

Lotta Silventoinen & Anni Tahvanainen

**“Pelit tulivat ensin ja lopuksi vasta minä.”
Opinnäytetyö peliongelmaisten läheisten koke-
muksista.**

LAB ammattikorkeakoulu
Sosiaali- ja terveysala Lappeenranta
Sosionomi (AMK)

Opinnäytetyö 2020

Tiivistelmä

Lotta Silventoinen ja Anni Tahvanainen

“Pelit tulivat ensin, ja lopuksi vasta minä.”

Opinnäytetyö peliongelmaisten läheisten kokemuksista. 34 sivua, 3 liitettä

LAB-ammattikorkeakoulu

Hyvinvointiala Lappeenranta

Sosionomikoulutus

Sosionomi (AMK)

Opinnäytetyö 2020

Ohjaajat: lehtori Taija Nöjd, LAB-ammattikorkeakoulu

Opinnäytetyön taustalla on kiinnostuksemme ongelmapelaamiseen ja sen tuomiin ilmiöihin pelaajan lähipiirissä. Tutkimuksellisessa opinnäytetyössämme tarkastelemme rahapeliongelmaisten läheisten kokemuksia, saatua tukea sekä mahdollisesti kaivattua tukea ja apua. Opinnäytetyössä käydään läpi teoretietoa suomalaisten rahapelaamisesta sekä ongelmapelaajien läheisten tukemisesta.

Opinnäytetyön aineisto koostuu anonyymien Webropol kyselyn kautta saaduista vastauksista. Aineisto kerättiin kevään 2020 aikana. Kyselyssä oli kolme avointa kysymystä liittyen pelaamiseen, saatua tukea ja tuen tarpeeseen. Kyselyn vastaajilla oli myös mahdollisuus kertoa oma tarinansa heidän niin halutessaan. Kyselyyn osallistui 43 eri vastaajaa.

Opinnäytetyön teoreettisina lähtökohtina toimivat ongelmapelaaminen, kokemuksellisuus, koettu tuen tarve, ihmissuhteet, sekä ongelmapelaamiseen liittyvät lieveilmiöt. Työ on laadullinen katsaus rahapeliongelmaisten läheisten kokemuksiin. Opinnäytetyötä voidaan hyödyntää, jos haluaa tietoa ongelmapelaamisen vaikutuksesta läheisiin sekä läheisten kokemasta tuen tarpeesta.

Havaintomme ja johtopäätöksemme on, että läheiset eivät koe saaneensa riittävästi tietoa läheisille suunnatusta tuesta, ongelmapelaamisesta sekä sen aiheuttamista haitoista. Vastaajat olisivat kaivanneet keskusteluapua ja tietoisuutta pelien haitallisuudesta. Opinnäytetyötä kasatessa nousi esiin asiaa koskettavien osapuolten inhimillisen kärsimyksen määrä.

Tutkimuksen teoreettisina lähtökohtina toimivat ongelmapelaaminen, kokemuksellisuus, koettu tuen tarve, ihmissuhteet, sekä ongelmapelaamiseen liittyvät lieveilmiöt. Opinnäytetyötä voidaan hyödyntää, jos haluaa tietoa ongelmapelaamisen vaikutuksesta läheisiin sekä läheisten kokemasta tuen tarpeesta.

Asiasanat: ongelmapelaaminen, rahapeli riippuvuus, ihmissuhteet, selviytymiskeinot, tuen tarve.

Abstract

Lotta Silventoinen & Anni Tahvanainen

“The games came before me”- research on gamblers family members experiences., 34 pages, 3 Appendices

LAB University of Applied Sciences

Health Care and Social Service, Lappeenranta

Degree Programme in Social Services

Bachelor´s Thesis 2020

Instructor: Ms Taija Nöjd, Lecturer, LAB University of Applied Sciences

The research was based on our interest in gambling addiction and phenomena around it based on gamblers' family members. We examined experiences of gambler's about help and other supportive acts in their lives. Our thesis is based on theoretical knowledge of Finnish gamblers and their family members which we searched from various publications and studies. This knowledge was used to analyse our Webropol survey.

Our research is based on anonymous Webropol survey about help and other supportive acts that the gamblers' family members have received or would want to receive. The material was gathered in spring 2020. The survey had three open questions about gambling, help and possible support. The survey respondents were also allowed to write a short story about their situation as a family member of a gambler. 43 people answered the survey.

The theoretical base was gambling, experiences, the need of support, relationships and by products of gambling. This thesis is qualitative review of the experiences of gamblers' family members. The thesis can be utilized in search for information about the effects of gambling on family members and the support needed by the family members.

The results of the study show that the family members do not receive enough support and help that they need. The results show that people wish for more counselling and awareness about gambling and the harmful side effects of it. The humane suffering which effects the gambler and the family members rises from the answers.

Keywords: gambling addiction, harmful gambling, relationships, coping strategies, need of support

Sisältö

1	Johdanto	5
2	Suomalaisten rahapelaaminen	6
2.1	Yksinoikeusjärjestelmä ja rahapelituottojen ohjautuminen	7
2.2	Pelien tuottajien vastuullisuus	8
3	Rahapeliriippuvuus ja ongelmapelaaminen	9
3.1	Tautiluokitus	9
3.2	Riippuvuuden ja ongelmapelaamisen hoitaminen	10
4	Lieveilmiöt	11
4.1	Mielenterveys- ja päihdeongelmat	11
4.2	Ihmissuhdeongelmat	12
4.3	Velkaantuminen	13
5	Aiempi tutkimus läheisten kokemuksista	14
6	Kriisityö	16
7	Opinnäytetyön tarkoitus ja toteutus	17
7.1	Tutkimustehtävä ja tutkimusmenetelmä	18
7.2	Aineiston keruu	19
7.3	Aineiston analyysi	20
7.4	Eettisyys ja luotettavuus	21
8	Kyselyn tulokset	22
8.1	Läheisten saama tuki vastausten pohjalta	22
8.1.1	Päihde- ja mielenterveyspalvelut	22
8.1.2	Vertaistuki	24
8.2	Kaivattu tuki vastausten pohjalta	25
8.2.1	Ongelmapelaajille suunnatun tuen tarve	26
8.2.2	Vertaistuen tarve	26
8.2.3	Mistä ja miten apua saa	27
8.2.4	Taloudenhallinta ja omaisuuden turvaaminen	28
9	Pohdinta	30
	Lähteet	
	Liitteet	

Liitteet

Liite 1 Ohjauksen polku

Liite 2 Kyselyrunko

Liite 3 Saatekirje

1 Johdanto

“Tilanne on kamala. Kaikki on ulosotossa, kohta menee talo. Mies on ottanut minun nimelläni pikavippejä kymmenien tuhansien edestä ja kaikki tuloni menevät velkojen maksuun. Vaikeuksia saada lapsille ruokaa ja muuta laskuja maksettua. Mies edelleen vähättelee ongelmaa. Syyttää rahaongelmista verottajaa, tilitoimistoa ja minua. Olen aivan lopussa.” -Vastaaja 21-

Opinnäytetyössä tarkastellaan läheisten kokemuksia ja sen millaista tukea he kokevat tarvitsevansa. Rahapeliin saavutettavuus on nyky-yhteiskunnassa helppoa ja vaivatonta. Vuoden 2015 väestökyselyn mukaan suomalaisista 3,3 prosentilla oli rahapeli-ongelma. (Salonen & Raisamo 2015, 54.) Ongelma koskettaa pelaavien läheisiä, kumppaneita ja perheitä. Tässä opinnäytetyössä haluamme kyselyn vastauksista kootun aineiston pohjalta tuoda esille läheisten yksilöllisiä kokemuksia saadusta ja koetusta tuen tarpeesta. Uskomme että opinnäytetyöstämme on hyötyä aiheesta kiinnostuneille sekä sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille, jotka haluavat kehittää tukimuotoja ongelmapelaajien läheisille.

