkoihin tarkoitettujen lääkityksen vuoksi ja joutuvansa sen vuoksi usein taistelemaan pelaamista vastaan pelikoneita nähdesään. Osalle pelaaminen on merkinnyt mahdollisuutta voittaa niin pieniä kuin isoja summia, ja siksi pelaamisella on tavoiteltu puhtaasti taloudellista hyötyä.

Jos esimerkiksi kävi lottorivin täyttämässä, sitä ajatteli, että minäpä kokeilen tuosta koneesta. Että jos saisin sen mitä panin lottoon, pari kolme euroa. (Yli 70-vuotias nainen)

Kyllä minulla oli vaan se tavoite, että saisi rahaa, helppoa rahaa. Siellä sitä kyllä tosiaan liikkuu. Kyllä minä silloin yhdeksänkymmentäluvulla saatoin 50 000 yössä voittaa, mutta saatoin sen 50 000 hävitäkin. Ja sitten niitä häviöitä tuli enempi ja enempi. (Yli 75-vuotias mies)

Yksi haastateltavista kertoo ryhtyneensä pelaamaan rahapelejä kasinolla 1990-luvun laman aikaan. Hänelle pelaaminen näyttäytyi mahdollisuutena tienata, eikä pelitilanteisiin liittynyt mielihyvää. Myös pelimuoto oli kasinolla tarkkaan valittu sellaiseksi, jossa pelaajan todennäköisyydet voittaa olivat muita pelimuotoja paremmat.

Valtaosa haastateltavista kertoo pelaamisen liittyvän kuitenkin muuhun kuin voiton tavoitteluun. Erityisesti naisilla pelaaminen oli alkanut eläkkeelle jäämisen myötä, eikä moni ollut aiemmin juuri huomannut pelikoneiden olemassaoloa. Myös haastattelemani omainen kertoo puolisonsa ryhtyneen pelaamaan eläkkeelle jäätyään, kun hän itse oli vielä työelämässä.

Silloin olin vielä työelämässä hyvin vahvasti. Olin todella pitkiä päiviä ja kauhean intensiivistä työtä. Jotenkin se hyppäys tyhjään on ilmeisesti ollut se taustatekijä tai laukaisija.

Se oli minulle äärettömän suuri yllätys. Se on lievä sana, paukku, pommi, katastrofi. Koska hän on hyvin toimelias ihminen, minulle se oli täysin yllätys, ettei hänellä ollut sellaisia ajatuksia, miten sen päivän täyttää. (Pelaajan puoliso)

Puolison työssäkäynti muodosti eräänlaisen vapaa-ajan tyhjiön, jota oli vaikea täyttää, vaikka vapaa-aika oli aiemmin sujunut aktiivisesti harrastaen. Monelle haastateltavalle pelaaminen merkitseekin mahdollisuutta täyttää päivien tyhjiä hetkiä, kun toista ihmistä ei ole vierellä, eikä muista ihmisistä tarvitse kantaa vastuuta, kuten yksi haastateltavista kuvaa.

Kyllähän se vaikuttaa paljon semmoinen toimetttömyys, kun ei ole vastuussa kenellekään siitä, miten minä päivän nyt olen. (Yli 70-vuotias nainen)

Kaikille pelaaminen ei kuitenkaan merkitse toimetttömyydestä pakenemista. Vielä työelämässä ollessa pelaamisen aloittanut mies kertoo ihmetelleensä, miksi pelaaminen korvasi muut harrastukset, kuten uinnin ja ulkoilun. Nyt puolentoista vuoden pelaamattomuuden jälkeen nuo harrastukset ovat jälleen löytyneet, vaikka pitkään oli läsnä pelko siitä, tuottavatko ne enää minäänlaista tyydytystä.

Osalla päivät saattavat olla kiireisiä harrastusten ja lastenlasten parissa puuhatessa, mutta lyhyinäkin vapaina hetkinä tekee mieli lähteä pelaamaan. Yksi haastateltavista kuvaa pelikoneen tuntuneen kaverilta, kun taas toinen kertoo pelanneensa lohduksi miesystävän sairastumisen myötä. Lohduksi pelaamista voi osaltaan pitää edellä kuvattuna pakopelaamisena.

Pelitalanteessa peli tuntuu ihan niin kuin se olisi kaveri. Sanotaan näin. (Yli 65-vuotias nainen)

Sitten minä jo vähän niin kuin lohduksi ja ajankuluksi kun hän oli sairaalassa. Kyllä se tavallaan oli lohtu ja semmoinen ajankulu kun se muuten oli vähän ankeaa aikaa. (Yli 70-vuotias nainen)

Pakopelaamisen, ajanvietteen ja voiton tavoittelun lisäksi haastattelemani työntekijät erittelevät pelaamisen syiksi lapsuudesta opitun mallin ja niin sanotun kimppapelaamisen. Työssään he ovat kohdanneet iäkkäitä pelaajia, etenkin miehiä, jotka ovat pelanneet lapsuudestaan saakka. Pelaaminen on heille eräänlainen kotona tai lähiympäristössä opittu malli. Iän myötä pelimuo-dot ovat voineet muuttua, mutta pelaaminen on tavalla tai toisella omaksuttu ominaiseksi tavaksi viettää aikaa. Palveluiden piiriin on myös hakeutunut pelaajia, jotka ovat pelanneet kimpassa esimerkiksi työporukan kanssa. Eläkkeelle jäätyä pelaaminen on kuitenkin jäänyt päälle, eikä siitä ole osattu irtautua.

Osa haastateltavista nimeää yksittäisen henkilön, kuten miesystävän tai työkaverin, jonka houkuttelemana on aikoinaan ryhtynyt pelaamaan. Miehistä kaksi kertoo pelanneensa aina jonkinlaisia pelejä, mutta naisilla ei vastaavanlaisia kokemuksia ole. Heille rahapelien ja esimerkiksi kortin pelaaminen on lapsuudessa ollut kielletty harrastus, jota ei olisi voinut kuvitellakaan tekevänsä.

Kuten aiemmin on noussut esiin, erityisesti iäkkäille pelaamisen on ajateltu olevan väylä sosiaaliseen kanssakäymiseen ja mahdollisuus irtautua yksinäisestä arjesta. Haastateltavien kuvaukset pelitilanteista antavat kuitenkin varsin toisenlaisen kuvan pelaamisen sosiaalisesta luonteesta.

Lähes poikkeuksetta haastateltavat kuvaavat pelitilanteita epäsosiaalisiksi. Pelipaikoilla ei juuri tervehditä tai jutustella ja tunnelma on ennemminkin hermostunut ja vihamielinen. Peli-paikoilla ollaan ”hiljaa kuin kirkossa” ja pelejä pelataan lähes poikkeuksetta yksin.

Niin eihän siellä hedelmäpeleissä voi jutella kun katsotaan, että toinen häiritsee. Ne on hiljaa kun kirkossa sanotaan. (Yli 75-vuotias nainen²⁴)

Siinä on ihan semmoinen mustasukkaisuusajatus, jos joku tulee siihen taustalle. Että tämä on nyt minun juttu, älä sinä sotke tätä. (Yli 65-vuotias mies)

Haastattelemani pariskunta on kuitenkin pelannut bingoa yhdessä. Myös yksi haastatelluista naisista kertoo kuuluvansa porukkaan, joka käy yhdessä pelaamassa. Hän kuvaa porukkaa *sisäpiiriksi*. Pelipaikoilla tuntemattomien kanssa ei jutella, mutta sisäpiirin kesken tervehditään, jutustellaan ja vietetään aikaa yhdessä.

Toinen kuvaus eräänlaisesta *sisäpiiristä* tulee naiselta, joka kertoo näkevänsä pelipaikoilla usein naisporukan. Hänelle tuo porukka näyttää ryhmänä, jollaista hän itsekin toivoisi ympärilleen. Samalla haastateltava pohdiskelee, voisiko pelaamista olla helpompi hallita, kun sitä tehdään yhdessä.

4.2 Syyllisyyttä ja surua tappioista – Millaista on haitallinen pelaaminen?

Enemmistölle rahapelien pelaaminen on ajanvietettä ja mielihyvää tuottava harrastus muiden joukossa. Pelaaminen voi kuitenkin muodostua ongelmaksi, mikäli se vaikuttaa kielteisesti elämän eri osa-alueisiin, kuten psyykkiseen tai fyysiseen terveyteen, talouteen tai ihmissuhteisiin. Haitallista pelaamista on jaettu kahdelle tasolle haittojen vakavuuden mukaan. Tasolla kaksi pelaaminen aiheuttaa ajoittaisia ongelmia, kuten tappioiden tasoituserityksiä, syyllisyyttä ja pelaamisen salailua. Tasolla kolme voidaan puhua jo vakavista ongelmista, kuten masennuksesta, velkaantumuksesta ja itsemurha-ajatuksista. Pelaaminen voi muuttua ongelmalliseksi eri tavoin, ja siihen voivat vaikuttaa monet ulkoiset ja sisäiset tekijät. Ongelmapelaamiselle saattavat altistaa

²⁴ Haastateltava ei palveluiden piirissä.

vaikea elämäntilanne, päihteiden käyttö sekä psyykkiset ongelmat, mutta mikään yksittäinen tekijä ei kuitenkaan väistämättä johda ongelmapelaamiseen. (Pajula 2009, 6.)

Haastateltavat liittävät haitallisen pelaamisen yksinomaan yksittäiseen pelimuotoon. Muita pelejä saatetaan pelata satunnaisesti esimerkiksi kolikkopelien rinnalla. Niin sanotut toissijaiset pelimuodot herättävät kuitenkin selvästi vähemmän kiinnostusta, eikä niistä koeta aiheutuneen haittaa.

Haastattemieni työntekijöiden mukaan iäkkäillä pelaajilla haitallinen pelaaminen liittyy usein elämäntilanteen muutokseen, kuten eläkkeelle tai työttömäksi jäämiseen tai traumaattiseen kokemukseen, kuten puolison kuolemaan. Osan kohdalla alkoholiriippuvuus on saattanut vaihtua peliriippuvuudeksi. Työntekijöiden kokemuksia tukevat myös tutkimustulokset (esim. Murto ja Niemelä 1993; Griffiths 1994; Grant ym. 2002).

Useimpien haastateltavien pelaaminen on muuttunut haitalliseksi varsin nopeasti. Kaksi naispuolista haastateltavaa on kuitenkin ryhtynyt pelaamaan vähitellen, ja pelaaminen on muodostunut ongelmaksi vasta ajan myötä. Vaikka moni liittyy pelaamisen haitallisuuden taloudellisen tilanteen heikkenemiseen, se ei ole ollut ainoa merkki pelaamisen haitallisuudesta, kuten yksi haastateltavista tuo esiin.

