

Rahapelaamisen orientaatiot nuorten aikuisten prekaarissa elämäntilanteessa: tulkintamallin kehittelyä

Sari Näre & Jaana Lähteenmaa



Liminaalisuuden, eräänlaisen välitilan, merkitys sekä kussakin elämäntilanteessa että pelaamisen orientaationa on syytä ottaa huomioon yritettäessä ymmärtää rahapelaamisen motiiveja ja luisumista peliriippuvuuteen. Nuori ikäryhmä joutuu herkästi elämään liminaalisuuden tilassa – päättymättömältä tuntuvan nuoruuden ja aikuisuuden välissä. Tässä artikkelissa kehitämme rahapelaamisen orientaatioiden tulkintaa liminaalisuuden käsitteen avulla. Rahapelaamisen orientaatioilla tarkoitamme elämäntilanteen taustoittamaa motivaatioperustaa. Tarkastelemme rahapelaajien peliorientaatioita suhteessa heidän elämäntilanteensa vakauteen tai prekaarisuuteen. Peliorientaatioita käsittelemme ennen kaikkea deduktiivisen ajattelun pohjalta rakentuvina ideaalityyppeinä, vaikkakin niiden pohjalla on empiirisiä tapauksia. Kun muuttujina ovat yhtäältä elämäntilanteen vakaus tai epävakaus ja toisaalta pelaamisen turvallisuushakuisuus tai pyrkimys liminaaliin tunnetilaan, rakentuu neljänlaisia rahapelaamisen orientaatioita: sosiaalinen, rituaalinen, addiktiivinen ja maaninen pelaaminen. Rakentamamme malli auttaa ymmärtämään pelaamisen taustatekijöitä ja myös luisumista viihdepelaajasta ongelmapelaajaksi.

Asiasanat: rahapeliorientaatiot, prekaarius, liminaalisuus, ideaalityypit, ongelmapelaaminen

Rahapelaamisen motiiveja ja pelaamisen konteksteja on tutkittu runsaasti, mutta usein toisistaan erillään (vrt. Heikkilä ym. 2011; Mäyrä 2013). Kulttuurin ja rahapelaamisen yhdistävä tutkimusparadigma, jossa yksilötoimijaa tarkasteltaisiin rakenteellisissa yhteyksissä, odottaa vielä kehittämistään (ks. Marionneau 2015). Rahapelaamisen taustoja tarkasteltaessa onkin perusteltua ottaa huomioon myös pelejä pelaavien ihmisten elämäntilanne, kuten sen stressaavuus tai heidän työ- tai ihmissuhteidensa vakaus tai epävakaas. Olosuhteet, jotka jättävät ilman tukea, edistävät addiktioiden syntymistä. Addiktioiden taustalla voivat olla paitsi motivaatioon poikkeamat, myös poikkeamat sosiaalisessa ja fyysisessä ympäristössä (West 2006, 175–176). Talouden ja yhteiskunnan rakenteet sekä traditiot eivät enää anna entisenlaista turvaa, ja ihmisiltä odotetaan enenevästi yrittäjäotetta elämäänsä (Jokinen ym. 2010; Lähteenmaa 2011). Tällaiset olosuhteet murentavat aiempia tukiverkostoja.

Vaikka työllisyysaste onkin hiljattain nousut, monien nuorten tulevaisuus alati muuttuvilla työmarkkinoilla näyttää epävarmalta. Ihmiset joutuvat tottumaan epävarmuuteen, mikä merkitsee eräänlaista liminaalisuutta, jatkuvassa muutostilassa elämistä vailla varmuutta tulevasta (ks. Näre & Näre 2022). Raja- ja siirtymätilasta, eräänlaisesta liminaalisuuden ja putoamisuhan kokemuksesta tulee monelle arjen peruskokemus (ks. Ilmonen 1998; Baudrillard 1994). Samalla kun maailmantilanne ja yhteiskunta ovat olleet jatkuvassa muutostilassa, on rahapelaamisen suosio kasvanut pitkään niin Suomessa kuin muuallakin Euroopassa ja sen riskitaso on noussut (Salonen & Raisamo 2015). Viime vuosina kasvu näyttää taittuneen, jo hieman ennen koronakriisiä (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022). Pandemia sulki Suomessa pelikoneet, ja pelaamisesta entistä suurempi

osa siirtyi verkkoon. Uutta valtakunnallista kyselytutkimusta rahapelaamisesta ei ole vielä vuonna 2023 julkaistu. Pienempien, suuntaa antavien kyselyjen perusteella näyttää siltä, että rahapelaaminen ei ole lisääntynyt merkittävästi korona-aikana, mutta nettipeleissä on otettu entistä suurempia taloudellisia riskejä (esim. Peluuri 2022). Vuoden 2022 *Pelaaja-barometrin* (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) mukaan pelaaminen ylipäänsä ei ole enää yhtä korkealla tasolla kuin koronavuonna 2020, mutta luvut viittaavat pelaamisen tason vakiintumiseen.

Koronapandemia itsessään on ollut poikkeustilana liminaaltila, joka on rajoitusten takia vaikuttanut pelaamisen käytäntöihin ja paikoittain saattanut aktivoida pelaamista. Tarkastelemamme aineistot on kerätty ennen koronapandemiaa ja keskittyvät rahapelaamiseen. Rahapelaamisella viittaamme Robert Callois'n (2001) määrittelemään arpapelityyppiseen pelaamiseen, jossa tulos on sattumanvarainen ilman pelaajan kontrollia lopputulokseen. Rahapelejä yhdistääkin pelaajien asettama rahapanos epävarman lopputuloksen puolesta (Kinnunen 2021, 39). Kyse on eräänlaisesta kohtalolle antautumisesta (ks. Goffman 1967), missä äärimmillään voi nähdä hurmoksellisia elementtejä. Rahapelaamiseen sisältyy olennaisesti riski menettää siihen käytetyt varat, mikä on omiaan nostamaan pelaamiseen sisältyvää jännitystä. Tavoissa suuntautua rahapelaamiseen on eri vivahteita, joita tulkitsemme peliorientaatioina. Emme käytä aineistoja induktiivisesti vaan deduktiivisesti havainnollistamaan peliorientaatioita koskevaa tulkintakehystämme.

Ottamalla huomioon yhtä aikaa sekä ihmisten elämäntilanteet että heidän motiivinsa pelaamiseen voidaan päästä entistä syvempään ymmärrykseen rahapelaamisesta. Tämän suuntaisia analyyseja on jonkin verran tehtykin (mm. Borch 2013). Ne ovat olleet hajanaisia suhteessa toisiinsa, eikä systemaatt-

tista tulkintaa ole syntynyt. Sekä pelaajien elämäntilanteet että motiivit yhdistävien tulkintojen keskinäistä keskusteluvuutta edistäisi se, jos vakauden taso pelaajien elämäntilanteissa abstrahoitaisiin entistä teoreettisemmalle tasolle. Voidaksemme tehdä ilmiöstä sosiologista analyysia pelkän psykologisoivan tulkinnan sijaan myös motiiviperustaa on järkevää analysoida antropologis-sosiaaliteollisin käsittein. Kysymmekin: Aktivoiko erityisesti epävakaa elämäntilanne pelaamaan rahapelejä? Altistaako se jopa kontrolloimattomaan pelaamiseen? Pyrimme tulkitsemaan rahapelaamisen orientaatioita rakenteiden ja rakenteettomuuden kautta, joista jälkimmäinen vastaa liminaaliseksi kuvaamaamme tilaa.