Tutkielmassa keskitymme tarkastelemaan ongelmapelaajien läheisten kokemuksiin pohjautuvaa tietoa yksilöllisestä tuen tarpeesta. Pyrimme selvittämään, millaista tukea vastaajat ovat saaneet, onko vastaajien kokemusten perusteella tuki helposti saatavilla sekä onko saatu tuki auttanut heitä. Analyysissä tarkastelemme, nouseeko esille tiettyjä teemoja tai asioita mitä läheiset olisivat erityisesti kaivanneet.

2 Suomalalaisten rahapelaaminen

Suomalaiset pelaavat ahkerasti. Peleistä suosituimpia ovat erilaiset automaattipelit, arvat ja lotot. THL:n vuonna 2015 toteuttaman väestökyselyn mukaan noin 80% suomalaista oli pelannut rahapelejä kuluneen vuoden aikana. Tämä tarkoittaa noin 3 miljoonaa suomalaista. Suomalaisista miehistä 85 % ja naisista 75% olivat pelanneet edeltävän vuoden (2014) aikana. Miehet pelaavat rahapelejä 10% naisia enemmän. Alueellisesti yleisintä pelaaminen on Etelä-Karjalassa, Kymenlaaksossa, Pohjanmaalla, Keski-Pohjanmaalla sekä Etelä-Pohjanmaalla. Hyväksyttävä haastatteluja THL:n väestökyselyssä oli 4515 kappaletta. (Salonen & Raisamo, 2015, 29).

Suomalaisten rahapelaamista on tutkittu THL:n ja tilastokeskuksen toteuttamana väestökyselyiden avulla vuodesta 2003. Verratessa vuoden 2011 ja 2015 tuloksia suomalaisten pelaaminen on kasvanut vuodesta 2007 vuoteen 2015 seitsemällä prosenttiyksiköllä (7%) (Järvinen-Tassopoulos 2017, 51). Uusin suomalaisten rahapelaamista käsittelevä THL:n raportti on julkaistu huhtikuussa 2020, ja sen mukaan säännöllinen rahapelaaminen on vähentynyt vuodesta 2015 vuoteen 2019 (Salonen ym. 2020, 34).

Juuri julkaistun THL:n raportin mukaan suomalaista rahapelejä oli viimeisen 12 kuukauden aikana pelannut 78% (Salonen ym. 2020, 1). Muutosta ei siis edeltävään tutkimukseen ollut merkittävästi (2%). Suomalaisen pelikate oli vuonna 2019 1690,7 miljoonaa euroa. Pelikatteella tarkoitetaan rahapeleihin käytettyä summaa, josta on vähennetty pelaajille maksetut voitot (Veikkaus, Veikkaus numeroina 2020). Väestökyselyn mukaan suomalaisten asenteet rahapelaamista kohtaan ovat kansainvälisestäkin vertailtuna myönteisiä (Salonen & Raisamo, 2015, 45).

Kuinka paljon suomalaiset käyttävät rahapeleihin euromääräisesti ja mihin pelien tuotot menevät? Vuoden 2015 väestökyselyn mukaan suomalaiset pelaavat 1329 miljoonaa euroa vuodessa, joka tarkoittaa 494,02 euroa jokaista rahapelaajaa kohden vuoden aikana (Järvinen-Tassopoulos 2017, 58). Ongelmapelaajilla summat voivat vaihdella paljonkin. Tilanteeseen vaikuttaa niin pelaajan tulot kuin

myös henkinen hyvinvointi. Pelaaja ei välttämättä itsekään ole selvillä pelattujen summien kokonaismääristä sekä saattaa vähätellä pelattuja rahamääriä.

2.1 Yksinoikeusjärjestelmä ja rahapeli tuottojen ohjautuminen

Veikkauksella on yksinoikeus rahapelien toimeenpanoon manner- Suomessa. Ulkomaisten peliyhtiöiden pelejä voi pelata internetissä, eikä se ole laitonta. Yksinoikeusjärjestelmää perustellaan vastuullisuudella, ja rahapeli toiminnan sääntelyllä, jonka kautta voidaan ehkäistä pelihaittoja sekä ehkäistä rahapeli toimintaan liittyvä rikollisuutta. (Veikkaus 2020, Rahapeliala.)

Rahapeli toimintaa valvoo poliisihallitus ja Suomessa rahapelaamista säätelee arpajaislaki, jonka tarkoitus on kuvattu seuraavalla tavalla:

1 § (21.12.2016/1286) Lain soveltamisala ja tarkoitus

Tässä laissa säädetään arpajaisten toimeenpanosta ja toimeenpanon valvonnasta, arpajaisten tuottojen tilittämisestä ja käyttötarkoituksista sekä tuottojen käytön valvonnasta.

Tämän lain tarkoituksena on taata yleishyödyllisiin arpajaisiin osallistuvien oikeusturva, estää arpajaisiin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset sekä ehkäistä ja vähentää arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. (Arpajaislaki 2001/1047, §1.)

Peleistä kertyy vuosittain tuottoa noin 1,1 miljardia euroa, jotka käytetään yleishyödyllisen toiminnan tukemiseen valtion ylläpitämille laitoksille sekä kolmannelle sektorille. Yleishyödyllistä toimintaa on muun muassa nuorisotyö, tieteen ja taiteen edistäminen, terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistäminen, urheilu- ja liikuntakasvatus sekä hevoskasvatus ja hevosurheilu. (Veikkaus 2020, Avustukset.)

Peleistä saatu tuotto ja sen ohjautuminen eri toimintoihin ovat siis merkittävä tutkimuoto monille toimijoille. Eettisesti haastava kysymys onkin, pitäisikö rahapeli automaattit poistaa kaupoista ja muista helposti saavutettavista paikoista? Automaattien poistaminen voisi tuoda merkittävän loven rahapeli tuottoihin ja näin ollen vaikuttaa muun muassa kolmannen sektorin palveluihin.

Rahapelien ja niiden aiheuttamien haittojen takia inhimillistä kärsimystä kokeneet ihmiset voivat ymmärrettävästi kokea, että pelaaminen voisi vähentyä koneiden poistuttua näkyviltä. Rahapeleistä kertyvä tuotto, niiden ohjaus, sekä pelikoneiden sijoittelu tai pelien mainostus on kaksiteräinen miekka, johon on oletettavasti monia eri näkemyksiä. Tämä on omaa pohdintaamme, johon ei ole yksiselitteistä vastausta.

2.2 Pelien tuottajien vastuullisuus

Vaikkakin Veikkauksen tuotoilla saavutetaan paljon hyvää, on mielestämme aiheellista pohtia, kuinka yritys, jonka tuotteilla on osalle väestöstä addiktoiva vaikutus toteuttaa vastuullisuutta. Veikkauksen vastuullisuusohjelmassa mainitaan yrityksen tarkoituksensa tuottaa peleillä, mutta ei hinnalla millä hyvänsä. Veikkauksen rahoittaa yli kahdella miljoonalla eurolla pelihaittatutkimusta ja on aktiivisesti mukana pelihaittatutkimuksissa. Viimeisin tutkimus on tehty marraskuussa 2019. Tutkimuksessa selvitettiin ongelmapelaajien osuutta väestössä. (Veikkaus 2020, Vastuullisuus.)

Veikkauksen toimintaan kuuluu oleellisena osana yhteiskuntavastuu, jonka ydin on vastuullinen rahapelite toiminta sekä sen markkinointi. Rahapelimainoksien esillä olo on ja yleiseen näkyvyyteen sekä kuuluvuuteen onkin Veikkauksen toimesta puututtu. Esimerkkinä henkilö, joka on asettanut itselleen pelikiellon Veikkauksen peleihin tulee jäämään digitaalisen, markkinoinen ulkopuolelle aina kun se vain on mahdollista. Veikkaus yhtiönä ottaa selvästi peliongelmiin olemassaolon vakavasti ja tarjoaakin kuluttajille mahdollisia keinoja suojella itseään pelaamisen haitoilta. Kuluttajalle tarjotaan mahdollisuus rajata pelaamistaan tiettyihin rahasummiin tai estää pelaamisen kokonaan. Täyden pelikiellon asettamisen myötä kuluttajalle annetaan mahdollisuus yhteydenottoon Peluurin toimesta. (Veikkaus 2020, Vastuullisuus.)