Sitä aina vaan silloin tällöin rupesi huomaamaan kokeilemaan kaupungilla käydessä. Se vaan vähän kerrallaan meni siihen, että tuli huono omatunto siitä kun kävi pelaamassa. Sillä tavalla se lähinnä rupesi vaivaamaan. Ei se siihen aikaan rahallisesti vaivannut. (Yli 70-vuotias nainen)

Menettyjen rahojen lisäksi haastateltavat ovat kantaneet huolta liiallisesta ajankäytöstä ja pelikäyttäytymisestä, jossa järjellä ei juuri ole sijaa. Jo työssäkäynnin ohella pelannut mies kertoo käyneensä pelaamassa heti aamutuimaan ennen työvuoron alkua ja palanneensa pelaamaan työvuoron jälkeen. Toinen haastateltava kertoo pelanneensa myös lounastauoilla ja käyttäneen lopulta kaiken vapaa-ajan pelikoneiden äärellä. Ennen eläkkeelle jäämistä pelanneet luonnehtivat pelaajan arkea kiireiseksi. Päivät ovat olleet kiireisiä, kun työpäivien lomassa on pitänyt siirtyä pelipaikasta toiseen kuten bingoa pelannut haastateltava kuvaa.

Vähän aikaa kun siitä oli poissa niin sitten sen vasta tajusi kuinka tyhmää se on. Oltiin, että äkkiä sieltä, että nyt keretään toiseen kun siellä on se tarjoustunti. Ja sitten kun se loppuu niin äkkiä toiseen kun siellä on paremmat tarjoukset. (Yli 70-vuotias mies²⁵)

Haastateltavat kuvaavat pelaamisen ryöstäytyneen nopeasti käsistä ja vertaavat sitä niin tupakan polttoon kuin alkoholiriippuvuuteen, jota on vaikea hallita ensimmäisen annoksen jälkeen.

Joku semmoinen heikko luonne, että sitten kun sitä menee niihin koneisiin, se menee liiallisuuksiin. (Yli 70-vuotias nainen)

Kyllä se sillä tavalla ihan henkinen juttu on. Tulee kauhea halu, että pitäisi pelata. Ihan voi verrata siihen kun poltin tupakkaa. Semmoinen, että sitä pitäisi välttämättä saada. (Yli 70-vuotias nainen)

Sitten kun sen ensimmäisen ottaa, sitä tulee otettua toinen ja sitten kun on muutaman ottanut, sitä kontrollia ei enää ole. Näinhän se on. Kyllä se pelurin kanssa on vähän sama juttu. (Yli 75-vuotias mies)

Kyllä minä uskonkin, että ei minun tarvitse kun pistää yksi kolikko niin se pääsee sitten valloilleen. Mutta tosiaan, että miksi? Miksi siinä ei rupea hälyttämään? Ei sitä siinä sitten enää pysty lopettamaan kun se on jo alkanut se mielihyvän etsiminen sieltä. (Yli 65-vuotias mies)

25 Haastateltava ei palveluiden piirissä.

Ongelmapelaaminen näyttäytyy kuitenkin ajoittain alkoholiriippuvuutta pahempuna sairautena. Tätä kuvastaa hyvin yhden haastateltavan toive siitä, että olisi aikoinaan jäänyt koukkuun pienempään pahaan eli juomiseen, jolloin olisi selvinnyt vähemmillä haitoilla. Haastateltava toteaa, että olisi ollut jo aikoja sitten haudassa, jos olisi juonut niin paljon kuin pelannut.

Kaikille haastateltaville suurinta huolta ovat aiheuttaneet taloudelliset menetykset ja valtavat rahasummat, joita pelaamiseen on käytetty. Jatkuvien tappioiden tasoitusyritysten myötä pelaamisesta on tullut vaikeasti hallittavaa. Hävittyjä rahoja on pyrittävä saamaan takaisin ikään kuin hinnalla millä hyvänsä.

Sitä kävi lähikaupassa ja saatto olla semmoisia tilanteita, että hävisi sinne, niin sitten piti lähteä linja-autolla kaupungille kun siellä on enempi niitä koneita. Yrittämään, että saisi ne rahat takaisin. Sellainen vähän niin kuin pakkomielle, saada niitä hävittyjä rahoja takaisin, että ei oikein pysty lopettamaan ennen kun on pakko kun pitäisi saada niitä rahoja takaisin. (Yli 70-vuotias nainen)

Se on just siinä, että siinä pelaamisessa menettää kontrollin. Varsinkin jos häviää vähän, sitä yrittää uhalla saada takaisin niitä häviöitä. Ei malta odottaa sopivaa tilaisuutta. (Yli 75-vuotias mies)

Pelatessa rahan arvo on vääristynyt ja omien rahojen ja säästöjen loppuessa pelaamista varten nostetaan lainaa pankista tai pikavippejä hyödyntäen. Pelitilanteiden ulkopuolella penniä venytetään ja muista menoista kuten ruokaostoksista tingitään.

Se on niin kuvaavaa, että kaupassa katsoo esimerkiksi multaperunoita, että on pari senttiä halvempia, mutta pelaamisessa voi mennä vaikka viisisataa noin vaan. Se on se raha vain pelaamista varten, sen merkitys kummasti vääristyy. Kun niitä kymmentuhannen velkoja otin, ei tuntunut missään. (Yli 65-vuotias mies)

Lähes kaikki haastateltavat kertovat tietävänsä iäkkäitä ihmisiä, jotka ovat nähneet nälkää pelaamisen vuoksi. Kun käytössä on kuukausittain vain pieni eläke, pelaamiseen käytetyt rahat syövät nopeasti loppuun elämiseen tarkoitettut varat. Rahahuolet ovat monella supistaneet myös muuta elämänpiiriä. Rahaa ei ole matkustamiseen tai harrastamiseen, eikä vieraita voi kutsua kylään, sillä ei ole varaa tarjota heille kahveja. Talouden romahtamiseen liittyy voimakas häpeä, ja koska omasta elämäntilanteesta ei haluta kertoa muille, sosiaalista kanssakäymistä ikään kuin vältellään.

Usealle haastateltavalle velkaa on ehtinyt kertyä paljon, osalle kymmeniätuhansia. Apua on lähdetty hakemaan rahahuolien vuoksi, ja usein vasta siinä vaiheessa, kun elämäntilanne on kriisiytynyt velkaantumisen ja taloudellisten huolien takia. Vasta taloudellisen tilanteen totaalinen romahtaminen on ajanut hakemaan apua joko sosiaalitoimistosta tai pelaajille suunnatuista palveluista. Vaikka haastateltavat ovat saaneet pelaamista hallintaan tai vähennettyä, velkaantuminen ja taloudellisen tilanteen romahtaminen on jättänyt pysyvät jälkensä.

Kyllä se täytyy sanoa, että en ole toipunut siitä vararikosta. En taloudellisesti enkä henkisesti. Kyllä se niin kova juttu on. Koko loppuelämä siinä on piloilla. Kyllä toi raha-auto-maattiyhdistys, saisi tällaisille suurhäviäjille kustantaa vaikka hautajaiset. (Yli 75-vuotias mies)

Pelaamisen kokeminen ongelmallisena ei kuitenkaan edellytä velkaantumista ja taloudellisen tuen hakemista esimerkiksi sosiaalitoimistosta. Osa haastateltavista on selvinnyt velkaantumatta, mutta moni heistä on pelannut säästönsä ja suuretkin perintönsä ennen kuin pelaamiseen on saatu apua. Säästöjen häviäminen aiheuttaa murheita ja epätoivoa, sillä moni on haaveillut harrastusten täyteisistä eläkepäivistä.

Se on hirveän tuskallista, että minä olen pistänyt kaikki. (Yli 70-vuotias nainen)

Minäkin olen ajatellut, että kun minulla oli kuitenkin asunto ja säästöjä ja olen tykännyt matkustaa, että sitten eläkkeellä pääsen. Kaikki nämä on nyt sitten mennyt. Kyllä siinä on tekemistä, että päivän saa jollain lailla mielekkääksi kun kaikkeen tarvitaan rahaa, vaikka pienempiäkin summia. (Yli 65-vuotias mies)

Yksi haastateltavista kertoo perheenjäsenen ehdottaneen edunvalvontaa, sillä rahankäyttöä on ollut vaikea kontrolloida. Perheensä elättäneelle ja työurasta kunniakkaasti selvinneelle ajatus taloudellisesta holhouksesta tuntuu ahdistavalta ja surulliselta tilanteelta, johon ei toivoisi päätyvän.

Se on jotenkin kauhea häpeä, jos pystyy kuitenkin kaikki asiat normaalisti ajattelemaan, että sitten pelkän pelin takia tulisi joku holhooja. Sekin on henkisesti aika raskas juttu. (Yli 70-vuotias nainen)

Monen haastateltavan puheesta heijastuu pettymys itseä kohtaan. Yksi haastattelemani työntekijöistä kuvaa syvää surua, joka erityisesti iäkkäiden pelaajien keskuudessa ilmenee.

Semmoinen syvä suru siitä, että näin on käynyt. Kunniallinen työura on takana, oma rooli perheen äitinä tai isänä tai puolison on tullut hoidettua ja sitten käy näin. Sitten minä ikään kuin petän sukuni ja lapseni ja mahdollisen puolison. Semmoinen kauhea itsesyytely ja suru. (Työntekijä)

Masennus ja itsemurhat ei myöskään meillä ole vieraita tilanteita. Silloin menee niin toivottamaksi kun alkaa tajuta sen, että elämä on pilattu. (Yli 65-vuotias mies)

Itsemurhat nousevat myös muiden haastateltavien puheessa esiin. He ovat kuulleet ikäisistään, jotka ovat ajautuneet äärimmäiseen epätoivoon taloudellisten vaikeuksien vuoksi. Haastateltavat liittävät pettymyksen ja itsesyytelyn myös ajatukseen siitä, että iän myötä järkeä tulisi olla enemmän ja pelaamisen pitäisi olla hallittavissa. Moni haastateltava antaa nuoremmille pelaajille enemmän ymmärrystä ja soimaa samalla itseään siitä, miksi elämä piti tässä vaiheessa sotkea, kun työura on saatu päätökseen tai lapset on hoidettu ja ohjattu maailmalle.