Rahapelaamisen voidaan nähdä simuloivan riskikulttuuriin sisältyvää ontologista epävarmuutta (ks. Giddens 1990; Cosgrave 2006; vrt. Cohen & Hansell 1969). Äärimmäiset olosuhteet ja äärikokemusten tavoittelu voivat joskus kietoutua toisiinsa. Tästä käy hyvänä esimerkkinä se, että sodassa rintamalla on sotamiesten parissa pelattu rahapelejä; rintamaolosuhteiden aistit äärimmillen virittävä tilanne muistuttaa sattumanvaraisuudessaan pelin logiikkaa voittoineen ja tappioineen. Arkistolähteet kertovat siitä, että sotilaat oppivat muiden riippuvuuksia aiheuttavien toimintojen lisäksi pelaamaan myös rahasta. Suomessa jatkosodan asemasotavaiheessa taistelutoimia odoteltaessa sotilaiden uhkapelaaminen oli yleistä: kortinpeluu oli suosittu ajanviette ja riistäytyi jopa hengellä pelaamiseksi, kun pelivelkoja vaihdettiin vartiovuoroihin (Näre 2014): ”Jännitys on melkoinen, kun kaksi miestä on jäljellä. Toisena on porukan kovin korttihai, Virtasen Kalle. Ja Kalle häviää! Kalle menee vartioon 23.30. Ryssä hyökkää taas, syöksyveneillä yli kapeikon. Ja kasapanoksien perässä oman keskityksen sekaan suoraan asemiin. Kalle ehtii elää pesäkkeessään 20 minuuttia.” (SKS, KRA, korsu, Osmo Paatolinn).

Prekaarit, odotustilamaiset ja siinä mielessä liminaaliset elämänolosuhteet ovat tyyppillistyneet. Samaan aikaan äärikokemusten hakeminen rahapeleissä on entistä helpompaa: virtuaalisiin pelitiloihin pääseminen on mahdollista mistä vain omalla älypuhelimella. Milloin tai missä vain voi ottaa äärimmäisen suuria taloudellisia riskejä. Verkon kautta varsinakin nettipokeria pelattaessa on tyyppillisesti otettu keskimääräistä isompia taloudellisia riskejä (ks. Lähteenmaa & Strand 2008).

Toisaalta pelaamisesta voidaan hakea myös turvallista rutiinia, ja usein rahapelaaminen pysyykin rutiinin rajoissa. Edellä esitettyjen taustatekijöiden valossa tarkastelemme seuraavaksi sitä, miten äärimmäisiin tunnetiloihin suuntautuva pelaaminen, eräänlainen liminaalisuushakuisuus näkyy taloudellisesti ja sosiaalisesti epävarmoissa olosuhteissa elävien nuorten aikuisten elämässä. Ruokkivatko prekaarit elämänolosuhteet suuria riskejä ottavaa ja liminaalisuushakuista pelityyliä? Vai onko mahdollista, että osa hakee näissä liminaaleissa elämäntilanteissa rahapelaamisesta pikemminkin turvallista toistoa ja struktuuria arkeensa?

Liminaalisuus teoreettisena lähtökohtana

Liminaaltila on tyyppillisesti odotustila – ei-toivottuna olotilana se voi olla pitkästyttävä ja ahdistavakin. Mercerin ja Eastwoodin (2010, 91) mukaan monissa tutkimuksissa pitkästyminen on raportoitu olevan ongelmapelaamisen tärkeä taustatekijä – onhan yksi pelaamisen motiivi ”ajan tappaminen” tai ”taukohetkien täyttämisen” (Mäyrä 2013, 154). Prekaari elämäntilanne, esimerkiksi tekemisen puutteen ja huolen täyteinen työttömyys, voi sysätä kohti pyrkimystä liminaaliin tunnetilaan, ”immersioon”: sulautumisen kokemukseen, jossa kaikki muu unohtuu (ks.

emt.). Liminaalisuuden käsite on peräisin antropologi Arnold von Gennepiltä (1909). Hänen mukaansa siirtymäriitit liittyvät tilan, paikan, iän ja sosiaalisen aseman muutoksiin. Victor Turner (1969) kehitti myöhemmin riittianalyysejä liminaalisuuden näkökulmasta. Liminaalisuus johtaa hänen mukaansa kohti antirakennetta, joka voi olla yhtä hyvin emansipatorinen kuin tuhoavakin. Hän oli kiinnostunut niin yksilöllisistä kuin kollektiivisista elämänkriisirituaaleista. Nämä rituaalit siirtävät yksilöä vaiheesta toiseen sosiaalisessa elämässä. Siirtymävaiheessa yksilö menettää vanhan identiteettinsä. Kun se tapahtuu osana rituaalia, hän tietää pääsevänsä uuteen identiteettiin. Mutta irrotettuna rituaalisesta kontekstista ihmisellä ei ole varmuutta siitä, pääseekö hän uuteen identiteettiin liminaaliseen tilaan jouduttuaan. Näin tyyppillisesti tapahtuu työttömänä (Näre & Näre 2022) tai esimerkiksi jouduttaessa sotaan rintamalle (Näre 2014; 2016).

Yhä useampien nuorten aikuisten siirtymävaiheet sosiaalisesta tilasta toiseen kestävät niin pitkään, että liminaaltilasta tulee pysyvä. Nuorisotutkimuksen piirissä onkin keskusteltu siitä, onko nuoruus enää siirtymävaihe lainkaan, jos ei ole mitään, mihin siirtyä (esim. Aaltonen 2012). Viittaammekin tässä analyysissämme liminaalisuudella vakiintumattomaan elämäntilanteeseen, jossa rutiinit eivät juuri strukturoi arkea, vaan eletään ikään kuin odotustilassa. Voisiko rahapelaaminen osaltaan jopa korvata rituaalisen toiminnan puutetta yhteiskunnassa, jossa siirtymäriitit ovat menettäneet merkitystään ja liminaalivaiheet pitkittyneet muuttuen jopa pysyviksi? Ainakin rahapelaaminen on kaikkein yleisintä nimenomaan nuorten aikuisten parissa tämän päivän Suomessa (Salonen ym. 2020).

Elämäntilannetta voi tulkita ”muuttujana”, joka on joko stabiili tai siirtymätilassa. Jos ihmisen elämäntilanne on vakaa – hänellä on mielekkääksi koettu opiskelu- tai työpaik-

ka, perhe, terveys sekä raha-asiat kunnossa – hänen elämäntilanteensa voidaan määrittellä vakaaksi, ainakin ulkokohtaisesti. Jos taas nämä elämänrakenteet, tai ainakin osa niistä, puuttuvat, ihmisen elämäntilanne voidaan tulkita liminaaliseksi. Tällaista odotus-, rajatai siirtymätilaa on kuvailtu myös prekaariksi (esim. Jokinen ym. 2011).