Pohdimmekin että, jos Veikkauksen tuotot vähenevät ja sitä myöten yleishyödylliseen toimintaan ohjatut summat pienevät, millä keinoin tämä kyetään kompensoimaan? Kuinka eettisesti kestävämmällä alueella liikutaan, jos esimerkiksi nuorisotyön tai päihde- ja mielenterveystyön rahoitus on osittain ison peliyhtiön tuottamaa?

3 Rahapeliiriippuvuus ja ongelmapelaaminen

Ongelmapelaamisesta puhuttaessa käytetään useita eri termejä. Yleisesti käytettyimpiä ovat liikapelaaminen, ongelmapelaaminen, peliriippuvuus ja himopelaaminen. Ongelmapelaamiselle ei ole vielä olemassa yhtä hyväksyttyä määritelmää. Avaamme tutkimuksessa rahapeliiriippuvuuden ja ongelmapelaamisen määritelmiä ja käytämme tutkimuksessa termiä ongelmapelaaminen. Käytämme tätä termiä, koska emme tiedä kyselyn vastaajien läheisistä onko heillä diagnosoitua rahapeliiriippuvuutta.

Yhdysvaltain psykiatrisen yhdistyksen mukaan himo- ja ongelmapelaamistaipumus voi kulkea perheissä, mutta myös ympäristötekijät vaikuttavat ongelman syntyyn. Miehet alkavat todennäköisemmin ongelmapelata nuoremmassa iässä ja naiset todennäköisemmin hieman myöhemmin. (American psychiatric association 2018, Gambling disorder).

3.1 Tautiluokitus

Rahapeliiriippuvuus on mukana kahdessa kansainvälisesti käytössä olevassa tautiluokituksessa ICD-10 ja DSM-5. Suomessa käytetään WHO:n ICD-tautiluokitusta, joka määrittää rahapeliongelman pelihimoksi (F63.0). (THL 2020, Kansainväliset tautiluokitukset.)

Pelihimo käsittää usein toistuvia henkilön elämää hallitsevia uhkapelijaksoja. Tällöin henkilön ajatuksia hallitsevat vahvasti ajatukset pelaamisesta. Nämä ajatukset vahingoittavat sosiaalisia, ammatillisia, aineellisia ja perheeseen liittyviä arvoja ja sitoumuksia. Toistuva pelaaminen, joka jatkuu ja lisääntyy, on yksi taudinkuvan olennainen piirre. (THL 2020, Rahapelit.)

Ongelmapelaaminen ei ole lääkärin antama diagnoosi toisin kuin peliriippuvuus. Ongelmapelaaminen on terminä joustava käsite ja vaihtelee yksilöiden välillä. Ongelmapelaaminen niin kuin rahapeliiriippuvuuskin vaikuttaa negatiivisesti ihmisen ajatuksiin, mielialaan, toimintaan, talouteen ja terveyteen.

Peliriippuvuudella sekä ongelmapelaamisella on merkittävä vaikutus läheisten hyvinvointiin, sillä tässäkin tapauksessa taustalla voi olla erinäisiä mielenterveys-

sekä päihdeongelmia. Usealla on myös taloudellisia vaikeuksia pelaamisen vuoksi. Ongelmapelaajalla voi olla myös taipumusta laiminlyödä läheisiään ja muutoinkin vetäytyä sosiaalisista tilanteista.

Ongelmapelaaja saattaa laiminlyödä muut elämän vastualueet pelaamisen hignon seurauksena. Tästä voi seurata esimerkiksi työpaikan menetys, opiskeluiden viivästyminen tai jopa keskeytyminen (Peluuri 2020, Yleistä tietoa pelaajille). Nämä ongelmapelaamiseen liittyvät tekijät rasittavat ihmissuhteita ja syövät läheisen voimavaroja merkittävästi. Tästä syystä läheisten tuen tarpeen määrittäminen on mielestämme tärkeää.

3.2 Riippuvuuden ja ongelmapelaamisen hoitaminen

Rahapeliongelman hoitamisessa nousee esille moniammatillisen yhteistyön merkitys. Haasteiden ollessa monitasoisia, tarvitaan ammattilaisia päihde- ja mielen-terveyspalveluista, aikuissosiaalityöstä/sosiaalityöstä, velkaneuvonnasta ja näitä palveluita täydentäviä sekä tukevia kolmannen sektorin toimijoita. Hoidon ja tuen tarve tulee arvioidakin aina tapauskohtaisesti. Kun kyseessä on riskipelaaminen, eikä ongelma ole kehittynyt pelihimon tai riippuvuuden kriteerit täyttävälle tasolla voivat peruspalvelut riittää. Terveystieteiden peruspalveluiksi määritellään neuvonta, puheeksiotto, tuki, mini-interventiot sekä velkaneuvonta. Jos peruspalveluiden tukitoimet eivät tuota toivottua tulosta tai henkilöä ei voida auttaa tarvittavalla tavalla, on syytä ohjata hänet rahapeliongelman hoitoon. Hoitoonohjaus on paikallaan myös ongelman muodostuttua riippuvuudeksi ja siitä on vakavia psyykkisiä, fyysisiä tai sosiaalisia haittoja pelaajalle tai hänen läheisilleen. (THL 2020, Rahapelit.)

Suomessa ei ole toistaiseksi Käypä hoito- suosituksia rahapeliongelman hoitoon. Tämänhetkiset hoitomuodot kuten kognitiivisbehavioraalinen terapia, motivoiva haastattelu sekä farmakologinen tukihoido pohjautuvat kansainvälisiin suosituksiin. Pelaajan oma motivoituminen on suuressa roolissa parantumisessa. Oman pelaamisen rajoittaminen on mahdollista erilaisilla pelikielloilla sekä rajoituksilla. Pelisivustoja estäviä sovelluksia on kehitetty pelaamisen rajaamiseen. Pelaajien käypä hoito suositusten puuttuessa, voi läheistenkin huomioimen sosiaali- ja terveydenhuollossa olla haastavaa.

Pelaajille on verkossa ja sosiaalisessa mediassa keskustelupalstoja ja etäyhteyksin käytäviä vertaistukiryhmiä. Monella kunnalla on omia ryhmiä pelaajille, kuten esimerkiksi GA (gamblers anonymous). Vertaistuki toimii tietynlaisena kuntouttavana toimintana, pelaajan päästessä purkamaan omia tuntemuksiaan sekä ryhmien ammattilaisten mahdollistaessa työkaluja erilaisten tunteiden käsittelyyn. Pelihaittoja on mahdollista vähentää sekä niihin on mahdollista vaikuttaa vastuullisella rahapelipolitiikalla, ehkäisevällä päihdetyöllä, sekä erilaisilla tuki ja hoitopalveluilla. (THL 2020, Rahapelit.)

Nikkinen on todennut julkaisussaan Sosiaalieettinen näkökulma rahapeliongelmiin ehkäisyyn ja hoitoon, että vertaistuella on merkittävä osansa ongelmapelaajien hoidossa (Nikkinen 2009, 40). Rahapeliongelman hoitaminen kuten vertaistuki palveluiden tuottaminen ja pelaajan muu tukeminen on jokaisen kunnan vastuulla. Koska pelaajan ja läheisten hoitaminen on kuntien vastuulla, hoitoa tuotetaan eri tavoin riippuen kunnasta.

4 Lieveilmiöt

Ongelmapelaamiseen kytkeytyy erilaisia lieveilmiöitä. Pääasiallisina teemoina ovat velkaantuminen, ihmissuhdeongelmat sekä erilaiset mielenterveys- ja päihdeongelmat. Nämä lieveilmiöt voivat vaikuttaa suoraan tai välillisesti läheisen jakamiseen ja toimintakykyyn. Seuraavissa kappaleissa lieveilmiöitä käsitellään läheisten sekä pelaajien kannalta.