Ajatellaan, että kun on jo iäkäs, pitäisi olla viisautta. Nuorena menee nuoruuden piikkiin kun haluaa kokeilla kaikkea ja se on tavallaan hyväksyttävämpää. Kun ajatellaan, että vanhempänä täytyisi olla sen verran järkeä, että pystyy ajattelemaan järjellä nämä jutut. (Yli 65-vuotias mies)

Ajoittain iällä myös perustellaan pelaamista. Osa haastateltavista kertoo pelaavansa ajatuksella ”omianihan tässä pelaan” tai ainakin tietävänsä muita, jotka tekevät niin. Kun enää ei olla vastuussa kenestäkään muusta kuin itsestä, ollaan oikeutettuja pistämään rahaa siihen, mihin itse haluaa. Ikään liitetään siis selvää kaksijakoisuutta: iän ajatellaan oikeuttavan pelaamiseen hyvällä omatunnolla, mutta samanaikaisesti se näyttytyy myös perusteena sille, miksi ei tulisi pelata.

Vertailu ja alemmuudentunne suhteessa nuorempiin ja erityisesti niin sanottuihin taitopelaajiin on läsnä monen haastateltavan puheessa. Pelaamiseen liitetään valtava häpeä, joka ilmenee voimakkaampana kuin nuorempien pelaajien keskuudessa.

Huomattavaa on, että haastateltavat kantavat huolta kuitenkin erityisesti nuorista, joilla pelaaminen on muodostunut tai vaarassa muodostua ongelmaksi. Pelaamisen koetaan huolestuttavasti lisääntyneen lasten ja nuorten keskuudessa, mutta huolta herättävät myös perheelliset ongelmapelaajat. Ongelmapelaamisen näkökulmasta se, ettei itsellä ole perhettä huolehdittavana tuntuu lohdulliselta. Näin pelaamisen seurausten koetaan rajoittuvan ainoastaan omaan elämään.

Haastateltavista vain harva on kertonut pelaamisesta omaisilleen. Vaikka pelaamista on kestänyt vuosikausia, lapset tai muut sukulaiset eivät välttämättä tiedä sitä lainkaan. Erityisesti velkojen määrä halutaan pitää visusti salassa. Pelaamista salaillaan häpeän vuoksi, mutta myös siksi, ettei läheisiä haluta vaivata, heidän ei uskota voivan auttaa tai edes ymmärtävän.

Ei ymmärtäjää löydä kyllä kuin toisesta pelurista. Minäkin kun köyhdyin, niin minä olen pannut sen lamakauden piikkiin. Jos sen menee sanomaan, niin sanottu normaali ihminen pitää hulluna. (Yli 75-vuotias mies)

Haastateltavat kertovat, että pelaamista oli helppo salata. Sitä ei ole helposti huomattu työpaikoilla eikä lähipiirissä, ja mikäli pelaamiseen on kiinnitetty huomiota, pelurilla on aina ollut selitys valmiina, kuten seuraava haastateltavan kuvaus tuo esiin.

Alkoholisti huomataan ympäristössä ja siihen kiinnitetään huomiota työpaikoilla ja muissa, mutta peluri on niin saamarin ovela valehtelemaan. Vaikka joku huomasi jotakin, niin minulla oli aina joku muu selitys siihen. (Yli 65-vuotias mies)

Myös pelipaikoilla uskotellaan muille, että pelaaminen on hallinnassa. Haastateltavat kertovat pelipaikoilla esiintyvän jatkuvaa salailua, piilottelua ja suoranaista valehtelua peliongelmaisen leiman välttämiseksi.

Sitten on semmoisia, jotka tulevat sinne kehumään, että he eivät koskaan pelaa niin paljon, että tämä on hallinnassa. Sama ihminen saattaa siellä sitten olla joka kerta. (Yli 70-vuotias nainen)

Vaikka pelipaikoilla tapaamani haastateltavat eivät kokeneet pelaamista ongelmaksi ja pelaaminen merkitsi heille ennen kaikkea ajanvietettä, myös he liittivät pelaamiseen häpeän tunteen. Valtaosa pelipaikoilla tapaamistani koki tarpeen piilotella omaa pelaamistaan. Tätä kuvastaa hyvin erään miehen kuvaus siitä, kuinka pelipaikalta teki mieli kääntyä pois, mikäli joku tuttu sattui vastaan.

Häpeän tunne liittyy erityisen voimakkaasti kolikkopelaamiseen, jonka ajatellaan olevan järjetöntä hommaa, sillä todennäköisyyden voittoa tiedetään todellisuudessa olevan olematon. Raha-automaattien pelaamiseen liittyy ihmetys siitä, miksi pelin järjettömyyttä on pelitilanteissa niin vaikea tiedostaa. Bingoon ja kasinopeleihin ei samalla tavalla liitetty häpeän tunnetta. BINGO-pelannut haastateltava kertoo kuitenkin huomanneensa myös monen bingon pelaajan piilottelevan asiaa leimautumisen pelossa.

Jos kovaan ääneen sano kun muita oli kuulemassa, että hei oletkos käynyt bingossa niin näki, että loukkaantui. Niitä oli hyvin paljon sellaisia. Se on vähän sama kun, että käytkö Painonvartijoissa. (Yli 70-vuotias mies²⁶)

Vastaavanlaisia tilanteita kohtasin myös itse pelipaikoilla kierrellessäni. Näin ihmisiä, jotka pelasivat tuntikaupalla ja useana päivänä viikossa, mutta haastattelua pyytäessäni pelikerran uskoteltiin olevan ensimmäinen ja ainoa laatuaan. Päivästä toiseen vastaavanlaisia tilanteita kohdatuani tulin yhä varmemmaksi siitä, että avun hakeminen näin vaiettuun ja salattuun ongelmaan ei varmasti olisi helppoa.

26 Haastateltava ei palveluiden piirissä.

4.3 Tukea ja tuuripeliä – Millaista apua pelaamiseen on saatu?

Siinä vaiheessa kun tänne tulin niin kyllä se oli jo silleen, että reilusti puoli päivää kiertelin pelikoneelta toiselle. Ei sitä ihan vähäisessä vaiheessa ollut hakemassa apua. (Yli 70-vuotias nainen)

Haastateltavat ovat hakeneet apua pelaamiseen taloudellisen tilanteen ryöstäytyttyä käsistä. Myös työntekijät kuvaavat talouden romahtamisen ja velkaantumisen olevan yleisin tilanne, jossa apua lähdetään hakemaan. Taloudellisen tilanteen kiristymisen lisäksi pelaajat ovat saattaneet havahtua elämänpiirin supistumiseen, kun ystävät ja sukulaiset ovat kadonneet elämästä.

Kaikki haastateltavat ovat itse hakeutuneet avun piiriin, mikä on työntekijöiden mukaan tyypillistä juuri iäkkäille pelaajille. Ajoittain apua haetaan puolison vaatimuksesta. Myös pelko paljastumisesta ja sen myötä leimautumisesta peliriippuvaiseksi on saattanut olla kimmokkeena avun hakemiselle, kuten yksi haastateltavista tuo esiin.

Minusta itsestäni se lähti, kun sitä tulee semmoiseksi varautuneeksi. Sitä pelkää, että kuitenkin ihmiset huomaa, että se on ongelma. Ennen kun se leima täysin tulee. (Yli 70-vuotias nainen)

Haastateltavat ovat käyneet läpi erilaisia tukimuotoja jo useamman vuoden ajan. Kaikki haastateltavat ovat osallistuneet vertaisryhmätapaamisiin, ja valtaosalla on ollut mahdollisuus yksilötapaamisiin ammattilaisen kanssa esimerkiksi A-klinikalla. Lähes kaikkia olemassa olevia tukimuotoja on siis käyty läpi.

Yhtä lukuun ottamatta palveluiden piirissä olevat haastateltavat ovat kotoisin pääkaupunkiseudulta, mikä osaltaan vaikuttaa siihen, että heidän palvelukokemuksensa ovat varsin samankaltaisia ja heille on ollut apua suhteellisen hyvin saatavilla. Esimerkiksi Päijät-Hämeen alueella ongelmapelaajille suunnattuja palveluita ei lainkaan ole ja lähimmät vertaisryhmät löytyvät pääkaupunkiseudulta. Iäkkäät pelaajat ohjautuvat myös erittäin harvoin A-klinikoille.

Haastateltavat ovat löytäneet tietoa palveluista pääasiassa ilmaisjakelulehdistä, joissa on ilmoitettu käynnistyvistä vertaisryhmistä tai muista ongelmapelaajille suunnatuista tilaisuuksista. Palveluiden löytäminen on edellyttänyt omaa aktiivisuutta ja halua saada pelaaminen hallintaan. Yksi haastateltava oli löytänyt pelaajille suunnatut avopalvelut sosiaalitoimiston kautta, haettuun toimeentulotukea vuokranmaksuun. Sosiaalitoimistossa hän on tuonut ilmi rahahuolien johtuvan liiallisesta pelaamisesta, mikä on osaltaan edesauttanut avun saamista peliongelmaan.

Haastateltavista ainoastaan yksi kertoo olleensa haastatteluhetkellä pelaamatta noin puoli toista vuotta. Muilla pelaaminen on ajoittain vähentynyt, mutta ei loppunut kokonaan. Vaikka pelaaminen ei ole täysin loppunut, niin vertaisryhmä- kuin yksilötapaamisista on hyviä kokemuksia ja niiden koetaan auttaneen. Erityisesti vertaistuki nähdään tärkeänä, sillä samanlaisessa elämäntilanteessa olevalta koetaan saavan ymmärrystä omaan tilanteeseen.

Tätä on vaikea semmoisen ymmärtää, joka ei ole kokenut. (Yli 75-vuotias mies)

Sitä tietää, että kaikilla on sama ongelma. Siitä voi vapaasti sitten puhua mitä ajattelee, mitä ei tuolla arkielämässä voi. (Yli 70-vuotias nainen)

Luottamuksellisissa ryhmätapaamisissa moni puhuu elämäntilanteestaan ensimmäistä kertaa, sillä siihen ei ole ollut mahdollisuutta ulkomaailmassa. Yksi haastateltavista kuvaa vertaisryhmätapaamisten tuoneen pelaamista arkisemmaksi; muiden pelaajien tapaaminen on lisännyt ymmärrystä siitä, ettei ole ongelman kanssa yksin.