Pelaamisen motivaatioperustaa voi puolestaan tulkita liminaalisuushakuisuuden pohjalta. Pelaamisen motiiveja tarkasteltaessa eskapismien ja jännityksen jäsentäminen toisistaan erillisiksi ei ole mielekästä (vrt. Jouhki & Oksanen 2021). Jännityksen hakeminen ja eskapismihan voivat kietoutua yhteenkin (ks. Gillespie, Derevensky & Gupta 2007). Sen sijaan liminaalisuushakuisuus ja turvallisuushakuisuus ovat pikemminkin jatkumo: yhtäältä rahapelin pelaaja voi hakea pelaamiseltaan joko arkista turvallisuutta (esimerkkinä lottoarvontaan osallistuminen ja sen katsominen tiettyinä iltana viikossa rituaalina) ja toisaalta etsiä adrenaliinipitoista kiihtymystä äärimmäisellä riskinotolla esimerkiksi nettikasinossa.

Rahapelaamisen motivaatiotaustaa voi hyvin kuvata liminaalisuushakuisuudeksi niiden kohdalla, jotka hakevat pelaamisesta siirtymistä ”toiseen todellisuuteen” (ks. Lähteenmaa & Strand 2009; Kaartinen 2008). Monille arkinen lottokupongin vieminen R-kioskille on ainoa pelaamiseen liittyvä teko, viikoittainen rituaali (ks. Raento 2012), joka kuuluu turvallisiin rutiineihin ilman liminaalisuushakuisuutta. Orientaation toisessa päässä on puolestaan immersiiivinen sulautumisen kokemuksen hakeminen pyrkimyksenä unohtaa arki. Elämäntilanteen liminaalisuus voi tuottaa joko turvallisuushakuisuutta tai sen vastakohtaa: liminaalisuushakuisuutta. Jälkimmäisessä tapauksessa haetaan pako-herkeä turhauttavaksi koetusta tilanteesta jopa hieman maanisesti. Aineistossa kuvataan tällaista pelaamisen taustaa esimerkiksi seuraavalla tavalla:

Jos mä muistelen viimesiä pelaamisia, niin mistä se kipinä lähti, niin se on jonkinlainen voimakas tunnetila. (...) Se voi olla hyvin negatiivinen asia tai hyvin positiivinen asia. Joku tällanen tunteen ääripää ja tavallaan jos se on ollut joku negatiivinen asia, niin johonkin turhaamaan tai johonkin suuttumukseen tai johonkin. (Mies, 30 v. pätkätyöläinen, Aineisto I.)

Ideaalityyppien rakentamisen tukena käytetty empiirinen aineisto

Tarkastelemme seuraavassa rahapelaajien pelaamisen orientaatioita suhteessa heidän elämäntilanteensa prekaariuden asteeseen. Kiinnitämme huomiomme siihen, ovatko he töissä tai opiskelemissa, eläkkeellä, sairaina tai työttöminä; onko heidän ajankäytössään tai parisuhteessaan tapahtunut isoja muutoksia tai ovatko he muunlaisessa siirtymätilassa. Toiminnan, jännityksen ja todellisuuspäön ohella rahapelaamista motivoivat joskus myös toiston tarve ja ajallinen rytmi. Näin rakentuu abduktiivisesti kaksi keskenään risteävää akselia – eräänlainen ”nelikenttä”, jonka kuitenkin hahmotamme pikemminkin jatkumoksi, koska tyyppittelyä luonnehtivat liukumukset ja jossain määrin päällekkäisyydetkin.

Punomme seuraavassa yhteen elementtejä Victor Turnerin (1969) rituaaleja ja liminaalisuutta koskevasta teoriasta sekä kahdesta eri empiirisestä aineistosta; 18 kvalitatiivisesta haastattelusta eri-ikäisille rahapelaajille (kerätty vuonna 2007) sekä nuorille ja nuorille aikuisille (16–34-vuotiaille) tehdystä kyselystä, sen rahapeliongelmia koskevista avovastauksista (kerätty vuonna 2019). Koska empiiristä materiaalia käytetään nimenomaan abduktiivisesti ideaalityyppien rakentamiseen eikä esimerkiksi jonkin asiantilan osoittamiseen, aineistojen eriaikaisuus ei ole ongelma. Ensimmäinen aineisto on kerätty Jaana Lähteenmaan johtamassa tutkimusprojekti-

sa (vuosina 2007–2008: ”Rahapeleillä velkaantuminen”) graduntekijä Risto Kaartisen (2008) toimesta. Toisen aineiston on kerännyt Lähteenmaa itse kyselyllä, joka oli suunnattu nuorille ja nuorille aikuisille, jotka pelaavat rahapelejä ja ovat työelämän marginaaleissa (ks. Lähteenmaa 2022).

Pro gradu -työhönsä ”Lyödäänkö vetoa, että voi lopettaa pelaamisen?” Kaartinen (mt.) keräsi haastatteluaineistoa rahapeleillä jossain vaiheessa elämäänsä velkaantuneilta. Informantteja etsittiin niin perinteisten ”flajjereiden” kuin sähköisten ilmoitustenkin avulla peliongelmaisia auttavilla tahoilla sekä Suomen Veikkauksen pelipisteissä kahdeksassa kaupungissa. Lisäksi haastattelukutsu esitettiin useilla sähköisillä keskustelufoorumeilla. Yhteydenottopyyntö mahdollista haastattelua varten oli liitetty myös tutkimusprojektin verkkokyselylomakkeeseen (ks. Kaartinen 2008; Lähteenmaa & Strand 2009). Kyselyyn vastaajia oli 720, mutta kvalitatiivisesti haastateltavia ilmaantui lopulta vain 18. Tämä kertoo osaltaan siitä, miten rahapeleillä velkaantumista pidetään edelleen varsin häpeällisenä asiana. Kaartisen haastateltavista 17 oli miehiä, yksi nainen; ikähaitari oli nuoresta vanhaan. Haastattelut tehtiin pääosin kasvokkain, minkä lisäksi yksi tehtiin Messengerillä ja yksi sähköpostitse. Haastattelut olivat luonteeltaan teemahaastatteluja. Kaartinen huomioi haastatteluja tehdessään ja niistä raportoidessaan tutkimuseettiset normit; hän otti huomioon aiheen sensitiivisyyden ja jätti raportoimatta sellaisista haastateltaviin liittyvistä seikoista, joiden perusteella heidät olisi saatettu tunnistaa. (Kaartinen 2008.)

Toinen tässä artikkelissa käytettävän aineiston keruu tapahtui vuonna 2019. Nettikyselyllä tavoiteltiin työelämän marginaalissa olevia nuoria aikuisia. Tarkoituksena oli tutkia sitä, miten vähävaraiset, työelämään vain löyhästi tai ei ollenkaan kiinnittyneet nuoret ja nuoret aikuiset pelaavat rahapelejä, ja millaisia

asenteita ja oletuksia heillä on rahapelaamiseen liittyen. Tämän intressin taustalla oli valtakunnallisissa rahapelikyselyissä esiin tullut seikka: työttömillä, matalapalkkaisilla ja matalasti koulutetuilla nuorilla miehillä on suurin todennäköisyys päätyä rahapeliongelmaisiksi (Salonen ym. 2020). Sähköistä loma-ketta levitettiin niin nuorten työpajojen kuin Ohjaamojen sähköisten sivustojen kautta ja lisäksi Veikkauksen sähköisen etuasiakaskirjeen avulla. Veikkauksen etuasiakkaat olivat tuolloin Veikkauksen rekisteröityneitä asiakkaita, jotka käyttivät Veikkkaus-korttia sekä saattoivat saada muun muassa alennusetuja Veikkaukselta.