4.1 Mielenterveys- ja päihdeongelmat

Moni pelaaja kokee monenlaisten tunteiden kirjoa aina ahdistuksesta jopa itsetuhoisuuteen. Pelaajan ongelmia avatessa taustalta paljastuu melko usein ahdistuneisuushäiriötä, masennusta, päihteiden riskikäyttöä. Mielenterveyden häiriöt ja keskittymisvaikeudet, kuten masennus, skitsofrenia tai ADHD, voivat myös altistaa rahapeliongelmalle. Runsaalla alkoholinkäytöllä voi olla rahapelaamista edistävä vaikutus. Nämä edellä mainitut tekijät voidaan yhdistää impulssikontrollin heikkouteen tai sen hetkelliseen heikkenemiseen. Riskinottoon voi myös vaikuttaa osa säännöllisesti käytetyistä lääkkeistä, kuten Parkinson taudin hoitoon käytetty dopamiiniagonisteihin kuuluva lääkeryhmä. (Ehkäisevä päihdetyö EHYT

ry 2020). Pelaamisen salailu läheisiltä aiheuttaa suurta huolta ja stressiä, joka voikin purkautua riitoina, vetäytymisenä tai jopa väkivaltaisena käytöksenä. Kaikki pelaajan kokema ahdistus, päihteet ja mahdollinen velkaantuminen voivat helposti ajaa ihmisen kielekkeen yli ja mielen vallata jopa itsetuhoiset ajatukset ja itsensä vahingoittaminen. Yhdysvaltain psykiatrisen ammatillisen yhdistyksen mukaan ongelmapelaajilla on suurentunut riski itsemurhaan (American psychiatric association 2018, gambling disorder).

Masennustilan laukaisevana tekijänä voivat olla elämässä tapahtuvat muutokset, kuten pettymykset, menetykset ja hyvinvointia uhkaavat muutokset. Ongelmapelaamisesta puhuttaessa sekä pelaaja, että läheinen ovat alttiita sairastumaan. On todettu että, mitä kauemmin riippuvuus on läsnä arjessa, todennäköisyys läheisen sairastumiselle kasvaa (Mäkelä 2018, 132). Masennus on Suomessa vakava kansanterveydellinen ongelma, ja masennustiloihin liittyy kohonnut itsemurhan riski (Terveyskirjasto 2020, Masennus). Masennus vaikuttaa yksilön hyvinvointiin ja toimintakykyyn kokonaisvaltaisesti, jolloin jo vaikeassa tilanteessa toimiminen voi hankaloitua entisestään.

4.2 Ihmissuhdeongelmat

Ihmissuhdeongelmat lieveilmionä voivat olla moninaisia. Pelaamisesta voi kärsiä pelaajan puoliso, lapset, sukulaiset ja työtoveritkin. Epävarmuus nykyhetkestä ja tulevaisuudesta on raskasta pelaajan läheisille. Tulevaisuuden suunnitelmat voivat tuntua karkaavan tavoittamattomiin talouden kaaduttua sekä luottamuksen kadottua. Ihmissuhteisiin voivat muuttua negatiivisesti pelaamisen myötä. Pelaajan ja läheisten keskeiseen suhteeseen muodostuu jännitteitä.

Pelaajaa lähellä olevat voivat kärsiä ongelmasta pitkäkestoisesti, tilanteen mukaan myös lyhytaikaisesti. Ihmissuhteisiin ja niiden ylläpitoon voi vaikuttaa pelaajan aiheuttama huoli, kommunikaation heikentyminen sekä epäluottamus. Läheiset voivat tuntea pelaajaa kohtaan myös surun, vihan ja samaan aikaan empatian tunteita. Läheisten kokema tunnekirjo voikin olla hämmentävä niin läheisille, kuin pelaajalle itselleen. Ilman tukea ja haitallisten tunteiden käsittelyä aiemmin koetut asiat voivat vaikuttaa myöhemmässäkin elämässä.

Missä tahansa ihmissuhteessa yksi tärkeimmistä asioista on toimiva keskusteluyhteys. Tämän toimimattomuus voi aiheuttaa paljon ongelmia esimerkiksi vääriä tulkintoja sekä väärin ymmärtämistä (Väestöliitto 2020. Parisuhteen kriisit). Ongelmapelaajan koittaa välttää asian tuomista julki, joten ongelmapelaajan ja läheisen suhdetta varjostaa puhumattomuus. Valehtelu ihmissuhteissa on usein haitallista ja se syö ihmissuhteilta pohjaa ja luottamusta. Usein valehtelijalla tässä tapauksessa ongelmapelaajalla on oma totuus, pelaaja voi jopa vahvistaa omaa totuuttaan valehtelemalla lisää (Mielenterveystalo 2020. Parisuhteen kriisit). Valheet voivat myös olla osittain totuudenmukaisia eli niin sanotusti kaunistellaan totuutta.

Läheinen voi mahdollisesti hukata oman identiteettinsä auttaessaan ja tukiesseen pelaajaa täten alistuttuaan tilanteeseen. Puolisoista tulee huoltajia ja jo pesästä lentäneet lapset palaavat vanhempiansa elätettäväksi. Parisuhteessa elävät voivat kokea epätasa-arvoa pelaajan ollessa kyvytön kantamaan yhteistä vastuuta arjesta.

Lähisuhdeväkivallan riskin on tutkittu lisääntyneen ihmissuhteissa, joissa jollakin osapuolella on todettu peliongelma. Pelaaja voi purkaa riippuvuuden aiheuttamaan henkistä huonoa oloa läheiseen väkivallan eri muodoin. Pelaaja ei kuitenkaan aina ole väkivallan tuottaja, vaan voi olla uhrin asemassa. Taloudelliset vaikeudet voivat johtaa riitaantumiseen, joka saattaa kärjistyä lähisuhdeväkivaltaan. (Gambling Research Exchange Ontario 2020.)

4.3 Velkaantuminen

Velkaantuminen voi tapahtua hyvin huomaamattomasti. Pikavippejä ja joustoluottoja markkinoidaan helppona rahana arjen yllättäviin kuluihin. Niitä ottamalla pelaamisen ja muiden kulujen rahoittaminen hetkellisesti voi vaikuttaa houkuttelevalta. Pelaaja kuvittelee voittavansa lainatut rahat takaisin, mutta harvoin näin käy. Takaisinmaksu ei ole mahdollista ja toisen lainan päälle otetaan uusi laina. Kierre on valmis. Läheiselle velkaantuminen voi paljastua yllättävän myöhään, sillä pelaamisen lisäksi velkaantuminen saatetaan salata. Velkaantuminen on voinut jatkua jo pidemmän aikaa. Tilanteen kriisiytyessä voi velkaa olla kymmeniä tuhansia eikä uusia lainoja saa enää mistään.

Läheiset saattavat myös velkaantua joko yrittäessään auttaa pelaajaa tai eivät ole saaneet riittävästi tukea ja ohjausta oman taloutensa suojaamiseksi. THL:n julkaisemassa tukioppaassa ongelmapelaajien läheisille on kerrottu konkreettisia keinoja raha-asioiden ja talouden turvaamiseen. Yhteisten pelisääntöjen sopiminen raha-asioista keskusteluun ja hoitamiseen voidaan sopia esimerkiksi kerran viikossa, jottei keskustelu rahasta teemoita liiaksi arkea. (Itäpuisto 2016, 26.)

Läheiselle talouden romahtaminen ja yleinen luottamuksen menetys voi romuttaa suhteen ongelmapelaajan sekä oman minäkuvan. Talousvaikeuksissa on kuitenkin tärkeää olla lamaantumatta ja tilannetta tulisi lähteä aktiivisesti selvittämään. Läheisten turvaverkoston kartoitus on tässä vaiheessa tärkeää ja ahdingosta tulee ottaa koppi. Oman talouden turvaaminen on tässä vaiheessa tärkeää ja oman velkaantumisen estäminen aloitettava. Pelaaja on voinut ottaa läheisen nimiin lainoja, jolloin maksuvaikeuksien aikana velat kaatuvat läheisen niskaan.