Kyllä sitä enempi vaan omaan napaansa tuijotti. Ei sitä pitänyt mahdollisena, että toisilla voisi olla. Ei vielääkään pidä. Kun katson tuolla noita pelaajia, ei sitä tule mieleenkään, että muille voisi olla yhtä iso menetys kun mitä se minulle on ollut se pelaaminen. (Yli 70-vuotias nainen)

Tärkeänä ominaisuutena toimivalle vertaisryhmälle nähdään vuorovaikutuksellisuus, jonka myötä osallistujilla on mahdollisuus keskustella mieltä painavista asioista. Voimakasta kritiikkiä saavat ryhmät, joissa keskustelulle ei ole sijaa ja haavat ikään kuin revitään auki, ilman että niitä edes pyritään parantamaan. Mahdollisuus keskustella ja puhua asioista niiden oikeilla nimillään koetaan erityisen tärkeäksi, sillä ulkomaailmassa siihen ei ole ollut mahdollisuutta.

Huomattavaa on, että haastateltavat ovat kokeneet vertaisryhmät antoisiksi, vaikka mukana on ollut eri-ikäisiä ja erilaisia pelimuotoja pelaavia ryhmäläisiä. Mikäli ryhmän jäsenet suhtautuvat toisiinsa kunnioittavasti ja tapaamisissa voidaan puhua luottamuksellisesti, ikä ja pelimuoto jäävät nopeasti taustalle. Vertaisuus liitetään ennen kaikkea siihen, että ryhmäläisillä on yhteinen päämäärä: pelaamisen lopettaminen.

Osa haastateltavista olisi kuitenkin halukas osallistumaan erityisesti iäkkäille suunnattuihin vertaisryhmiin, jossa itsensä voisi tuntea tasavertaisemmaksi. Tasavertaisuuden kaippuu ei johdu huonoista kokemuksista ja nuorempien ryhmäläisten kielteisestä suhtautumisesta, sillä sellaisia haastateltavilla ei ole ollut. Alemmuudentunne ja kokemus omasta heikkoudesta on syvälle juurtunut, kuten yksi haastateltavista tuo esiin.

Tulee semmoinen tunne, että olenko minkä enää tasavertainen olemaan niiden mukana. Sillä tavalla, että pitäisi olla enemmän hallintaa elämään. Tosiaankin olen ajatellut, että mitä ne nuoremmat ajattelee, että tuommoinenkin vanhempi ihminen on täällä.

Mutta se on kuitenkin vaan omassa mielessä se ajatus. Se jollakin tavalla kun minullakin on aina ollut vähän heikko itsetunto niin siinäkin se tulee. (Yli 70-vuotias nainen)

Haastateltavat antavat paljon painoarvoa ryhmänvetäjien osaamiselle, ja heidän toivotaan ymmärtävän pelaamiseen liittyvää problematiikkaa. Ihmetystä ovat herättäneet vetäjät, joilla ei juuri kokemusta pelaamisesta ole. Tärkeimmäksi niin ryhmänvetäjän kuin yksilötyötä tekevän ammattilaisen ominaisuudeksi nostetaan kuitenkin kunnioittava suhtautuminen ja aito halu auttaa peliongelman kanssa kamppailevaa.

Yksi haastateltavista kertoo saaneensa pelaamista hallintaan asettamalla itselleen vuoden mittaisen pelikiellon kasinolle, jossa pelaaminen on riistäytynyt käsistä. Vuoden pelikiellon jälkeen hän on ollut vielä neljä vuotta pelaamatta, osallistumatta tuona aikana vertaisryhmiin tai muihin tukimuotoihin. Haastateltava kertoo ajatelleensa, että oli saanut jo tarpeeksi tietoa aiemmilla käynneillään, mutta toteaa samalla, ettei ryhmässä käynnistä olisi ollut haittaakaan tuolloin.

Haastateltavista lähes kaikki ovat hakeneet apua myös ongelmapelaajille suunnatusta auttavasta puhelimesta eli Peluurista. Peluurista on saatu ystävällistä palvelua, mutta se saa osakseen myös kritiikkiä. Akuutissa kriisitilanteessa Peluurin tarjoama tuki on koettu liian vähäiseksi, eikä sen avulla ole saatu pelihimoa hallintaan. Osa haastateltavista kertoo kuitenkin saaneensa Peluurin kautta tietoa olemassa olevista palveluista ja siten myös omaa asiaa eteenpäin.

Haastattelemani puoliso nostaa esiin toiveen siitä, että Peluurissa oltaisiin aktiivisempia ja ”vaativampia” ohjaamaan sinne yhteyttä ottaneita pelaajia hoitoon. Avun hakemisen ja palveluiden piiriin pääsemisen koetaan jäävän liian usein avun tarvitsijan varaan. Avun hakeminen voi olla vaikeaa ja pelottavaa ja ongelmalliseen elämäntilanteeseen on ikään kuin alistuttu, kuten yksi haastateltavista kuvaa.

Onko se sitten niin, että me ollaan jollain lailla alistuttu siihen kohtaloon, että tämä on minun kohtaloni, mitä minä tässä itken. Ihan niin kuin minulla ei olisi lupaakaan valittaa kohtaloani, että itse olen itselleni hommannut. (Yli 65-vuotias mies)

Haastateltavien puheessa nousevat esiin kielteiset ja epäoikeudenmukaisilta tuntuvat palvelukokemukset. Yksi haastateltavista kertoo hakeneensa katkaisujaksolle, mutta lääkärin evänneen mahdollisuuden ilmeisesti kunnan säästöistä johtuen. Huonot kokemukset avun hakemisesta voivat pahimmillaan ajaa epätoivoon ja yhä syvenevään peliongelmaan, mikäli kaivattua apua ei ole saatu.

Sinä aikana minä sitten menetin vielä hirveitä summia. Siinä tulee joku semmoinen kuin ei sitä apua saanut kun sitä pyysi. Uhmalla annoin mennä, että menkööt sitten vaan kaikki kun ei kerta kaikkiaan tukea saa siihen. (Yli 65-vuotias mies)

Myös muut haastateltavat kertovat hakeneensa katkaisujaksolle, mutta mahdollisuutta siihen ei ole ollut. Haastateltavien kokemuksista välittyy selkeä tarve pitkäkestoiseen ja tiiviiseen työskentelyyn peliongelman äärellä. Monelle avun saanti on ollut varsin katkonaista ja pelaamiseen on retkahdettu aina uudelleen. Yksin asuvalle iäkkäälle, jolla ympäröivä tukiverkosto on puutteellinen, avun saaminen peliongelmaan näyttytyykin eräänlaisena tuuripelinä. Erityisesti iäkkäille peliongelmaisille suunnatut tukimuodot ovat varsin sirpaleisina palvelujärjestelmässä, ja tukea on jouduttu itse aktiivisesti hakemaan milloin mistäkin.

Yksi haastateltavista kertoo ensimmäisen yrityksen hakea pelaamiseen apua kaatuneen siihen, että hänellä ei ollut läheistä, jonka olisi saanut mukaan tukiryhmään. Tukiryhmään mukaan pääsemisen edellytyksenä oli läheisen nimeäminen mukaan työskentelyyn.

Sanoin, että minulla ei ole ketään, joka haluaa tulla. Minä en halua vaivata sellaista, joka tulee sitten pitkin hampain tai säälistä. Sen täytyy sitten olla joku, joka tulee aidosta omasta halustaan. Minulla ei ollut, joten jäin siitä sitten pois. (Yli 65-vuotias mies)

Kun peliongelmaan on haettu kerran apua, sitä on helpompi hakea myös jatkossa, mikäli kokemukset ovat olleet positiivisia ja tarjolla olevista tukimuodoista on koettu olevan apua.

Se on varmaan helpompi lähteä hakemaan apua silloin kun siitä on kokemusta. Se on minulle ollut, että sen on tiennyt, mitä se on ja sitten kun on huomannut, että siitä pystyy olemaan erillään. Kun minäkin olen näin monta kertaa käynyt, niin kyllähän sitä tietysti ajattelee, että entä jos sanovat, että mitäs et ole pysynyt poissa. Mutta aina he ovat yhtä ystävällisesti ottaneet vastaan. (Yli 70-vuotias nainen)

Kaikkien haastateltavien puheesta heijastuu toive palveluiden monipuolisuudesta ja mahdollisuudesta räätälöidä niitä itselle sopiviksi. Varsin toimivaksi koetaan mahdollisuus yhdistää yksilötyöskentely ja vertaisryhmätoiminta. Myös työntekijät tuovat tämän esiin. Ammatilaisen kanssa käydyissä yksilökeskusteluissa häpeä ja syyllisyyden tunteet alkavat vähitellen hälvetä, minkä jälkeen omaa elämäntilannetta on helpompi käsitellä vertaisryhmätapaamisissa.

4.4 Vastuuta pelintarjoajille – Millaista tukea kaivataan?

Haastateltavien kokemukset avun saannista ja olemassa olevista palveluista ovat varsin yksilöllisiä. Itselle merkityksellistä apua on saatu niin vertaisryhmistä kuin yksilötapaamisista ammatilaisen kanssa. Myös esimerkiksi osallistuminen asiantuntijoiden ongelmapelaamista käsitteleville luentosarjoille tai soittaminen pelaajille suunnattuun auttavaan puhelimeen on tarjonnut tukea vaikeaan elämäntilanteeseen. Toisaalta myös ilman ulkopuolisen apua on onnistuttu vähentämään pelaamista merkittävästi.

Kaikille haastateltaville ensisijaisen tärkeänä näyttäytyy taloudellinen tuki, jonka myötä kriisiytyntä elämäntilannetta on mahdollista saada hallintaan. Rahahuolien helpottaessa arkea voidaan lähteä rakentamaan uudelleen. Taloudellinen tuki koetaan tärkeäksi myös sen vuoksi, ettei ajaututtaisi tilanteeseen, jossa tappiota pyritään tasoittamaan hinnalla millä hyvänsä.

Niin kauan se on tukala kunnes saa jollain tavalla ne raha-asiat järjestykseen, että ne ovat hoidossa ja pystyy niistä selviämään. Sitä mukaa se helpottaa sitten. Kyllä se minusta pahin on se taloudellinen. Ei sitä ehkä pelaakaan niin pitkiä aikoja kun justiinnsa sen takia, että saisi takaisin niitä rahoja. (Yli 70-vuotias nainen)

Vuosikausia peliongelman kanssa kamppailut mies korostaa taloudellisen tuen olevan ensiarvoisen tärkeää, kun pelaamista yritetään lopettaa. Rahahuolet vievät osaltaan paljon energiaa, mikä vaikeuttaa irtautumista vaikeasta riippuvuudesta.