Veikkauksen kautta vastaajajoukkoon tuli muitakin kuin niin sanottuja työelämän marginaaliin kuuluneita. Kvantitatiivisessa analyysissä töissä olevien ja muiden erottelu toisistaan oli mahdollista. Vastaajien selkeän enemmistön kuukausittainen tulotaso oli alle 1500 euroa. Sukupuolijakauma lopullisen aineiston (N=228) vastaajien joukossa oli 136 miestä, 85 naista, 1 muunsukupuolinen sekä 6, jotka eivät ilmoittaneet sukupuoltaan. Tämä on hyvin lähellä sitä jakaumaa, joka vallitsee aktiivisesti rahapelaavien nuorten aikuisten joukossa. Avokysymysten vastauksia Lähteenmaa ei ristiintaulukoinut tai muutoinkaan tarkastellut sukupuolen tai muidenkaan taustamuuttujien kanssa, joten näiden vastaajien sukupuolta tai työmarkkina-asemaa ei tässäkään voi kertoa. Anonyymissa nettikyselyssä ei ole tunnistamisen vaaraan liittyviä haasteita; myöskään muita tutkimuseettisiä haasteita ei kyselyä tehdessä ollut.

Työelämän marginaalissa oleviksi Lähteenmaa (2022) määritteli ne, jotka olivat työttöminä, työelämäkoulutuksessa (esim. nuorten työpajoilla), sairaseläkkeellä tai opiskelemassa. Onko opiskelijuus työelämän marginaalissa olemista vai ei? Intensiivinen, tehokas, yhtäjaksoinen opiskelu ilman taloudellisia huolia (jotka taas johtavat useimmiten palkkatyö-

hön opiskelun ohessa), odotushorisonttina työllistyminen opintojen jälkeen, voidaan nähdä suhteellisen vakaaksi elämäntilanteeksi. Toisaalta pitkittynyt opiskelu prekaareine työsuhteineen opiskelun ohessa on tulkittavissa työelämän marginaalissa olemiseksi. Marginaalisessa suhteessa työelämään ovat kaikki opiskelijat siinä mielessä, että vakiintunutta, koulutusta vastaavaa paikkaa työelämässä ei ole helppoa saada. Siksi tässä artikkelissakin katsomme myös opiskelijat työelämän marginaaleissa oleviksi edellä mainittujen alaryhmien lisäksi. Aineistojen keruujankohdina työllisyystilanne oli heikompi kuin nyt.

Molemmista aineistoista miehet ovat selkeänä enemmistönä. Tämä tilanne vastaa valtakunnallisissa rahapelikyselyissä esiin tulevaa sukupuolijakaumaa: aktiivisesti pelaavista enemmistö on nuoria miehiä, ja ongelmapelaajista samoin (ks. Salonen ym. 2020). Se, että aineistositaitteissamme sellaisen kirjoittajana on vain yksi nainen, ei siis ole yllättävää. Kyselyn (Lähteenmaa 2020) avovastausten joukosta puolestaan kaikkien vastaajien sukupuolta ei pysty jäljittämään. Käytämme käytetyistä aineistoista ilmaisia ”Aineisto I” (vuonna 2007 kerätty aineisto) ja ”Aineisto II” (vuonna 2019 kerätty aineisto). Rakennamme ideaalityypit pelaamistavoista, emme pelaajista. Siksikään perinteiset taustamuuttujat (ikä ja sukupuoli) eivät ole tässä analyysissä niin olennaisia kuin ne olisivat pelaajia tyyppiteltäessä. Yksi ja sama ihminen voi ajallisesti siirtyä pelaamistavasta toiseen, ja hän voi myös pelata eri rahapelejä eri pelaamistavoilla.

Koska rahapeliongelmiin ajautuminen ja varsinkin rahapeleillä velkaantuminen ovat häpeällisiksi koettuja asioita (ks. Kaartinen 2008; Lähteenmaa & Strand 2009), rahapelaajien tyyppittely tieteellisessä artikkelissa voisi olla potentiaalisesti epäeettistä; tällöin jotkut aineistonkeruuseen osallistuneet vastaajat voisivat ”tunnistaa” itsensä tietyistä

konstruoiduista tyypeistä, tai viimeistäänkin tyyppeihin liitetyistä sitaateista, jopa loukkaantua luonnehdinnoista. Sen sijaan konstruoitaessa ideaalityyppettä rahapeliin pelaamistavoista ei vastaavaa ongelmaa ole. Seuraavaksi esittelemme rahapeliorientaatioiden ideaalityypit.

Rituaalinen pelaaminen

Rituaalit eivät edellytä refleksiivistä ajattelua (ks. Erdheim 1990), ja siksi ne voivat olla rentouttavia ja viihhteellisiä. Gerda Reithin (1999, 140) mukaan kaikille pelaajille kaikissa peleissä on tyypillistä hetken jatkuva toistaminen. Toisto luo turvaa elämään rakentaen esimerkiksi aikatauluja. Osa rutiiniorientoituneista pelaajista saa tukea turvalliseen arkeensa pelirituaaleista, vaikkapa tiettyinä päivinä jätettävistä lottokupongeista. Osa pelaajista puolestaan yrittää saada epävarmaan, liminaaliseen elämäntilanteeseensa rakennetta pelaamalla. Haastatteluissa (Aineisto I) tämän ryhmän pelaajilla ei tyypillisesti ollut säännöllistä työtä, vanhimmat pelaajat olivat sairaseläkkeellä. Myös avioero ja parisuhteen loppuminen tai muu henkilökohtainen menetys voi olla rituaalisen rahapelaamisen taustalla.

Rituaalinen peliorientaatio voi aktivoitua tarpeesta kompensoida arjen heikentynyttä struktuuria: se voi tuoda aikatauluja, toistoa ja rutiineja, jotka helpottavat epävarmuudessa selviytymistä. Rituaalipelaajat pelaavat usein yksin yrittäen kompensoida kohtaamaansa menetystä. Vastaava voi tapahtua myös vertaisryhmässä.

Pelaaminen on usein tietynlaista turvallista pakenevista arjesta. Pelatessa kavereiden kanssa unohtuu ehkä arkihuolet, opiskelukiireet ja tällaiset tyypiset kuviot. Siinä pöydän ääressä mä keskityn lähinnä siihen peliin ja siihen maailmaan, se on sellanen mikrokosmos. Se on selkeästi ymmärrettävissä ja rationaalinen. Se on ehkä yks viehätys siinä, suurempia siinä. (Mies 28 v. opiskelija, Aineisto I.)