5 Aiempi tutkimus läheisten kokemuksista

Läheisten yhteydenotot Peluurin auttavaan puhelimeen kasvoivat vuosien 2017-2018 välisenä aikana 24%. Auttavan puhelimen yhteydenotoista 34,74 % tuli ongelmapelaajien läheisiltä. Ongelmallinen pelaaminen aiheuttaa pelaajan lähipiirille monenlaisia haasteita, kuten taloudellisia ongelmia, luottamuspulaa, ahdistusta ja epävarmuutta. Peluuriin soittaneiden läheisten kokemuksissa esille nousivat pelaamisen jatkuva miettiminen, huoli, epäluottamus, ahdistus ja stressi. (Peluuri vuosiraportti 2018, 20.) Peluurin tuottama tieto kertoo pelaamiseen liittyvien ilmiöiden ajankohtaisesta tilanteesta, pelihaittakentän mahdollisista muutoksista ja läheisille tuotettujen palveluiden ajankohtaisesta tilanteesta.

THL:n kyselyyn suomalaisten rahapelaamisesta osallistui vuonna 2019 3994 suomalaista (Salonen ym. 2020, 1). Noin viidennes vuoden 2019 väestökyselyyn vastanneista kertoi, että heidän läheisellään on ollut ongelmallista rahapelaamista. Niiden vastaajien osuus, jotka kokevat läheisellään olevan ongelmapelaamista on kasvanut vuodesta 2007 asti. Tavallisimmin vuoden 2019 tutkimuksessa vastaajien ongelmallisesti pelaavia läheisiä olivat sisarukset, puoliset ja isät. (Salonen ym. 2020, 14.) THL:n tutkimukset suomalaisten rahapelaamisesta antavat

tutkittua tietoa ongelmapelaamisen laajuudesta sekä sen vaikutuksista yksilö- ja yhteiskunnallisella tasolla.

Johanna Marttisen pro gradu tutkielma; Puolison Kokemuksia peliongelma-
Marttinen lähestyy asiaa narratiivisen metodin avulla, jonka myötä hän pyrki ymmärtämään puolisoiden kokemuksia peliongelmaisen puolisona elämisestä. Tutkielman ydin on puolisoiden hyvinvoinnin ja selviytymisen tarkastelu sekä peliongelman rasittavuus parisuhteeseen. (Marttinen 2009, 7.) Luottamuksen menetys koettiin raskaimpana seurauksena puolison ongelmapelaamisesta. Puolisoiden kokemista tunnereaktioista suuttumus ja viha korostuivat. Suuttumusta ja vihaa seurasivat vastaajien tarinoissa katkeroituminen jopa koko elämänhallinnan horjuminen. Vaikka tutkimuksen vastaajien tarinoissa esiintyvät tunteet olivat hyvin negatiivisia, eivät puoliset kuitenkaan vastauksissaan kokeneet pelaajan persoonaa negatiivisena tai esittäneet vahvoja ongelmaiseen kohdistuvia syytöksiä. (Marttinen 2009, 82-84.) Tuloksissa näyttäytyi ongelmapelaamisen vaikutus parisuhteeseen kohdistuvia vaikeuksista, mutta tutkimuksessa parisuhteiden päättyminen ei kuitenkaan korostunut. Tulokset kertoivat puolisoiden suuresta sosiaalisen tuen tarpeesta, yksinäisyyden tunteesta sekä vaikeasta ja ahdistavasta elämäntilanteesta. Puolisot kokivat jääneensä ilman sosiaali- ja terveydenhuollon hoitomahdollisuuksia. Tuloksena oli myös puolisoiden kaipaama tuki negatiivisten tunteiden käsittelyyn yhdessä ongelmapelaajan kanssa. Puolisoiden selviytymiskeinoina olivat ongelman sietäminen, osallistumisen kautta pyrkimys vaikuttaa ongelmaan esimerkiksi kontrolloimalla sekä vetäytyminen välttämiskäyttäytymisen kautta. Rakkaus ja kiintymys olivat esille nousseita tekijöitä, jotka saivat puoliset pysymään parisuhteessa. Tuloksien mukaan tehokkaat selviytymiskeinot eli ongelmasuuntautunut, emotionaalinen, kognitiivinen ja fyysinen selviytyminen tulivat esille puolisoiden kertomuksissa, mutta ilmeni että valitettavan harvoin puolisoilla on mahdollisuuksia löytää tai hyödyntää näitä keinoja omassa elämäntilanteessaan ilman tukea ja apua (Marttinen 2009, 75-89.)

THL:n julkaisema opas; Suhteet pelissä - Tietoa ja tukea rahapelaamisesta huolestuneille läheisille. Oppaan tarkoitus on antaa lukijoille tietoa ongelmapelaamisen tunnistamisesta sekä auttaa ymmärtämään mistä ongelmapelaamisessa on kyse. Tukea ja ohjausta antavassa oppaassa on tietoa miten läheinen voi turvata

oman taloutensa, kohdata peliriippuvuuden ja sen mukana olevat lieveilmiöt. Aineistosta voi olla apua, jos epäilee läheisensä pelaavan, läheisen ongelmapelaaminen on paljastunut, läheinen haluaa kannustaa pelaajaa hakeutumaan hoitoon. Aineistoa voivat hyödyntää myös ammattilaiset, jotka työskentelevät ongelmapelaajien ja heidän läheistensä kanssa (Itäpuisto 2014, 3.)

Peliongelmaa ja peliriippuvuutta on tutkittu muiden riippuvuusongelmien tutkimuksen yhteydessä tai yleistä riippuvuuslähtökohtaa korostaen (Koski-Jännes 2000). Peli- ja päihderiippuvuudet voivat limittyä toisiinsa tai ruokkia toisiaan mutta, peliriippuvuuden ollessa toiminnallinen ja psyykinen ja päihderiippuvuuden ollessa fyysinen ja psyykinen on näiden välillä selvä ero. Tämä tulee ottaa huomioon teoreettista tietoa hyödynnettäessä (Koski-Jännes 2009. Aine ja toiminnalliset riippuvuudet).

6 Kriisityö

Pelaamisen paljastuminen on läheiselle yleensä sokki. Paljastuminen voi tapahtua postia hakiessa, sivuhistoriaa selatessa tai muussa vastaavassa tilanteessa. Ongelmapelaaminen osataan piilotella läheisiltä äärimmäisen hyvin. Paljastumisesta järkyttävää läheiselle yleensä tekeekin pelaamiseen kytkeytyvät lieveilmiöt, muun muassa velkaantuminen. Läheisen toiminta pelaamisen paljastumisen jälkeen voi olla epärationaalista, johtuen järkytyksestä. Tässä vaiheessa kriisityöhön perehtyneen ammattilaisen tuki olisi tarpeen.

Eryisesti kriisin ensimmäisessä vaiheessa, sokkivaiheessa läheisen olisi hyvä saada tukea matalalla kynnyksellä. Yleinen ahdistus pitkäkestoisena ja hoitamattomana voi aiheuttaa kokonaisvaltaisia haittoja ihmisen hyvinvoinnille. Kriisissä, ihminen ei selviydy aiempien kokemustensa avulla vaan joutuu etsimään uusia selviytymiskeinoja tilanteeseen sopeutuakseen. Kriisin voi laukaista yksittäinen, äkillinen ja järkyttävä kokemus, kriisi voi myös syntyä hitaammin, erilaisten elämäntilanteiden haasteiden, kehityskriisien ja kasautuvan stressin myötä. (Mielen-terveysseurat 2020, Tietoa kriiseistä.)

Kriisiin vaiheet käsittävät sokkivaiheen, reaktiovaiheen, käsittelyvaiheen sekä uudelleen suuntautumisen vaiheen. Vaiheet eivät välttämättä kulje aina kronologisessa järjestyksessä, vaan kriisissä olija voi palata käsittelyvaiheesta takaisin esimerkiksi reaktiovaiheeseen. Ongelmapelaamiseen liittyy vahvasti asian salailu, joten kaikki ongelmat eivät välttämättä paljastu kerralla. Tämä voi aiheuttaa läheiselle taantumisen kriisin käsittelyssä. Sokkivaihe tulee heti kriisin laukaisseen tapahtuman jälkeen. Yksilön on vaikea kriisin alussa hahmottaa tilannetta ja jokainen reagoi tilanteeseen omalla tavallaan. Reaktiot vaihtelevat lamaantumisesta suoraan toimintaan tai tunteiden pois sulkemiseen. Sokkivaiheen jälkeen tulee reaktiovaihe, jossa ihminen alkaa pikkuhiljaa kasaamaan tilannetta. Totuus tilanteesta alkaa valjeta ja vihan tunteet voivat nousta pintaan. Moni reagoi koko vartalollaan ja oireet voivatkin olla fyysisiä vaihdellen erilaisista kiputiloista yleiseen ahdistukseen. (Terveyskylä 2020, Kriisin vaiheet.)