Se vaatii jo niin paljon se kun sinun täytyy vieroittautua tämmöisestä, joka on täyttänyt sinun koko elämän. Se on varmaan läheisenkin kuolemaa vaikeampi asia kun joutuu luopumaan semmoisesta. Kun työstät sitä ja samaan aikaan mietit, missä on tarjouksessa jotain sapuskaa. Se pitäisi ainakin se toipumisaika saada, että pystyisi keskittymään siihen ilman, että ne rahavaikeudet tulevat siihen samaan syssyyn. (Yli 65-vuotias mies)

Taloudellista tukea ja apua velkojen järjestelyyn toivotaan saatavan peliongelmaisille suunnatuista palveluista eli niin sanotusti yhdeltä luukulta. Velkojen ohella huolta aiheuttavat kasvavat lääkärilaskut, joista on ikääntymisen myötä tullut arkipäivää.

Ei tietysti pelurille voi antaa käteen rahaa, mutta joku semmoinen, että olisi turvattu asiat. Kun on kaikki hampaat ja silmät ja niihin saa sitten mutkien kautta hakea tukea jostain sossusta. Silloin en ihmettele niitä, jotka on joutunut ihan epätoivoiseen tilanteeseen, että ei jaksa enää. (Yli 65-vuotias mies)

Haastateltavat peräänkuuluttavat myös pelintarjoajien taloudellista vastuuta. Kun peleihin on hävitty koko omaisuus ja taloudellisten huolien kanssa joudutaan kamppailemaan vuosikaudet, pelintarjoajilta kaivataan tukea ongelmapelaajille. Hyvän tahdon peleiksi mainostettujen rahapelienvärikuvana näyttäytyvät surulliset tarinat, joita vertaisryhmätapaamisissa jaetaan.

Ne on aivan hirveitä tarinoita, se on aivan kamalaa. Siitä on kaukana tämmöinen, miksi ne mainostaa niitä? Hyvän tahdon pelejä. Jos se hyvä tahto on sitä, että ajaa helvettiin ihmisiä niin kyllä se on kaukana siitä hyvästä tahdosta. Se auttaa kyllä monia hyviä asioita, mutta me itse jotka pyöritetään sitä juttua, me jäädään. Sattuuko tuuri käymään, että löytääkö jonkun. Joillakin voi olla sukulaisia ja muita, mutta minulla ei ole semmoisia. (Yli 65-vuotias mies)

Itselleen vapaaehtoisesti pelikiellon ottanut haastateltava kertoo saaneensa kasinolta mainoksia ja asiakaslahjoja heti pelikiellon päätyttyä. Houkuttelu pelaamaan koetaan aggressiiviseksi ja moraalittomaksi.

Se on niin aggressiivista se houkuttelu sinne. Ja ajattele semmoinen henkilö, joka on vapaaehtoisesti ottanut pelikiellon sinne, niin he tietävät, että sillä on ongelma. Sitten kuitenkin houkutellaan sinne kun se on ohi. Sehän on moraalisesti aivan väärin. (Yli 75-vuotias mies).

Ihmetystä herättää myös se, miksi kasinolle ei voida asettaa elinikäistä pelikieltoa. Haastateltavien mukaan muilla pelipaikoilla, esimerkiksi Poteissa, pelikieltojen kiertäminen on helppoa.

Koska pelipaikoilla ei ole sähköistä tunnistusjärjestelmää, pelaamaan on lähdetty jopa naamioituneena tunnistamisen välttämiseksi. Pelinhoitajilla toivottaisiin olevan mahdollisuus puuttua asiakkaiden liialliseen pelaamiseen ja ohjaamaan heitä avun piiriin.

Haastateltavien keskuudessa huolta herättävät ennen kaikkea rajattomat pelimahdollisuudet. Arkipäivän asioiteja on vaikea tehdä ilman pelien houkutusta, sillä peliautomaatteja löytyy jokaisesta kulmasta. Myös erillisiin pelipaikkoihin on onnistuttu houkuttelemaan fyysisesti huonokuntoisempia iäkkäitä. Yksi haastateltavista kertoo löytäneensä Potista pelipaikan, jossa on mahdollisuus istua pelikoneen edessä. Haastateltava kokee tämän koituneen kohtalokseen, sillä huonoilla jaloilla hän ei olisi jaksanut pelata yhtä pitkiä aikoja seisten.

Kaikki haastateltavat uskovat, että pelaamista voitaisiin hillitä poistamalla pelikoneet ruoka-kaupoista ja marketeista. Erillisiin pelipaikkoihin ajatellaan olevan selvästi korkeampi kynnyks lähtee pelaamaan, vaikkakin haastateltavat ovat niihin tiensä löytäneet. Kun omalla kohdalla peli on ikään kuin menetetty, huolta kannetaan muista iäkkäistä, joita kauppojen pelikoneiden äärelle on kerääntynyt. Myös vaikeus taistella houkutusia vastaan mietityttää.

Kyllä ne kauppojen eteisistä saisi hävitä. Että olisi vaan kasinot ja tietysti nuo Potit. Se olisi enemmän oma valinta kun lähtee sinne. Vaikka kaikkihan ne omavalintaisia, mutta ne koneet ihan niin kuin huutaa, että tule pelaamaan. Koita edes vähän. (Yli 70-vuotias nainen)

Yksi haastateltavista kertoo kaipaavansa tukihenkilöä, jonka kanssa voisi viettää aikaa ja harrastaa yhdessä, kun pelihimo alkaa saada valtaa. Eräänlainen tukihenkilö on ollut mahdollista saada GA (Gamblers Anonymous) -vertaisryhmän kautta, mutta sen ei koeta vastaavan tuen tarvetta. Pelihimon hillitsemiseksi kaivataan ennen kaikkea mahdollisuutta tehdä jotain aivan muuta: harrastaa tai vaikkapa istua kahvikupin ääressä. Myös muut haastateltavat tuovat tämän esiin. Tärkeäksi koetaan sellaisen ihmisen läsnäolo, joka ymmärtää pelaamista ja jonka kanssa peliongelma voi avoimesti puhua.

Haastateltavat tuovat esiin tarpeen saada tutkimustietoa ongelmapelaamisesta. Heillä on ollut hyviä kokemuksia peliriippuvuutta käsittelevistä seminaareista ja luennoista, joita on järjestetty pääkaupunkiseudulla. Yksilö- ja ryhmätyöskentelyn rinnalle kaivataankin mahdollisuutta saada uusinta tietoa pelaamisesta ja siihen liittyvästä problematiikasta.

Myös yleisen tietoisuuden lisääminen peliongelma koetaan tärkeäksi. Ongelmapelaaminen on yhä vaiettu ja näkymätön ongelma, minkä haastateltavat ovat havainneet esimerkiksi terveystalveissa asioidessaan. Muun muassa lääkäreiden ymmärrys peliongelma koetaan vähäiseksi, eikä siitä ole sen vuoksi haluttu puhua kielteisen leimautumisen pelossa.

Haastateltaville pelaaminen merkitsee riippuvuutta, josta ei uskota voivan koskaan täysin irtautua. Vaikka pelaaminen on onnistuttu lopettamaan tai sitä on vähennetty merkittävästi, taustalla on usein pelko repsahtamisesta. Tärkeäksi koetaan, että ongelmapelaaminen tiedotettaisiin todellisenä riippuvuutena. Tämän nähdään olevan olennainen askel kohti peliongelman tunnistamista ja oikeanlaisen avun saamista.

5 Lopuksi: Avuntarpeista kehittämishaasteisiin

- Julkisuudessa pelihaitoista puhutaan yhä vähän, eikä peliongelmaa tunnisteta riippuvuudeksi, etenkin iäkkäiden kohdalla. Oikeanlaisen avun saamisen kannalta yleisen tietoisuuden lisääminen on tärkeää.
- Iäkkäiden peliongelman tunnistaminen on erityisen vaikeaa. Yksin asuvan ja työelämän ulkopuolella olevan on mahdollista salata pelaamista kauan. Tarvitaan lisää resursseja ja lisätutkimusta oikeanlaisten tunnistamisvälineiden kehittämiseksi.
- Selvä tarve näyttäytyy pelaamiseen erikoistuneille palveluille, joissa iäkkäät pelaajat eivät jää nuorempien ikäryhmien varjoon ja joista löytyy osaamista iäkkäiden parissa työskentelyyn. Asiantuntemusta peliongelma-ongelmasta tarvitaan myös peruspalveluihin, jotka toimivat usein ensimmäisenä hoitona hakeutumisyhteydenä.
- Häpeä ja syyllisyys vaikeuttavat avun hakemista. Iäkkäät pelaajat ovat usein internetiin suunnattujen palveluiden ulottumattomissa. Palveluiden järjestämisessä ja tiedonvälityksessä on otettava myös heidät huomioon.

Siihen, miksi rahapelejä pelataan, ei liene yksiselitteistä vastausta. Pelaaminen voi houkuttaa jännittävänä ajanvietteenä, tai mielessä voivat olla niin suuret kuin pienetkin voitot. Pelaaminen voi merkitä mahdollisuutta paeta hankalia tunteita, joita traumaattinen elämänmuutos, kuten puolison kuolema, on tuonut tullessaan. Myös eläkkeelle jääminen voi muodostua käännekohdaksi, jossa lisääntyvää vapaa-aikaa täytetään rahapelien pelaamisella.

Selvitystä varten haastatelluilla iäkkäillä pelaaminen on alkanut nopeasti tai vähitellen. Osa on pelannut koko ikänsä erilaisia pelejä, kun taas toisille pelit ovat olleet lähes näkymättömiä eläkkeelle jäämiseen saakka. Yhteistä haastateltaville on kokemus rahapelaamisesta elämää hallitsevana ongelmana. Suurinta huolta on aiheuttanut taloudellisen tilanteen romahtaminen, jonka myötä elämäntilanne on merkittävästi kaventunut. Rahahuolien myötä aktiivisiin ja harrastusten täyteisiin eläkepäiviin ei ole ollut mahdollisuutta. Pelaamiseen liitetty syyllisyys ja häpeä omasta elämäntilanteesta ovat osaltaan vähentäneet yhteydenpitoa ystäviin ja läheisiin. Yksin asuvalle pelaamisen salaaminen on ollut helppoa. Läheisiä ei ole haluttu vaivata omilla huolilla, tai heidän ei ole uskottu osoittavan ymmärrystä.