Itsekontrollin opettelu ja pelihimon hallinta kuuluvat pelaamisen oppimiseen ja ovat edellytys aktiivisen pelaamisen hallitsemiselle (Majamäki 2010). Aktiivinen rituaalinen pelaaminen voi karata käsistä, jos mielihalujen säätely epäonnistuu. Pelaaminen voi kääntyä addiktiiviseksi. Muutamat pelaajat luovat itselleen valmiiksi säännöt, joista pitävät kiinni. Osa addiktion puolelle luisuneista pystyy itse kääntämään pelitapansa takaisin rituaalipelaamiseen tietyistä säännöistä päättämisen avulla.

Sovin itseni kanssa paljon saan pelata kuukaudessa. Se on pitänyt. (Aineisto II, kyselyn avovastaus.)

Käytän tietyn määrän, yleensä 10 euroa, ja oli tilanne mikä tahansa, lopetan pelin kun se 10 euroa on kulunut. (Aineisto II, kyselyn avovastaus.)

Sosiaalinen pelaaminen

Sosiaalisesti orientoituneille pelaajille rahapelaaminen on viihdetä ja kuuluu heidän sosiaaliseen elämäänsä (ks. Gillespie, Derenvsky & Gupta 2007; Mäyrä 2013, 154). Vertaisryhmässä luodaan samuutta, eräänlaista *communitas*-yhteisöllisyyttä rahapelaamisen ympärille. Mark Griffithsin (1995, 92) mukaan ryhmäpaine ylläpitää patologisuutta ehkäisevää sosiaalisuutta. Vertaisryhmäpelaaminen voi luoda omanlaisensa alakulttuurin, jossa pelaamisen kompetenssit ovat tärkeitä. Pelitaito korostuu ja näyttää jossain määrin tuovan myös tulosta. Pelaamiseen liittyvien riskien vähentämiseksi nämä rahapelaajat auttavat toisiaan velkojen järjestämisessä, kuten seuraavassa:

Oonhan useemmaltakin kaverilta lainannut ja maksanut. Millon mitenkään. Se on ihan yleinen käytäntö, että jos jollakin ei oo niin sille lainataan. Se pelaa niillä ja maksaa takas. (Mies, 27 v. opiskelija, Aineisto I.)

Victor Turner (1969) kehitti communitaksen käsitteen eräänlaiseksi sosiaalisen rakenteen vastakohtaksi: *communitas* ilmenee siellä missä sosiaalinen rakenne puuttuu. *Communitas* viittaa marginaalisuuteen, vertaisuuteen ja tasa-arvoon. Samalla tavalla kuin opiskelijat elävät nuoruuden ja aikuisuuden siirtymässä eräänlaista välivaihetta elämässään, communitaksen jäsenetkään eivät ole Turnerin hahmotelmassa kiinnittyneet vakiintuneisiin asemiin; he ovat eräänlaisessa liminaalitulassa. Vertaisryhmäpelaajat luovat tunneyhteisön ja jakavat tunteensa pelatessaan. Tunteista puhuminen ei välttämättä kuulu poikien ja nuorten miesten väliseen vuorovaikutukseen, ja pelaaminen on yksi väylä tunteiden ilmaisuun. Tunneyhteisöllä on kannatteleva luonne ja se vähentää pelaamiseen liittyviä riskejä.

Niitä tunnetiloja tulee silloin kun on oikeen iso potti. Mä kerran korotin yli 400 dollaria limiittiä nettipelissä, niin sitten kun ne kaverit makso, niin se oli jännittävä fiilis, että voitanko mä sen pelin. Mä voitin sen. (...) Yleensä tosiaan kun me pelattiin sitä kimpkaa, niin meillä oli se puhelinyhteys niin sen sai sen vihan purkaa sille kaverille: 'Voi vittu, kato millä se veti musta ohi viimesellä kortilla'. (Mies, 30 v. työtön, Aineisto I.)

Communitas, vertaisyhteisö, jossa siihen kuuluvat auttavat ja tukevat toisiaan, voi siis ehkäistä addiktiiviseen pelaamiseen ja rahapeliongelmiin luisumista. Ryhmä luo turvaa, mutta ryhmänä voivat myös kaikki yhdessä luisua korkean riskinoton pelaamiseen. Silloin ei olla enää kaukana addiktiivisesta pelaamisesta, jos isojen riskien ottaminen on toistuvaa.

Addiktiivinen pelaaminen

Addiktioiden synnyn mekanismista ei vallitse yksimielisyyttä (Hirschovits-Gertz & Koski-Jännes 2010; Sulkunen 2015). Liminaalin elämäntilanteen sen enempää kuin peleistä

(tai muista riippuvuutta aiheuttavista asioista) haettavan äärikokemuksen, siis eräänlaisen emotionaalisen liminaalitulian hakemisen merkitystä addiktioiden synnyssä ei ole tiettävästi pohdittu. Tällainen Turnerilta inspiraationsa saava tarkastelutapa voisi kuitenkin olla hedelmällinen. Jani Kinnunen (2021, 97–98) on käyttänyt väitöskirjassaan addiktiivisuuden käsitettä hieman toisessa merkityksessä: pelin koukuttavuutta koskevana puhetapana.

Osa rahapelaajista etsii kompensatiota, muutosta mielen- ja tunnetilaansa: mielihyvää, jännitystä ja joskus myös suurta voittoa. Addiktiivisesti pelaavilla voi hyvin olla säännöllinen työ tai opiskelupaikka ja vakaat ihmissuhteet, jotka tuovat rakennetta heidän elämäänsä; pelaamiselta haetaan sen sijaan jännitystä, epävakautta, vaaran tuntua. Usein tämän ryhmän edustajat pelaavat yksin, ja moni heistä yrittää salata pelaamisensa ystäviltään, kumppaneiltaan ja sukulaisiltaan. Addiktiivinen pelaaminen johtaa usein valehteluun. Addiktiivista peliorientaatiota voi verrata alkoholin kausijuomiseen, ja sillä on samanlaisia vaikutuksia perhe-elämään kuin ongelmallisella alkoholinkäytölläkin (ks. Borch 2013; Pirskanen & Järvinen- Tassopoulos 2021).

Vaikea olla pelaamatta, kun pelikoneita on joka paikassa. Nykyisissä peleissä myös pelikierrokset on todella nopeita verrattuna entisiin. (...) Pystyt häviämään tunnissa satasia. (Aineisto II, kyselyn avovastaus.)

Yhä kiihtyvä eskapistinen pelaaminen näyttää aktivoituvan emotionaalisesta stressistä (Kämppe & Pajunen 2010). Suru, epävarmuus ja ahdistus voivat kääntää rahapelaamisen addiktiiviseen suuntaan. Hallitsemattomuuden tunnetta voidaan yrittää paikata riippuvuudella. Addiktioissa puuttuu tulevaisuuden horisontti; aikasyklit sekoittuvat riippuvuuden kierteessä (Ruckenstein 2013). Addiktiivisen

rahapelaamisen yksi intentio on saada kontrolli peliin ja sen tuomiin kustannuksiin, ”takaisin voittaminen” äkkiä ja millä hinnalla hyvänsä (Lähteenmaa & Strand 2009). Pyrkimyksellä on vakiintunut termikin: ”chasing” eli jahtaaminen. Ennemmin tai myöhemmin se johtaa yleensä rahojen menettämiseen eikä niiden takaisin saamiseen.