7 Opinnäytetyön tarkoitus ja toteutus

Valitsimme kyseisen aiheen, koska halusimme tutkia ongelmapelaajien läheisiä emmekä löytäneet asiasta tarpeeksi tietoa. Seuraavaksi suunnittelimme tiedonkeruun sekä aineistohaun menetelmät. Koska suomalaisten rahapelaamista on tutkittu pitkään ja laajasti muun muassa THL:n ja tilastokeskuksen toimesta jo vuodesta 2003 halusimme tuoda esille läheisten kokemuksia aiheesta. Suomalaisten rahapelaamista käsittelevät tutkimukset antoivat meille paljon arvokasta tietoa lieveilmiöistä, jotka koskettavat pelaajien lisäksi läheisiä.

Puolistrukturoitu kysely vastasi suunnittelemamme tutkimuksen tarpeita koska aihepiiri ja teema-alue olivat tiedossa. Tilanteissa, joissa halutaan ja pyritään saamaan tietoa juuri tietyistä asioista, eikä vastaajille ole tarpeen antaa liiaksi vapauksia kyselyyn vastatessa, on puolistrukturoitu menetelmä sopiva valinta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Kyselyaineisto analysoitiin laadullisen sisällönanalyysin menetelmällä.

Sisällönanalyysi on aineistojen perusanalyysimenetelmä ja sen avulla voidaan analysoida eri aineistoja sekä samalla kuvata niitä. Sen tavoitteena on tutkittavan asian laaja, mutta tiivis esittäminen. Sisällönanalyysi on yksinkertainen tekniikka, jolla tuotetaan yksinkertaistettuja tutkittavan aiheen kuvauksia. (Kankkunen &

Vehviläinen-Julkunen 2009, 133–134.) Tekniikka soveltuu opinnäytetyössämme saadun ja kaivatun tuen kartoittamiseen.

Tutkimusmenetelmä mahdollisti meille kyselyn vastausten teemoittelun, jonka avulla aineisto pilkottiin osiin ja tällöin kykenimme toteuttamaan vertailua kyselyn tulosten kesken. Teemoittelun avulla oli mahdollista luoda yhtenäinen kokonaisuus, josta keskeiset tulokset olivat löydettävissä helposti sekä selkeästi. Avointen kysymysten myötä, vastauksissa nousi esille myös yllättäviä teemoja.

Tutkimalla vastaajien kokemuksia voidaan entistä paremmin ymmärtää läheisten kokemuksia ja tarpeita. Läheisten kaipaamaa tuen tarvetta on selvitetty varsin vähän. Olemme suorittaneet asiaan liittyen tiedonhakuja kirjastoista ja internet lähteistä, mutta emme osaa antaa vastausta miksi ongelmapelaajien läheisille suunnattua tutkimusta on julkaistu vähän. Vaikka päihdeongelmissa ja ongelmapelaamisessa on samankaltaisia teemoja sekä lieveilmiöitä, on ongelmapelaaminen kuitenkin toiminnallinen haitta. Päihdeongelmaisten läheisiä koskevaa kirjallisuutta ja tutkimustietoa löytyikin runsaasti, mutta pyrimme tekemään rajanvetoa tiedonhaussa, ettemme pohjaa teoriaa liiaksi päihdeongelmaisten läheisiä koskettaviin tutkimuksiin.

7.1 Tutkimustehtävä ja tutkimusmenetelmä

Tutkimustehtävä on tarkastella ongelmapelaajien läheisten kokemuksiin pohjautuvaa tietoa yksilöllisestä tuen tarpeesta. Pyrimme selvittämään, millaista tukea vastaajat ovat saaneet, onko vastaajien kokemusten perusteella tuki helposti saatavilla sekä onko saatu tuki auttanut heitä. Läheisten kokemukset ja tunteet ovat yksilöllisiä. Ihmiset voivat samankaltaisessa tilanteessa kokea hyvinkin erilaisia tunteita.

Selkeät, tarpeeksi suppeat ja huolellisesti määritellyt tutkimuskysymykset toimivat suuntaviittoina analyysissa (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Tutkimusotteena laadullinen tutkimuksemme on väljä ja moninainen, emmekä pyri tutkimuksella yleistettävään tietoon vaan tarkastelemaan ja sanoittamaan läheisten kokemuksia.

Kyselyssä esitettiin seuraavat kysymykset:

- Onko läheisesi rahapeliongelmainen? Onko pelaaminen aktiivisessa vai passiivisessa vaiheessa?
- Millaista tukea olet läheisenä saanut ja mistä?
- Millaista tukea toivoisit saavasi?

Kyselyn lopussa vastaajilla oli mahdollisuus kertoa oma tarinansa, miten ongelmapelaaminen on vaikuttanut heidän elämäänsä. Tämä osio toi meille lisäarvoa, sillä saimme kuulla tarinat ongelmien takaa.

Saadun tiedon avulla pohdimme, onko läheisille suunnattu tuki riittävää ja helposti saatavilla. Pyrimme saamaan mahdollisimman monipuolisen otannan läheisten kokemuksista Webropol kyselyn avulla ja hyödyntää sitä yhdessä teoreettisen tiedon kanssa. Näin saamme kokonaisen kuvan läheisten kokemuksista lähipiirissä tapahtuvasta ongelmapelaamisesta. Halusimme selvittää vastaavatko läheisten kokemukset jo tiedossa oleviin lieveilmiöihin vai nouseeko esille yllättäviä teemoja.

Tiedonhaun aloittamiseksi tehtävänä oli hahmottaa yleisimmät lieveilmiöt. Esiin nousivat erinäiset mielenterveysongelmat, muut riippuvuudet, sosiaaliset ongelmat sekä taloudellinen ahdinko. Lähteinä käytimme luotettavia tahoja kuten Terveystieteiden- ja hyvinvoinninlaitosta, Terveyskirjastoa, Veikkausta, Mielenterveysseuraa, Takuusäätiötä, velkaneuvontaa ja Sisäministeriötä. Pelaajille ja läheisille suunnatuista palveluista tutustuimme ja hyödynsimme Peluurin, Veikkauksen, Ehyt:n ja A-klinikkasäätiön tuottamaa tietoa. Lisäksi kokosimme kirjallisuutta aiheista; peliriippuvuus, päihderiippuvuus, asiakkaiden osallisuus sosiaali- ja terveystaloudissa sekä läheisten kokemukset.

7.2 Aineiston keruu

Kysely toteutettiin Webropol-työkalun avulla, jota pidimme auki 27.2.2020-31.3.2020. Linkkiä kyselyyn jaoimme Facebookissa omissa profiileissamme, Imatran ja Lappeenrannan Facebook ryhmissä sekä Naistenhuone nimisessä

Facebook ryhmässä. Omille Facebook sivuille jaettua linkkiä pystyi jakamaan eteenpäin.

Internetin kautta toteutetun kyselyn hyvä puoli on, että emme olleet suorassa kanssakäymisessä vastaajien kanssa. Näin ollen emme voineet omalla läsnäolollamme vaikuttaa vastauksiin. Kysymyksemme olivat avoimia, vastaajilla oli mahdollisuus kertoa kokemuksistaan sen verran kuin he itse olivat valmiita kertoamaan. Kyselytutkimuksen luotettavuutta parantaa se, että kysymykset on esitetty vastaajille aina samassa muodossa (Valli 2001, 31). Kysely oli anonymi. Anonymiteetin koimme tärkeäksi ongelmapelaamisen aiheuttaman mahdollisen häpeän ja leimaantumisen vuoksi. Ongelmapelaamisesta lähipiirissä ei edelleenkään puhuta kovin avoimesti, läheisten kokeman leimaavuuden tai syyllisyyden tunteiden vuoksi.