Iäkkäiden pelaajien erityisyys näyttäytyy tavassa, jolla he suhtautuvat omaan ikään. Tämä nousee kahdella tavalla esiin haastateltavien puheessa. Voimakkaaksi koetun häpeän tunteen taustalla on usein ajatus siitä, että iän myötä tulisi olla viisaampi ja pelaamisen siten hallitumpaa. Toisaalta iän katsotaan myös oikeuttavan pelaamista, kun vastuuta ei tarvitse kantaa kuin omasta itsestään.

Pelaamiseen käytetyt rahamäärät ovat osaltaan huono mittari pelaamisen haitallisuudesta. Kun käytettävissä on kuukausittain pieni eläke, raja voi tulla varsin nopeasti vastaan, jos elämiseen tarkoitettut varat hupenevat pelikoneisiin. Tällöin edessä voi olla velkakierre tai taloudellisen tuen hakeminen sosiaalitoimistosta, joka koetun häpeän vuoksi tuntuu kuitenkin usein vihoviimeiseltä vaihtoehdolta. Osalle haastateltavista velkaa on kertynyt kymmeniätuhansia euroja, ennen kuin pelaamista on saatu hallintaan. Kaikille haastateltaville pelaaminen ei ole merkinnyt velkaantumista, mutta surua ja syyllisyyttä koetaan siitä, että pelaamiseen on käytetty suuria summia säästöjä, joiden on uskottu turvaavan eläkepäivät. Mikäli käytössä on ollut säästöjä ja perintörahoja, pelaamista on voinut jatkaa kauan ennen kuin siihen on havahduttu ja apua osattu lähteä hakemaan.

Haitalliseksi koettuun pelaamiseen onkin havahduttu vasta elämäntilanteen kriisiytyttyä. Taloudellisten vaikeuksien myötä haastateltavat ovat itse aktiivisesti hakeneet apua peliongelmaan, mikä on ollut keskeinen edellytys palveluiden piiriin pääsemiselle. Tukea on ollut myös suhteellisen hyvin saatavilla. Tähän vaikuttaa keskeisesti se, että lähes kaikki palveluiden piirissä

olevat haastateltavat ovat kotoisin pääkaupunkiseudulta, jossa rahapelihaittojen hoitoa on aktiivisesti kehitetty.

Jo muutamana yksilötapaamisen on todettu voivan auttaa saamaan peliongelmaa hallintaan. Moni ongelmapelaaja on myös hyötynyt suhteellisen lyhyistä 8–12 kerran ryhmätapaamisista. (Huotari 2009, 173.) Selvitystä varten haastatellut iäkkäät pelaajat tuovat kuitenkin esiin tarpeen pitkäaikaiselle tuelle ja huolta kannetaan avun saannin jatkuvuudesta. Tukea on ollut saatavilla, mutta varsin katkonaisesti, sillä tukimuotoja ylläpidetään usein määräaikaisten hankkeiden puitteissa. Pitkäaikaisen tuen tarpeessa olevan ongelmapelaajan näkökulmasta palveluiden projektiluonteisuus luokin keskeisen haasteen palvelujärjestelmän kehittämiseksi. Ongelmapelaamisen kanssa vuosia kamppailleelle lyhytaikainen tuki ei useinkaan ole riittävä ja tukimuotojen päättymistä seuraa varsin helposti repsahdus, joka saa elämän nopeasti raiteiltaan.

Ongelmapelaajien tuki- ja hoitopalvelujen nykytilannetta arvioinut Kari Huotari (2009) on raportissaan eritellyt keskeisiä ongelmapelaajien palvelujen kehittämistarpeita ja -ehdotuksia. Osana palvelujärjestelmän kehittämistyötä Huotari peräänkuuluttaa mahdollisuutta käyttää hyväksi jo olemassa olevia palvelumuotoja kuntatason palvelupisteiden luomiseksi. A-klinikoilla on jo entuudestaan riippuvuusalan osaamista ja kattava valtakunnallinen verkosto. Ongelmapelaajien integroituminen osaksi A-klinikoiden asiakaskuntaa olisi näin ollen joustavaa ja taloudellista. Käytännössä tämä tarkoittaisi, että jokaisella A-klinikalla olisi väestöpohjasta ja tarpeesta riippuen vähintään yksi peliongelmaan perehtynyt työntekijä. (Huotari 2009, 172.)

Viidestä palveluiden piirissä olevasta haastateltavasta kolme on tavannut säännöllisesti A-klinikan työntekijää. Kokemukset yksilötyöskentelystä A-klinikalla ovat olleet hyviä, mikäli työntekijällä on koettu olevan asiantuntemusta peliongelma- ja ymmärrystä ongelmapelaajaa kohtaan. Osalle haastateltavista A-klinikka näyttyy pähdeongelmallisille suunnattuna auttamistahona ja sinne hakeutumista on sen vuoksi vierastettu. Iäkkäiden kohdalla kynnys hakeutua A-klinikalle lienee erityisen korkea, sillä häpeä omasta elämäntilanteesta ja pelko leimautumisesta on vahvasti läsnä. Myös monet asiantuntijat ja työntekijät kokevat päihdepalveluiden olevan liian leimaavia ongelmapelaajille (Huotari 2009, 173).

Huotarin mukaan A-klinikoiden työtä on tarpeen kehittää monimuotoisempaan riippuvuus-klinikan suuntaan. Mikäli A-klinikoilla ei ole resursseja tai halua profiloitua uudelleen, tulisi A-klinikoiden ongelmapelaajien palveluille ainakin luoda selkeä profiili ja imago päihdeongelmista erillisenä palveluna. Paikkakunnilla, joilla ei ole A-klinikkaa, täydentävänä toimintatapana voisi toimia A-klinikalta seutukuntaan jalkautuva kiertävä terapeutti, joka ottaisi vastaan ongelmapelaajia esimerkiksi pienten kuntien sosiaalitoimistoissa. (Huotari 2009, 173.) Erityisesti iäkkäiden ongelmapelaajien näkökulmasta olisi tärkeää, että apua olisi saatavissa läheltä. Fyysisen toimintakyvyn heikentyessä pitkät välimatkat voivat osaltaan estää palveluiden piiriin hakeutumisen, vaikka avun tarve olisi suuri.

Yksilötyöskentelyn lisäksi haastateltavilla on kokemuksia ongelmapelaajille suunnatuista vertaisryhmistä. Osa haastateltavista tuo esiin toiveen siitä, että iäkkäille ongelmapelaajille muodostettaisiin omia vertaisryhmiä. Ikää tärkeämmäksi koetaan kuitenkin ryhmäläisten kunnioitettava suhtautuminen toisia kohtaan ja yhteinen päämäärä eli halu lopettaa pelaaminen ja näin ollen myös niin sanotut sekaryhmät koetaan antoisiksi. Tämä on tärkeä viesti myös palvelujärjestäjille, sillä useimmissa kunnissa mahdollisuudet järjestää pelkästään iäkkäille suunnattuja ryhmiä ovat vähäiset. Kriittisesti suhtaudutaan ryhmiin, joissa keskustelulle ei ole sijaa, ja paljon painoarvoa annetaan ryhmien vetäjille, joilta kaivataan asiantuntemusta ja tietoa peliongelma- ja päihdeongelmasta. Syvässä peliongelmassa pelkkää vertaistukea ei useinkaan koeta riittäväksi. Tällöin eniten koetaan hyötyvän yksilö- ja vertaistyöskentelystä rinnakkain. Yksilö- ja ryhmätapaamisiin onkin monissa toimipaikoissa luotu selkeä ja toimiva rakenne (esim. Kuopion kriisikeskus ja Jyväskylän Seudun Päihdepalvelusäätiö), josta saatua tietoa on tarpeen jakaa ja levittää osaksi hyviä käytäntöjä myös iäkkäiden pelaajien osalta.

Pelikierteen katkaisemiseksi kaivataan katkaisujaksoa, jollaiseen haastatteleillani pelaajilla ei ole ollut mahdollisuutta. Palveluiden saatavuuteen koetaan vaikuttavan väheksyvä suhtau-

tuminen peliongelmaa kohtaan. Myös iällä uskotaan olevan osuutta asiaan, sillä intensiivisten tukimuotojen ajatellaan olevan enemmän nuoremmille pelaajille tai ainoastaan päihdeongelmaisille suunnattuja. Pelaamisesta irtautuminen ilman katkaisujaksoa koetaan vaikeaksi ja jopa mahdottomaksi, sillä pelitarjontaa on valtavasti ja pelikoneiden houkutuksilta on vaikea välttyä kodin ulkopuolella liikuttaessa.

Ongelmapelaajien laitoshoidon kehittäminen on myös yksi Huotarin esiin nostamista kehittämistarpeista. Laitoshoidossa suhteellisen pieni ongelmapelaajien joukko ei saisi jäädä päihdeongelmaisten varjoon, vaikka ongelmapelaajat muodostavatkin vain pienen osuuden laitosten asiakasmäärästä. Huotarin mukaan olisi tärkeä koordinoida laitoshoidoa niin, että ongelmapelaajia olisi kerralla useita yhtä aikaa laitoshoidossa, jolloin he voisivat olla samoissa ryhmäkokoontumisissa ja hyötyä myös vertaistuesta. (Huotari 2009, 175.) Laitoshoidon koordinoimisissa olisi tärkeä ottaa huomioon myös ongelmapelaajien eri ikäluokat. Iäkkäät pelaajat eivät saisi jäädä nuorempien pelaajien varjoon laitoshoidon resursseja kohdennettaessa.

Taloudellisella turvallisuudella on todettu olevan keskeinen merkitys mielen hyvinvoinnille (Sohlman 2004). Myös haastateltaville taloudellinen tuki näyttää ensiarvoisen tärkeänä, sillä sen myötä kaoottista elämäntilannetta on mahdollista saada hallintaan. Huotarin (2009, 174) mukaan taloudenhallinta ja velka-asioiden järjesteleminen on otettava huomioon yhtenä osana ongelmapelaajien muita ongelmia. Ylivelkaantumisen vaikutukset ovat laajat, ja ne voivat ulottua pitkälle senkin jälkeen kun pelaaja lopettaa pelaamisen. Velkaantumisongelmaa ei kuitenkaan ole juuri huomioitu ongelmapelaajien hoidossa (ks. Lähteenmaa ja Strand 2008), ja myös haastateltavat tuovat tämän esiin. He nostavat esiin toiveen siitä, että taloudellista tukea ja apua velkojen järjestelyyn saataisiin peliongelmaisille suunnatuista palveluista, jolloin ne kytkeytyisivät luontevasti muuhun hoitoon.