Addiktiivinen peliorientaatio tuottaa häpeää; pelaamisen aloittamista on vaikea estää eikä sitä pysty lopettamaan ja häviön jälkeen pitää päästä takaisin pelaamaan. Tämä johtaa helposti pelivelkoihin (Kaartinen 2008; Lähteenmaa & Strand 2009; Strand & Lähteenmaa 2011).

Olen jo peliongelmainen. Luottotiedot meni keväällä. Elämän muut ongelmat veivät masennukseen ja pelaaminen tuli ns. vääranlaiseksi hoitomuodoksi. (Kyselyn avovastaus, Aineisto II.)

Työpaikka tai perhe tuovat jossain määrin struktuuria addiktiivisen pelaajan elämään; ne jarruttavat luisumista maaniseen pelaamiseen. Aina nämäkään jarrut eivät kuitenkaan riitä. Kun peliaddiktio syvenee, ja kun perheelle lopulta paljastuu peliongelma ja siihen lähes aina liittyvä velkaantuminen, tilanne päättyy usein parisuhteen tai perheen hajoamiseen. Tällöin pelaaminen usein luisuu silmittömäksi kunnes tapahtuu ”pohjakosketus”, tulee käännekohta: kierre johtaa joko addiktiosta vapautumiseen tai sen eskaloitumiseen.

Maaninen pelaaminen

Jos työn tai opiskelun, parisuhteen ja rutiinien suojaavat tekijät puuttuvat, patologisemman rahapelaamisen riski kasvaa. Addiktiivisen ja maanisen pelaamisen raja onkin häilyvä. Rahapelaamisen maanisessa orientaatiossa motiivi on äärimmäisen eskapistinen ja pelaaja on kuin riivattu. Orientaationa on vahva liminaalisuushakuisuus. Hetkittäin pelaaja

tuntee olevansa kaikkivoipa (ks. Reith 1999, 164–167).

Se oli semmosta, kun oli se peli-intensiteetti, niin ei siinä... Miten mä sanoisin... Siinä kohos summat niin isoiksi, että ei niitä oikeen järkevää ollut... Miten mä tän kuvailisin. Olikohan se tilannekin ollut vähän sellanen syöksykierteenomainen. Siinä ei välttämättä se toiminta ollut niin järkiperaistä. (Mies, 27 v. opiskelija, Aineisto I.)

Maanisessa peliorientaatiossa rahapelaaminen on äärimmäisen tuhoisaa. Taustalla voi olla uupumusta, sairastamista, työn ja kumppanin menetys, mutta aina ei näin ole. Joissain tapauksissa tällainen pelaaminen on manian tai depression ilmentymä (ks. Thompson 2014). Riski rikollisiin toimiin, kuten petoksiin, varkauksiin ja kavalluksiin kasvaa (ks. Borch 2013). Varsinkin jos pelaaja on vanhempiensa kotona asuva nuori, tai muu perheenjäsen, josta toiset huolehtivat, pelaaminen voi aiheuttaa myös perheenjäsenten kiristämistä ja heille raivoamista, väkivallallakin uhkaamista, jos pelaaja ei saa rahaa pelaamiseensa.

Pelaaminen on täysin hallitsematonta, yötä päivää kiihottavaa. Sairaalloista nykyään ulkomaisten nettipelien kanssa, rahan kiristämistä vanhemmilta, joka on johtanut yhteenottoihin vanhempien kanssa ja poliisiin pyytämiseen. Hoitoon en lähde ja pakkohoitoon minua ei saa, koska minulla pitäisi olla psykoosi. Tulen raivon valtaan, jos en saa rahaa ja rikon paikkoja ja tavaroita. (Avovastaus kyselyssä, Aineisto II.)

Maanisesti orientoituneet pelaajat tarvitsevatkin vahvaa tukea vapautuakseen peliriippuvuudesta. Lisäksi taakkana ja läpikäytävänä on – hoidettavan peliongelman lisäksi – ihmissuhteiden kariutumisia, velkoja ja menetyksiä sekä moraalista krapulaa, häpeää ja katumusta.

Ei se oo antanut varmaan mitään muuta kuin kauheeta morkkista, pelkotiloja. Jotakin jännitystä kummiskin. Kauheeta murhetta tuonut mulle, mun perheelle, entiselle miehelle, äitille, isoveljelle varsinkin – se on ollut aivan raivona. Mitä siinä on menettänyt rahaa, helvetisti. Ollut jotain vähän masennusta kun on tullut pelejä kauheesti hakattua. (Nainen, 30 v. sairaseläkkeellä, Aineisto I.)

Keskustelua: liukumat liminaalisuuden riskinä

Rahapelaamisen orientaatioita koskeva tarkastelumme on pyrkinyt tuomaan esiin rahapelaamisen taustalla vaikuttavia rakenteita ja niiden puitteissa syntyviä peliorientaatioita sekä näiden yhdistelmiä. Paradoksaalisesti näyttää siltä, että etenkin prekaari tai muutoin suureen muutokseen liittyvä liminaalinen elämäntilanne tuottaa riskin hakea pelaamisesta – ja patologisimmillaan vain siitä – struktuuria elämään. Jos tukena ei ole sosiaalista ryhmää, jonka kanssa pelataan, pelaaminen tapahtuu yksin, jolloin retkahduksia tulee helpommin. Tästä voidaan vähitellen luisua maaniseen pelaamiseen, jolloin peli ei tuo enää rakennetta vaan pikemminkin kaaosta elämään. Voisi olettaa, että rituaalinen, usein sosiaalinen rahapelaaminen vakaassa elämäntilanteessa ei johda niin helposti maaniseen pelaamiseen.

Rahapelaaminen voi antaa arkeen merkitystä ja rakennetta, jos elämä on sekaisin tai tyhjää. Myös Gerda Reith (2012, 28–29) on tehnyt vastaavia havaintoja: muutos, pikemminkin kuin stabiliteetti, normittaa pelikäyttäytymistä. Reithin ja Dobbien (2001) mukaan pelaaminen on olennaisesti sosiaalista toimintaa, jossa sosiaaliset verkostot, kuten perhe, ystävät ja kollegat, ovat pelaamisen aloittamisessa tärkeitä samoin kuin myös alueelliset ja kulttuuriset ympäristöt – sosiaaliluokka, ikä ja sukupuoli. Varsinkin perhesuhteet vaikuttavat pelaamisen aloitta-

miseen varhain, mikä on ongelmapelaamisen riskitekijä.

Rakenteettomassa elämäntilanteessa ollaan nopeasti tilanteessa, jossa rahapelaaminen ei olekaan enää ”renki” vaan ”isäntä”. Rutiiniksi ja rituaaliksi tarkoitettusta tuleekin mania: turvallisuushakuisuus muuttuu äärikokemusten hakemiseksi. Myös pelityyppien kohdalla voi tapahtua liukumaa, esimerkiksi digitaalisista peleistä voidaan siirtyä digitaaliseen rahapelaamiseen. Vuoden 2020 *Pelaajabarometrissä* (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020) nuorin 10–19-vuotiaiden ikäryhmä pelasi aktiivisimmin ja monipuolisimmin ja koki muita ikäryhmiä selvemmin, että pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet koronan aiheuttamissa poikkeusoloissa. Taustalla voi olla osaltaan rahapelien ja digitaalisten viihdepelien rajan hämärtyminen internetissä (ks. Kinnunen 2021).