Kyselyn loppuun olimme myös varanneet vastaajalle mahdollisuuden kertoa vapaasti oman kokemuksensa siitä, miten ongelmapelaaminen on vaikuttanut hänen elämäänsä, ettei näkökulma jäisi ainoastaan kaivattuun tuen tarpeeseen. Vapaa sana mahdollisti lisätiedon saamisen. Lisätiedoilla saimme työhömmme inhimillisen näkökulman sekä syvyyttä.

7.3 Aineiston analyysi

Ongelmapelaamisen ja rahapeliriippuvuuden taakse kätkeytyy usein monta muuta diagnosoimatonta tai jo diagnosoitua sairautta sekä ongelmaa. Jotta voimme käsitellä saamiamme vastauksia ja ymmärtää niitä tulee meidän olla perillä kaikesta muusta rahapelaamisen ympärillä. Lieveilmiöiden käsittämisen merkitys on myös suuressa osassa teoreettisen tiedon pohdintaa ja seulontaa.

Kyselymme kysymysten ollessa varsin rajattuja pystyimme käymään kyselyn vastaukset systemaattisesti läpi. Teemoittelu on sopiva etenemistapa etsiesämme sisällöllisiä yhteneväisyyksiä ja eroja (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Käytimme laadullista sisällön analyysia tuloksia analysoidessa, näin pystyimme teemoittelemaan Webropoliin saamamme vastaukset. Teemoittelun tukena käytimme paljon teoriaa, josta löysimmekin paljon yhtymäkohtia saamiimme vastauksiin.

Aineistoa läpi käydessä käytimme teemoitteluun koodausta. Koodaus ei olisi ollut välttämätöntä, mutta helpotti aineiston käsittelyä. Alleviivasimme aineistosta esille tulleet teemat eri värein. Jaottelimme kyselyn vastaukset seuraaviin teemoihin: saatu tuki ja kaivattu tuki. Näiden kategorioiden alle etsimme vastauksista yhdistäviä tekijöitä. Merkitsemällä samanlaisin koodein tekstikohdat, joissa puhutaan tietyistä tai samankaltaisista asioista, saadaan aineistoon rakennetta ja helpotetaan analyysia (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Tämän jälkeen purimme aineiston alakategorioihin vastauksissa esille tulleiden aihealueiden mukaan.

Internetin kautta toteutettu kysely mahdollisti meille sellaisenkin tiedon, joka ei tulisi strukturoidussa haastattelussa välttämättä ilmi. Toisaalta emme myöskään voineet esittää vastaajille lisäkysymyksiä, joten osa vastauksista oli hyvin suppeita.

7.4 Eettisyys ja luotettavuus

Tutkimuksen eettisinä haasteina voidaan kokea anonyymeilta vastaajilta saadun tiedon luotettavuutta. Kävimme avointa keskustelua, että ymmärsimmehän kyselyn vastaukset oikein. Tästä syystä kysymyksien tuli olla mahdollisimman yksiselitteisiä sekä selkeitä. Yksi perustelu anonyymille kyselylle oli, etteivät kyselyn vastaukset saa tuottaa haittaa vastaajille. Kyselyyn vastaaminen oli täysin vapaaehtoista.

Esittämillämme kysymyksillä emme johdatelleet vastaajia mihinkään lopputulokseen. Meidän oli kiinnitettävä jatkuvaa huomiota siihen, ettemme tee omien olettamustemme pohjalta yhteenvetoja vastauksista, vaan perustamme analyysin jo tutkittuun tietoon sekä hyväksymme mitä vastauksissa eteen tulee. Opiskelijoina meillä on velvollisuus kunnioittaa tutkittavaa tietoa ja tutkittavan kohderyhmän oikeuksia sekä huolehtia aineiston asianmukainen hävittäminen.

Huomioon otettava seikka on, että ongelmapelaajien vastaukset ja kokemukset puuttuvat kokonaan. Tutkimus keskittyi vain ja ainoastaan läheisiin, heidän saamansa tukeen sekä heidän kokemuksiinsa. Täytyy muistaa, että kyseessä on

varsin pieni otanta (43 henkilöä), joten vastauksista ei voi tehdä yleistystä ongelmapelaajien läheisten kokemuksista, vaan kyse on ainoastaan tämän tutkielman vastaajien yksilöllisistä kokemuksista.

Opinnäytetyötä tehdessä otimme huomioon aiheen herkkyyden. Tutkimuksen hienovaraisuus korostuu erityisesti silloin, kun tutkittavana on jokin tavallista arkaluontoisempi tutkimuskohde (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Tässä tapauksessa ongelmapelaajien läheisten kokemukset voidaan tulkita aiheena herkäksi, koska olemassa olevan tiedon pohjalta aihe on tunnepitoinen.

8 Kyselyn tulokset

Kyselyyn vastasi 43 henkilöä. Heistä 41 naisia, yksi mies ja yksi muun sukupuolinen. Vastaajien ikäjakauma oli 18-57 vuotta, mediaani-ikä ollessa 31,3 vuotta. 11 vastaajaa kertoi kumppanin tai ex-kumppanin olevan ongelmapelaaja. Muita läheisiä, joita vastauksissa ilmenivät, olivat aikuinen lapsi, veli, sisko, isä tai muu sukulainen.

8.1 Läheisten saama tuki vastausten pohjalta

43 vastaajasta 10 kertoi saaneensa tukea. 33 vastaajaa kertoi jääneensä täysin ilman tukea. Kyselyn vastauksista ei tullut ilmi, kuinka moni on pyrkinyt hakemaan tukea. Saatu tuki on ollut päihde- ja mielenterveyspalveluiden keskusteluapua, vertaistukea ryhmissä, puhelimitse tai internetissä. Omien läheisten ja ystävien tuki nousee esille neljässä eri vastauksessa.

8.1.1 Päihde- ja mielenterveyspalvelut

”Kävin yksityisellä psykologilla muutaman kerran. Kunnallinen terveydenhuolto sanoi, että palveluita ei ole tarjolla ja itse pitää vaan ryhdistäytyä.” -Vastaaja 1-

Viisi kyselyyn vastannutta läheistä nosti esille päihde- ja mielenterveyspalvelut saaduksi tueksi. Vastauksissa on läsnä myös tyytymättömyys kunnalliseen terveydenhuoltoon. Läheisiä on ohjattu ryhdistäytymään ja hoitoon ohjataan vasta kun oma mielenterveys horjuu. Yksi vastaajista kertookin saaneensa tukea vasta sairastuttuaan keskivaikeaan masennukseen. Yhden vastaajan mukaan avun

saaminen on hankalaa, jos ammattilainenkaan ei käsitä pelaamista ongelmana. Ammattilaisten tietotaito ongelmapelaamisen ja pelihaittojen tunnistamisessa on merkittävää yksilön avunsaamisen kannalta. Palveluiden piiriin päästyään tuki on ollut vastaajien mukaan lähinnä keskusteluapua ja sitä, kuinka peliongelmaasta kärsivää ihmistä voisi tukea.

Riippuvaisen henkilön läheisten huomioon ottaminen päihdetyössä on tärkeää läheisen oman jaksamisen ja hyvinvoinnin kannalta (Orford ym 2013, 70). Läheisten on tärkeä saada apua heidän itsensä takia. Monissa läheisen mukaan ottavissa hoitomuodoissa läheinen on vain seuralaisena tai riippuvaisen henkilön hoidon tukena (Orford ym. 2013, 72).