Pääkaupunkiseudulla asuvien haastateltavien puheessa nousee esiin odotuksia keväällä perustettavaa Peliklinikkaa kohtaan. Iän puolesta haastateltavat kuuluvat vanhuspalveluiden piiriin, mutta selvä tarve näyttää niin sanotuille pelierityisille palveluille. Tämä heijastuu haastateltavien kokemuksista, joiden mukaan peruspalveluista puuttuu ongelmapelaamiseen liittyvää osaamista. Esimerkiksi lääkäreillä koetaan olevan vähän ymmärrystä pelaajaa kohtaan, minkä vuoksi pelaamista ei haluta ottaa puheeksi terveystieteissä asioissa. Peliongelman salaamisen taustalla on usein pelko kielteisestä leimautumisesta, mikäli ammattilainen ei koeta ymmärtävän pelaamista ja siihen liittyvää problematiikkaa.

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos on osaltaan tarttunut tähän kehittämishaasteeseen käynnistämällä rahapeliongelmiin ehkäisyä ja hoitoa käsittelevän täydennyskoulutuksen, jonka tavoitteena on vahvistaa ongelmapelaamista työssään kohtaavan henkilöstön rahapeliongelmiin ehkäisyssä, tunnistamisessa, arvioinnissa, tuki- ja hoitopalveluissa sekä ongelmapelaajien läheisten huomioon ottamisessa. (Ks. esim. <http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/koulutus/index.htm>) Myös Keski-Suomessa käynnissä olleet hankkeet ovat osaltaan tuoneet peliongelmaa näkyvämmäksi peruspalveluiden henkilöstölle. Hankkeiden puitteissa on pyritty tiivistämään yhteistyötä peruspalveluiden ja peliongelmaisille suunnattujen palveluiden välillä ja luomaan peliongelman ehkäisyyn ja hoitoon toimintamalleja, jotka kantavat myös hankkeiden ulkopuolelle. (Ks. esim. <http://www.pelissa.fi/>.)

Vanhuspalveluissa haitallinen rahapelaaminen lienee yhä lähes näkymätön ongelma. Kotihoidon tiukentuneiden kriteerien myötä vanhuspalveluiden asiakkaat ovat varsin huonokuntoista, eikä heillä ole heikentyneen toimintakyvyn vuoksi juurikaan mahdollisuuksia pelata rahapelejä kodin ulkopuolella. Iäkkäiden ongelmapelaajien palveluiden kehittäminen osaksi vanhuspalveluita ei näin ollen olisi kovinkaan tarkoituksenmukaista. Kuten edellä on noussut esiin, suurempi tarve näyttää pelierityisille palveluille, joissa iäkkäät pelaajat eivät jää nuorempien ikäryhmien varjoon ja joista löytyy osaamista myös iäkkäiden parissa työskentelyyn.

Iäkkäiden ongelmapelaajien näkökulmasta palvelujärjestelmä on varsin sirpaleinen. Avun tarvitsijaa ei useinkaan kohdata kokonaisuutena, vaan apua saadaan sieltä täältä, kuten myös Huotari (2009) on tuonut esiin. Monista tukimuodoista koostuvan sosiaaliturvan hallitseminen

on vaikeaa, jos samanaikaisesti joudutaan käyttämään useita palveluja. Iäkkäiden kanssa työskentely edellyttääkin monia käytännön tietoja ja taitoja, mutta keskeistä on kyky arvioida elämäntilannetta kokonaisvaltaisesti ja kytkeä palvelujen tarve kokonaistilanteeseen. Iäkkäiden parissa tehtävään työhön sisältyy runsaasti neuvontaa ja ohjausta, joiden merkitys on kasvamassa palvelujärjestelmän muutosten myötä. Usein elämäntilanteet vaativat erilaisten palveluiden ja etuuksien selvittelyä ja yhä useammin myös ”asianajotehtävää”; vanhuksen etujen puolustamista ja varmistamista. (Ks. esim. Seppänen 2006.) Iäkkäiden kohdalla peliongelman tunnistaminen on erityisen vaikeaa, sillä yksin asuva ja työelämän ulkopuolella olevan on mahdollista salata pelaamista hyvinkin kauan. Iäkkäiden ongelmapelaajien osalta tunnistamisen välineitä ei ole myöskään aktiivisesti kehitetty. Tähän tarvitaan lisää resursseja ja ennen kaikkea lisätutkimusta iäkkäiden pelaamisesta.

Tarve pelierityisille palveluille ei sulje pois vanhuspalveluiden roolia osana iäkkään ongelmapelaajan auttamista. Kunnissa, joissa vanhussosiaalityö on eriytynyt omaksi erityisalakseen, on edellytykset vastata iäkkäiden ongelmapelaamisen kaltaisiin haasteisiin, mutta useimmissa kunnissa vanhussosiaalityön asemaa ollaan vasta vahvistamassa (ks. esim. Pajunen ym. 2009). Tietoa peliongelma-asta tarvitaan laajalti eri ammattikuntien keskuuteen. Huotarin mukaan peruspalveluiden tulisi havahtua omaan tehtäväänsä peliongelman tunnistamisessa ja hoitoonohjauksessa. Kuntien peruspalvelut ovat usein ensimmäinen hoitoon hakeutumisyvä, joten niissä on oltava riittävää asiantuntemusta peliongelman tunnistamiseksi, puheeksi ottamiseksi, lievempien ongelmapelaajien auttamiseksi ja hoitoon ohjaamiseksi. (Huotari 2009, 173.)

Tietoa peliongelma-asta ja ongelmapelaajille suunnatuista palveluista on tarpeen jakaa myös kolmannen sektorin toimijoiden kautta ja esimerkiksi ikääntyville suunnatuissa päiväkeskuksissa. Haastateltavien kokemusten pohjalta erityisen toimivina tiedonvälityskanavina olemassa olevista palveluista ovat toimineet paikalliset ilmaisjakelulehdet, joita iäkkäät aktiivisesti seuraavat. Ongelmapelaamisen kanssa kamppailevalle iäkkäälle syyllisyyden ja häpeän tunteet ovat arkipäivää ja kynnys hakea apua on usein korkeampi kuin nuoremmilla pelaajilla. Valtaosa heistä jää myös internetiin suunnattujen palveluiden ulkopuolelle. Edellä kuvattujen kehittämishaasteiden lisäksi nämä seikat on tärkeä ottaa huomioon palvelujärjestelmää kehitettäessä iäkkäiden ongelmapelaajien näkökulmasta.

Julkisuudessa pelihaitoista puhutaan yhä vähän, eikä peliongelmaa tunnisteta riippuvuudeksi, etenkin iäkkäiden kohdalla. Yksinäisyyden, turvattomuuden, päihde- ja mielenterveysongelmien tavoin myös haitallinen rahapelaaminen tulisi tunnistaa ikääntyneitä koskettavana ongelmana. On totta, että valtaosalle iäkkäistä pelaaminen merkitsee harmitonta viihdettä, mutta apua tarvitsevan näkökulmasta on vaarallista suhtautua pelaamiseen vähätellen. Alkoholiriippuvuuden tavoin haitallisen pelaamisen vaikutukset iäkkään ihmisen arkeen voivat olla vakavia ja varsin pysyviä, kuten haastateltavat ovat tuoneet esiin.

Lähteet

- Aho, Pauliina ja Ika, Hannu (2006) Nuorten rahapelaaminen. 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat – puhelinhaastattelu. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisu. Helsinki: STM.
- Breen, Hing and Weeks (2003) Maching gaming in Sydney Clubs: Characteristics of the supporting resident population. *Journal of Gambling Studies* 18(3), 293–312.
- Grant, Jon, Kushner, Matt , Won Kim, Suck (2002) Pathological Gambling and Alcohol Use Disorder. *Alcohol Research & Health*, Vol. 26.
- Griffiths, Mark (1994) An exploratory study of gambling cross addictions. *Journal of Gambling Studies* Vol. 10(4). 371–384.
- Heikkilä, Jukka, Laine, Jukka ja Salokoski Tarja (2009) Rahapelien haitta-arviointi. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 18/2009. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Hirsch (2000) Seniors and Gambling: Exploring the Issues. Summary Report 2000. AADAC: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission. Abstract: Howard Research Services Inc.
- Hirshorn, Barbara, Young, Cheri and Bernhard, Bo (2007) Factors Associated with Recreational gambling Frequency among Older Adults. *International Gambling studies* 7(3), 345–360.
- Howard Research and Instructional Systems Inc. (2000) Seniors and gambling: exploring the issues: Technical report. Edmonton, AB: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission.
- Huotari, Kari (2009) Sattumanvaraisuudesta koordinointiin. Ongelmapelaajien tuki- ja hoitopalvelut sekä hoitopalvelujärjestelmän kehittäminen. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 21/2009. Helsinki: Terveyden- ja hyvinvoinnin laitos.
- Loroz, Peggy Sue (2004) Golden-Age Gambling: Psychological Benefits and Self-Concept Dynamics in Aging Consumers' Consumption Experiences. *Psychology & Marketing* 21(5): 323–349.
- Lähteenmaa, Jaana ja Strand, Teija (2008) Pelin jälkeen: velkaa vai voittoja? Tutkimus velan ottamisesta rahapeleihin, erityistarkastelussa nettipokeri ja pikavippaaminen. *Stakes*, Raportteja 25/2008. Luettavissa osoitteessa: <http://www.stakes.fi/verkkojulkaisut/raportit/R25-2008-VERKKO.pdf>
- Munro, Brenda, Cox-Bishop, Marlene, Wayne, McVey and Munro, Gordon (2003) Seniors who gamble: A Summary review of the literature 2003. Edmonton, AB: Alberta Gaming Research Institute. Luettavissa internet-osoitteessa http://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/1631/1/Munro_Seniors.pdf.
- Murto, Lasse ja Niemelä, Jorma (1993) Kun on pakko pelata. Riippuvuus, persoonallisuuden häiriö, kohtuuton harrastus vai eettinen konflikti? Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profilista. A-klinikkasäätiö, Raporttisarja nro 11. Helsinki: A-klinikkasäätiö.
- Pajula, Mari (2007) Ongelmapelaajan läheinen: sairas vai selviytyjä? Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin. Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, Työpapereita 26/2007. Helsinki: Stakes.

Pelin viemää. Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen.