Myös säännöllisessä elämäntilanteessa muotoutuneesta lievän addiktiivisesta pelaamisesta voidaan luisua maanisen pelaamisen puolelle: silloin voidaan lopulta menettää elämää strukturoineet rakenteet, kuten työpaikka, asunto ja tärkeät ihmissuhteet. Lopulta niin liminaalisessa tilanteessa elävän rahapelaajan rutiinista kuin elämänjärjestyksensä hallitsevan rahapelaajan eskapismistakin voi tulla jatkuvaa kaoottisessa tilanteessa elämistä ja maanista rahapelaamista. Osuvin kaunokirjallinen kuvaus tästä lienee Dostojevskin *Peluri* (2009).

Valmiiksi prekaarissa, liminaalisessa elämäntilanteessa oleville nuorille aikuisille rahapelaamisen riskit realisoituvat nopeammin kuin vakaammassa elämäntilanteessa ja etenkin vakaassa taloudellisessa asemassa oleville. Suomessa säännöllisesti tehtävän kyselytutkimuksen tulokset tukevat tätä: tämän toistuvaistutkimuksen mukaan rahapeliongelma on yleisin työttömillä ja lomautetuilla sekä työkyvyttömyyseläkeläisillä ja pitkäaikaissairailta. Ikäryhmittäin katsottuna se on yleisin

18–34-vuotiailla, joiden tulevaisuushorisonttiin lamat ja taantumaiset iskevät aina kaikkien pahimmin (ks. Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2020). Juuri nuoret aikuiset pelaavat paljon, ja he ovat erityisen haavoittuvassa asemassa rahapelaamisen riskeihin nähden niin psyykkisesti (alttius riskinottoon), sosiaalisesti (syrjäytymisen vaara yms.) kuin taloudellisestikin (esim. Messerlian ym. 2005). Tässä kehittelemällämme tulkintamallilla voi auttaa ymmärtämään ja tulkitsemaan, miten nuoret ja vähävaraiset ajautuvat muita enemmän peliongelmiin.

2010-luvun suomalaisessa rahapelitutkimuksen virtauksessa pyrittiin nostamaan esiin ”ongelmattoman pelaamisen” tematiikkaa (esim. Raento 2012; Mäyrä 2013). Myös rahapelimonopolimme Veikkaus pyrkii mainonnassaan edelleen välittämään viestiä, jonka mukaan ongelmaton pelaaminen on hyvinkin mahdollista, jos vain ”pidetään pelaaminen ilon puolella”, vaikkakin uudella tunnistautumiskäytännöllä pyritään myös rajaamaan riskejä. Tällaisen pelaamisen vastinparina on nähty ongelmapelaaminen. Analyysissämme esitetyn peliorientaatioita koskevien liukumien valossa jaottelu ongelmattomaan ja ongelmalliseen rahapelaamiseen näyttää keinotekoiselta. Epätarkoituksenmukaista se on sekä tieteelliseltä että yhteiskuntapoliittiselta kannalta.

Rahapelaajien jaottelu ongelma- ja ongelmattomiin pelaajiin on samansukuista kuin alkoholipoliittisessa keskustelussa aika ajoin toistuva jaottelu ongelmattomaan ja ongelmalliseen juomiseen (ks. Room 2021). Tällainen jaottelu voi lisätä ongelmiin joutuneiden häpeää, joka on sitä suurempi, mitä poikkeavampi valtaväestöstä kokee olevansa. Ongelmalliseen rahapelaamiseen ja ongelmapelaajaan liitetään paljon negatiivisia stereotypioita (Horch & Hodgins 2013). Pelaajien syyllistämistä pelintarjoajien sijaan tukevat peliyhtiöiden mainoskampanjat, joissa keho-

tetaan pelaamaan ”maltilla”, muuallakin kuin Suomessa (ks. Rolando ja Scavarda 2018). Hoitoon hakeutumisen kynnys lienee sitä korkeampi, mitä poikkeavammasta ja oudommasta ongelmasta yksilö kokee kärsivänsä.

Työmarkkinamarginaaleissa oleville nuorille ja nuorille aikuisille suunnatussa kyselyssä (N=228; näyte) tuli esille, että vastaajista pitkälti yli puolet (yhteensä 65 %) katsoi, että on ”täysin oma vika, jos joutuu ongelmiin rahapelaamisen kanssa”. Vastaajista 39 % oli täysin samaa mieltä ja 26 % melko samaa mieltä väittämän kanssa (Lähteenmaa 2022). Jos jatkuvasti eri puolilta viestitetään, että ongelmaton pelaaminen on hyvin mahdollista, jos vain yrittää, se voi lisätä peliongelmaisten häpeää ja peliongelmiin joutuvien syyllistämistä – mistä kyselytulos juuri kertoo. Häpeä taas vaikeuttaa hoitoon hakeutumista. Pelaamisen kulttuurisia konteksteja ja peliorientaatioita sekä niistä toiseen liukumisia on siksikin tärkeää ymmärtää. Tällöin peliriippuvaiseksi ja peliongelmiin ajautuminen ei enää näytä niin mystiseltä ja häpeälliseltä.

Lähteet

- Aaltonen, Sanna (2013) Trying to Push Things through. Forms and Bounds of Agency in Transitions of School-age Young People. *Journal of Youth Studies* 16 (3), 375–390.
- Baudrillard, Jean (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Borch, Anita (2013) *Households' Images of Gambling*. University of Helsinki: Publications of the Department of Social Research 2013:15.
- Callois, Robert (2001) *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Cohen, John & Hansel, Mark (1972) *Risk and Gambling. The Study of Subjective Probability*. London: Longmans, Green and co.
- Cosgrave, James F. (2006) *The Sociology of Risk and Gambling Reader*. New York: Routledge.
- Dostojevski, Fjodorov (1867/2009) *Peluri*. Helsinki: Otava.
- Erdheim, Mario (1990) Sinnggebung und Kulturwandel. Teoksessa *Ethnopschoanalyse 1*. Glaube,