- Pajula, Mari (2009) Liikaa Pelissä. Tietoa rahapeleistä ja peliongelmaista. Tukiaineisto/Pelihaitat. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Pajunen, Elisa, Seppänen, Marjaana ja Kuusinen-James, Kirsi (2009) Vanhussosiaalityö Päijät-Hämeessä. Selvitys nykytilasta ja kehittämishaasteista. Päijät-Hämeen ja Itä-Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus Verson raportteja 2/2009. Luettavissa osoitteessa: [http://verso.palmenia.helsinki.fi/kirjasto/julkaisut/Vanhussosiaalityö%20Päijät-Hämeessä%20\(painoon%20mennyt%20versio\).pdf](http://verso.palmenia.helsinki.fi/kirjasto/julkaisut/Vanhussosiaalityö%20Päijät-Hämeessä%20(painoon%20mennyt%20versio).pdf)
- Petry, Nancy (2002) A comparison of young, middle-aged, and older adult treatment-seeking pathological gamblers. *The Gerontologist* 42(1), 92–99.
- Piispa, Matti, Laitalainen, Elina, Helakorpi, Satu, Halme, Jukka, Alho, Hannu ja Uutela, Antti (2009) Rahapelaaminen, pelaamisen aiheuttamat ongelmat ja niiden yhteys elintapoihin. Tutkimus työikäisistä suomalaisista vuonna 2008. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 29/2009. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Seppänen, Marjaana (2006) Gerontologinen sosiaalityö. Katsaus lähtökohtiin, nykytilaan ja tulevaisuuteen. Helsinki: Yliopistopaino.
- Simpura, Jussi (1985) Alkoholinvuosikulutus ja sen jakautuminen. Teoksessa Simpura, Jussi (toim.): Suomalaisen juomatavat Haastattelututkimuksen tuloksia vuosilta 1968, 1976, 1984. Alkoholitutkimussäätiön julkaisuja n:o 34. Helsinki: Alkoholitutkimussäätiö, 11–17.
- Sohlman, Brita (2004) Funktionaalinen mielenterveydenmalli positiivisen mielenterveyden kuvaajana. Helsinki: Stakes tutkimuksia 137. Luettavissa osoitteessa: <http://www.stakes.fi/pdf/mentalhealth/Tu137.pdf>
- Sosiaali- ja terveysministeriö (2007) Sosiaali- ja terveysministeriön Taloustutkimus Oy:ltä tilaama tutkimus: Aho, Pauliina ja Turja, Tuomo (2007) Suomalaisen rahapelipelaaminen 2007. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja.
- Sulander, Tommi (2005) Functional ability and health behaviours. Trend and associations among elderly people, 1985–2003. Publications A 3. Helsinki: National Public Health Institute.
- Tietoa koulutuksista Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen Pelihaitat-sivustolla: <http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/koulutus/index.htm>
- Pelissä -hankkeen kotisivut: <http://www.pelissa.fi/>

Tiivistelmä

Päijät-Hämeen ja Itä-Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus Verson toteuttamassa ja Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen rahoittamassa selvityksessä tarkastellaan iäkkäiden haitallista rahapeliä pelaamista ja siihen liittyviä palvelutarpeita. Selvityksen pääasiallisena aineistona toimii 15 haastattelua sisältävä laadullinen haastatteluaineisto, joka koostuu iäkkäiden pelaajien, ongelmapelaajien parissa työskentelevien sekä yhden pelaajan omaisen haastatteluista. Haastatellut pelaajat ovat iältään yli 65-vuotiaita, ja heidät on tavoitettu pelipaikoilta tai ongelmapelaajille suunnattujen palveluiden kautta. Palveluiden piirissä olevilla haastateltavilla on kokemuksia ongelmapelaajille suunnatuista palveluista useamman vuoden ajalta.

Osa haastateltavista on pelannut koko ikänsä erilaisia pelejä, kun taas toisille pelit ovat olleet lähes näkymättömiä eläkkeelle jäämiseen saakka. Yhteistä haastateltaville on kokemus rahapelaamisesta elämää hallitsevana ongelmana. Suurinta huolta on aiheuttanut taloudellisen tilanteen romahtaminen, jonka myötä elämänpiiri on merkittävästi kaventunut. Pelaamiseen liitetään voimakas häpeän tunne, jonka vuoksi sitä on salattu läheisiltä ja tuttavilta. Haitalliseksi koettuun pelaamiseen on havahduttu vasta elämäntilanteen kriisiytyttyä. Taloudellisten vaikeuksien myötä haastateltavat ovat itse aktiivisesti hakeneet apua peliongelmaan, mikä on ollut keskeinen edellytys palveluiden piiriin pääsemiselle. Kokemukset olemassa olevista tukimuodoista ovat olleet varsin myönteisiä, mutta huolta aiheuttaa tuen katkonaisuus ja intensiivisten tukimuotojen, kuten katkaisuhoidojen, puute.

Ongelmapelaaminen on yhä vaiettu ja näkymätön ongelma, minkä haastateltavat ovat havainneet muun muassa terveyspalveluissa asioidessaan. Tärkeäksi koetaan yleisen tietoisuuden lisääminen ja se, että ongelmapelaaminen tiedostettaisiin todellisena riippuvuutena. Tämän nähdään olevan olennainen askel kohti peliongelman tunnistamista ja oikeanlaisen avun saamista. Iäkkäiden ongelmapelaajien palveluiden kehittäminen osaksi vanhuspalveluita ei näyttäytyä tarkoituksenmukaisena, sillä valtaosa vanhuspalveluiden asiakkaista on varsin huonokuntoisia ja heidän mahdollisuutensa pelata rahapelejä kodin ulkopuolella ovat vähäiset. Selvityksessä nousi esiin selkeä tarve pelierityisille palveluille, joissa iäkkäät pelaajat eivät jää nuorempien ikäryhmien varjoon ja joista löytyy osaamista myös iäkkäiden parissa työskentelyyn.

Avainsanat: ikääntyneet, rahapelit, rahapelaaminen, ongelmapelaaminen, pelihaitat, tukimuodot, hoito, palvelujärjestelmä, teemahaastattelut

Sammanfattning

I en utredning som har genomförts av Päijänne-Tavastlands och Östra Nylands kompetenscenter inom det sociala området Verso och finansierats av Institutet för hälsa och välfärd granskas skadligt spelande av penningspel bland äldre människor och de servicebehov som anknyter till detta. Som huvudsakligt material i utredningen fungerar ett kvalitativt intervjumaterial, som består av 15 intervjuer med äldre spelare, personer som arbetar med problemspelare och en anhörig till en spelare. De intervjuade spelarna var över 65 år gamla och hade påträffats på spelplatser eller via tjänster som är avsedda för problemspelare. De intervjuobjekt som har tillgång till tjänsterna för problemspelare har flera års erfarenhet av dessa. En del av de intervjuade har spelat olika spel i hela sitt liv, medan andra nästan inte ens lade märke till spelen förrän de gick i pension. Gemensamt för de intervjuade är att de har erfarenhet av spel om pengar som ett problem som styr livet. Mest oroande har kollapsen av den ekonomiska situationen varit. I och med den har livsmiljön blivit avsevärt snävare. Spelandet är förknippat med en stark känsla av skam, som gör att man döljer det för anhöriga och bekanta. Man har vaknat till insikt om det negativa spelandet först då en kris har uppstått i livssituationen. Som en följd av de ekonomiska svårigheterna har de intervjuade själva aktivt sökt hjälp för spelproblemet, vilket har varit en central förutsättning för att få tillgång till tjänsterna. Erfarenheterna av de existerande stödformerna har varit rätt positiva, men stödets oenhetlighet och bristen på intensiva stödformer, såsom akutvård, väcker oro. Problemspelande är fortfarande ett osynligt problem och ett problem som man tiger om, vilket de intervjuade har upptäckt bland annat i sina kontakter med hälsovården. Det upplevs vara viktigt att öka den allmänna kunskapen och komma till insikt om att problemspelande är ett verkligt beroende. Detta anses vara ett viktigt steg för att identifiera spelproblemet och få rätt hjälp. Att göra tjänsterna för äldre problemspelare till en del av åldringsservicen är inte ändamålsenligt, eftersom merparten av kunderna inom åldringsservicen är i rätt dåligt skick och har små möjligheter att spela penningspel utanför hemmet. I utredningen framträdde ett tydligt behov av spelspecifika tjänster, där de äldre spelarna inte hamnar i skuggan av de yngre åldersgrupperna och där det även finns kompetens för arbete bland äldre.

Nyckelord: åldringar, penningspel, spelande om pengar, problemspelande, spelrelaterade problem, stödformer, vård, servicesystem, temaintervjuer

Summary

This report, undertaken by the Päijät-Häme and Itä-Uusimaa social services centre of excellence (Verso) and funded by the National Institute for Health and Welfare, addresses compulsive gambling by the elderly and related service needs. The principal material for this report consists of qualitative interview material from 15 interviews with elderly gamblers, people working to help compulsive gamblers, and one family member of a gambler. The gamblers interviewed were aged over 65; they were sourced at gambling venues or through services for compulsive gamblers. The interviewees involved in these services had experience of services for compulsive gamblers over a period of several years.

Some of the interviewees had been indulging in such games all their lives, while others had been practically unaware of them until retirement. What the interviewees shared was the experience of gambling becoming a life-dominating problem. The greatest concern in this respect was that their finances had collapsed and their circle of life had thereby become greatly restricted. A strong sense of shame is associated with gambling, and elderly gamblers therefore seek to conceal it from their relatives and acquaintances. Usually they do not realise that their compulsive gambling is a problem until it drives them into a crisis. Financial difficulties prompted the interviewees themselves to seek help for their compulsive gambling actively, which is a key requirement for gaining access to the relevant services. The interviewees had had relatively positive experiences of the forms of support available, but the intermittent nature of support and the lack of intensive forms of support such as 'detox' treatment are causes for concern.

Compulsive gambling remains an unspoken and unseen problem, which the interviewees have noted when using health services. They consider it important to increase general awareness of the problem and to have compulsive gambling acknowledged as a genuine addiction. This is considered an essential step towards recognising the gambling problem and gaining the right kind of help. Developing services for elderly compulsive gamblers in connection with services for the elderly is not seen as a feasible option, since the majority of clients using services for the elderly are in rather poor health and have limited possibilities for gambling outside their homes in the first place. The report identifies a clear need for gambling-specific services where elderly gamblers are treated on a par with younger gamblers but where service providers also have expertise in working with the elderly.

Keywords: elderly, gaming, gambling, compulsive gambling, gambling problems, support, treatment, service system, themed interviews