- Magie, Religion. Frankfurt am Main: Brandes & Aspel.
- Evergreen Council on Problem Gambling (2019) *Problem Gambling and Mental Health Disorders*. www.evergreencpg.org (Viitattu 19.8.2023.)
- Genep, Arnold van (1909) *The Rites of Passage*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Giddens, Anthony (1990) *The Consequence of Modernity*. Oxford: Polity Press.
- Gillespie, Meredith A.M. & Derevensky, Jeffrey L. & Gypta, Rina (2007) Adolescent Problem Gambling: Developing a Gambling Expectancy Instrument. *Journal of Gambling Issues* 19, 51–68.
- Goffman, Erving (1967) Where the Action Is. Teoksessa Ervin Goffman *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Pantheon Books, 149–270.
- Griffiths, Mark (1995) *Adolescent Gambling*. London & New York: Routledge.
- Heikkilä, Jukka & Laine, Juha & Salokoski, Tarja (2009) *Rahapelien haitta-arviointi*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportteja-sarja no 18.
- Hirschovits-Gerz, Tanja & Koski-Jännes, Anja (2010) Suomalaisten käsityksiä riippuvuuksista: iän, sukupuolen ja yhteiskunnallisen todellisuuden vaikutuksia mielikuviiin. *Sosiologia* (47) 1, 3–21.
- Horch, Jenny & Hodgins, David (2013) Stereotypes of Problem Gambling. *Journal of Gambling Issues* 28, 1–19. <http://igi.camh.net/doi/pdf/10.4309/jgi.2013.28.10>.
- Ilmonen, Kaj (toim.) (1998) *Moderniteetti ja moraali*. Helsinki: Gaudeamus.
- Jokinen, Eeva & Könönen, Jukka & Venäläinen, Juha-na & Vähämäki, Jussi (2011) (toim.) *”Yrittäkää edes!” Prekarisaatio Pohjois-Karjalassa*. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Jouhki, Hannu & Oksanen, Atte (2022) To Get High or to Get Out? Examining the Link between Addictive Behaviors and Escapism. *Substance Use and Misuse* 57 (2), 202–211. <https://doi.org/10.1080/10826084.2021.2002897>.
- Kaartinen, Risto (2008) *Lyödäänkö vetoa, että voin lopettaa pelaamisen? Rahapeleillä velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järjely*. Kuluttajaekonomian pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, Taloustieteiden laitos, Selvityksiä nro 54.
- Kinnunen, Jani (2021) *Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot*. Tampereen yliopisto väitöskirjat 502. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2172-7>.
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri: Pelaamista koronan aikaan*. Tampereen yliopisto: TRIM Research Reports 29. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>.
- Kinnunen, Jani & Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) *Pelaajabarometri: Kohti uutta normaalia*. Tampereen yliopisto: TRIM Research Reports 31. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.
- Kämpö, Jenni & Pajunen, Elisa (2010) *Pelin viemää. Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 11/2010. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201205085241>.
- Lähteenmaa, Jaana (2011) Nuoret työttömät ja yliviiritetty toimijuus. *Nuorisotutkimus* (29) 4, 47–60.
- Lähteenmaa, Jaana & Strand, Teija (2009) *Pelin jälkeen: velkaa vai voittoa? Tutkimus velan ottamisesta rahapeleihin, erityistarkastelussa nettipokeri ja pikavippaaminen*. Helsinki: Stakes.
- Lähteenmaa, Jaana (2022) *”Kuin heikoilla jäillä kävelyä”. Nuorten aikuisten rahapelaaminen työmarkkinoiden marginaaleissa*. Helsinki: Vasemmistofoorumi ry, raportteja 3/2022.
- Majamäki, Maija (2010) *Aktiivisten pelaajien antamat merkitykset rahapelaamisen motivaatioille*. Helsingin yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta, Sosiaalitieteiden laitos, Sosiologia, pro gradu -tutkielma.
- Marionneau, Virve (2015) *Socio-cultural Contexts of Gambling – a Comparative Study of Finland and France*. University of Helsinki: Publications of the Department of Social Research.
- Mercer, Kimberley B. & Eastwood, John D. (2010) Is Boredom Associated with Problem Gambling Behaviour? It Depends on What You Mean by ”Boredom”. *International Gambling Studies* 10 (1), 91–104. <https://doi.org/10.1080/14459791003754414>.
- Mäyrä, Frans (2013) Aika, raha ja peliviihde. Teoksessa Tuukka Tammi & Pauliina Raento (toim.) *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Näre, Sari (2014) *”Taistelulenttänä Suomen nuorison sielu.” Suur-Suomi -hengen nostatusta, hengellä pelaamista ja vastarintaa*. Teoksessa Jenni Kirves & Sari Näre (toim.) *Luvattu maa. Suur-Suomen unelma ja unohdus*. Helsinki: Johnny Kniga.
- Näre, Sari (2016) *Sota ja seksi. Rintamamiesten seksuaalikerrottua talvi- ja jatkosodan ajalta*. Helsinki: Tammi.
- Näre, Sari & Näre, Lena (2022) *Työttömyys sattuu. Arjen kamppailuja työllistämistoimien rattaissa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Pirskanen, Henna & Järvinen-Tassopoulos, Johanna (2018) Johdanto: rahapeli- ja päihdeongelmat perhesuhteissa. Teoksessa Johanna Järvinen-Tassopoulos & Henna Pirskanen (toim.) *Riippuvuus perheessä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Raento, Pauliina (toim.) (2012) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.

- Reith, Gerda (1999) *The Age of Change: Gambling in Western Culture*. London: Routledge.
- Reith, Gerda (2012) *Gambling Careers: a Longitudinal Qualitative Study of Gambling Behaviour*. Book of Abstracts. 9th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues 18–21, September 2012. European Association for the Study of Gambling.
- Reith, Gerda & Dobbie, Fiona (2011) Beginning Gambling. The Role of Social Networks and Environment. *Addiction Research and Theory* 19 (6), 483–493.
- Ruckenstein, Minna (2013b) Temporalities of Addiction. Teoksessa Lena Hansson & Ulrika Holmberg & Helene Brembeck (toim.) *Making Sense of Consumption. Selection from 2nd Nordic Conference on Consumer Research*. University of Gothenburg, Centre for Consumer Science.
- Rolando, Sara & Scavarda, Alice (2018) Italian gambling regulations: Justifications and counter-arguments. Teoksessa Michael Egerer & Virve Marionneau & Janne Nikkinen (toim.) *Gambling policies in European Welfare States. Current Challenges and Future Prospects*. Palgrave MacMillan Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90620-1>.
- Room, Robin (2021) No level has primacy in what is called addiction: "addiction is a social disease" would be just as tenable. *Neuropsychopharmacology* 46 (10):1712. DOI: 10.1038/s41386-021-01015-4.
- Salonen, Anne & Raisamo, Susanna (2015) *Suomalainen rahapelaaminen*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuksia.
- Salonen, Anne & Lind, Kalle & Hagfors, Heli & Castren, Sari & Kontto, Jukka (2020) *Rahapelaaminen, peliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet vuosina 2007–2019. Suomalaisen rahapelaaminen 2019*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 18/2020. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-594-0>.
- Silvennoinen, Inka & Vuorento, Henna (2022) *Peluurin vuosiraportti 2021*. https://www.peluuri.fi/sites/default/files/2022-05/Peluuri_vuosiraportti_2021_final.pdf (Viitattu 15.9.2023.)
- Strand, Teija & Lähteenmaa, Jaana (2011): Rahapelaaminen – sairaan hauskaa? *Media & viestintä* 33 (4), 97–108. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/62920> (Viitattu 1.9.2023.)
- Sulkunen, Pekka (2015) The Images Theory of Addiction. *Journal of drug and alcohol Research* 4 (1), 5–11. <https://doi.org/10.7895/ijadr.v4i1.191>.
- Turner, Victor (1969) *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. New Jersey: Transaction Publishers.
- West, Robert (2006) *Theory of Addiction*. Oxford: Blackwell Publishing.