Mielenterveyspalveluihin kuuluvat neuvonta, ohjaus psykososiaalinen tuki sekä kriisityö. Eri mielenterveyden häiriöiden tutkiminen ja hoito sekä kuntoutus ovat osa mielenterveyden palveluita, joiden lainsäädännöstä vastaa sosiaali- ja terveysministeriö. Ministeriön vastuulla on viranomaisohjaus, johon sisältyy hoitoon pääsyä koskevien määräysten hallinnointi. Kuntien vastuulla on järjestää päihde – ja mielenterveyspalvelut. Oman terveyskeskuksen kautta ihminen voi hakeutua keskustelemaan esimerkiksi psykiatrisen sairaanhoitajan, lääkärin tai psykologin kanssa. (THL 2020, mielenterveyspalvelut.)

Sosiaalityössä ja seurakunnissa on toimintaa, joka voidaan lukea mielenterveyspalveluksi. Kuntien lisäksi mielenterveyspalveluita tuottavat kolmas sektori, eli erilaiset yhdistykset ja järjestöt, esimerkiksi Suomen Mielenterveysseura Ry. Yksityiset palveluntuottajat kuten työterveys ja sairaanhoitopiirit ovat myös palveluntuottajia. (Mieli 2020, mielenterveyspalvelut.)

8.1.2 Vertaistuki

Vertaistuesta tukea saaneita vastaajia oli viisi. Vastauksissa on paljon samankaltaisuutta, sillä suurin osa vastaajien saamasta vertaistuesta on tapahtunut verkossa. Vertaistuen muotoja ovat olleet chatit, erilaiset keskustelupalstat (Suomi24, vauva.fi, Peluuri) sekä Facebook. Kasvokkain tapahtuva vertaistuki on kyselyyn vastanneiden mukaan vähäistä. Yksi vastaajista kertoo omalla paikkakunnalla järjestetyn pelaajien läheisten ryhmän lakkauttamisesta osallistujien vähyden vuoksi. Jokainen vastaaja nosti kuitenkin ystävien ja läheisten tuen vertaisryhmien edelle. Vaikka läheisen ystävä ei ole kokenutkaan samaa tilannetta, koetaan ystävän tuki todella tärkeäksi.

”Kävin muutaman kerran läheisille suunnatussa ryhmässä täällä Lappeenrannassa, mutta koska osallistujia oli niin vähän ei ryhmä kestänyt pitkään. Sain myös omilta läheisiltäni apua, mutta kukaan heistä ei ole ollut koskaan samassa tilanteessa, joten vertaistukea en saanut. -Vastaaja 22-”

Läheisille on suunnattu useita eri tukea tarjoavia palveluita julkisen sektorin tarjoamien palveluiden lisäksi muun muassa Peluuri. Peluuri tarjoaa valtakunnallisia palveluita peliriippuvaisten läheisille. Peluurin tuki on saatavilla kuitenkin vain puhelimitse joko vertaisohjaajan kanssa, auttavan puhelimen kautta tai verkossa chat- ja vertaisryhmämuodossa.

Vertaispuhelimien kautta läheinen voi keskustella vastaavaa kokeneen kanssa, mutta puhelukerrat on rajattu vain kolmeen keskusteluun (Peluuri 2020, Vertaisryhmät- ja toiminta). Vertaistuen merkitys läheiselle voi olla merkittävä, sillä keskustelu samankaltaisessa tilanteessa olleen kanssa tuo tietoisuutta, ettei ihminen ole asian kanssa yksin. Vertaistuki tuo keskustelijoille vastavuoroisuutta, läheiselle voi olla tärkeää jakaa kokemuksiaan jonkun kanssa. Läheinen voi kokea häpeää ja tarvetta salailla ongelmaa.

Pelirajaton järjestää läheisille vertaisryhmiä 19 eri kaupungissa. Niiden osallistujamäärät ovat vaihdelleet alueellisesti 1-2 osallistujasta niin isoihin ryhmiin ettei-

vät kaikki halukkaat eivät ole mahtuneet mukaan Pelirajaton kautta läheiset voivat myös hakea heille suunnattuun voimaviikonloppuun, joka on teemoitettu tukemaan läheisen voimavaroja. (Pelirajaton 2020, Vertaisryhmät.)

Peliklinikka tarjoaa tukea pelaajille sekä heidän läheisilleen Uudenmaan alueella eri toimintamuodoissa sekä valtakunnallisesti myös verkossa ja puhelimitse. Peliklinikan sivuston mukaan se on osa THL:n koordinoimaa kokonaishanketta, jonka tavoite on selvittää rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja sekä kehittää ehkäiseviä menetelmiä ja hoitoa peliongelmiin. (Peliklinikka 2020, Yleistä peliklinikasta.)

Sosiaalisen median myötä vertaistuki on mahdollistunut erilaisten ryhmien kautta. Suljetuissa ryhmissä voi keskustella samaa kokeneiden kanssa. Sosiaalisessa mediassa ryhmät ja keskustelut vaativat moderointia ja ohjausta, jotta keskustelu pysyy turvallisena ja asiallisena.

8.2 Kaivattu tuki vastausten pohjalta

Kysymykseen vastasi 40 vastaajaa. Kolme jätti vastaamatta. Olemme teemoitelleet tuen tarpeet kyselyn vastausten perusteella. Vastauksissa nousi esille selkeästi seuraavat teemat: Pelaajille suunnatun tuen tarve, läheisille suunnatun vertaistuen tarve, talouteen ja sen suojaamiseen liittyvät asiat, mistä apua edes voi hakea sekä ihmissuhteisiin ja luottamukseen liittyvät seikat.

Vastauksissa korostuu keskusteluavun ja sosiaalisen tuen tarve sekä niiden merkitys. Lukuisat tutkimukset osoittavat, että sosiaalinen tuki on tärkeä osa fyysisen ja psyykkisen terveyden ylläpidossa. Haitalliset seuraukset huonossa sosiaalisessa tuessa sekä suojaavat tekijät hyvässä sosiaalisessa tuessa liittyen mielen-terveyshäiriöihin on dokumentoitu laajasti. Sosiaalinen tuki on enimmäkseen keskittynyt oletukseen erilaisten stressien vaikutusten lieventämisessä. Sosiaalinen tuki toimii siis stressin ja sairauden välissä puskurina, jolloin hyvä ja kattava sosiaalinen tuki vähintään neutralisoi stressin negatiivisia vaikutuksia, joskus jopa kääntää ne positiivisiksi. Sosiaalinen tuki terminä määrittää erilaiset verkostot kuten perhe, ystävät, naapurit ja yhteisön jäsenet. (Charney ym. 2007.)

8.2.1 Ongelmapelaajille suunnatun tuen tarve

Kyselyyn vastanneista 12 kaipasi tukea, kuinka auttaa ongelmapelaajaa tai kuinka ottaa pelaaminen puheeksi. Vastauksia analysoidessa nousi esiin läheisten tarve konkreettisille toimenpiteille ja neuvoille. Moni halusi lisää tietoa riippuvuuskäyttäytymisestä. Yhteisien pelisääntöjen luominen ja ihmissuhdeongelmien käsittely nousi myös useassa vastauksessa esiin.

Vastauksista nousee huoli ongelmapelaajan puolesta ja aito halu auttaa. On mielenkiintoista huomata kuinka usea vastaaja kaipaa tietoa ja tukea pelaajalle. Myös omaan hyvinvointiin haluttiin vastausten perusteella vaikuttaa, tähän liittykin vahvasti yhteisten pelisääntöjen luominen sekä myös muutamassa vastauksessa esiin noussut taloudellisen tuen tarve. Vastauksessa ei kuitenkaan tullut esille, että toivotaanko taloudellista tukea itselleen vai ongelmapelaajalle.

”Keinoja, miten puhua läheisen kanssa peliriippuvuudesta. Ja miten puhua asiasta muiden läheisten kanssa, että saisimme yhteiset pelisäännöt esimerkiksi taloudellisesta auttamisesta aikaan.”

-Vastaaja 1-

Useat riippuvuusongelmaiset eivät itse näe ongelmaa, vaikkakin läheiset asiasta mainitsisivat. Puheeksiotosta nousee vastarinta tai ongelmaa vähätellään. Läheisen ja ongelmaisen näkemykset voivat erota suurestikin toiminnan haitallisuudesta (Koski-Jännes & Hänninen 2004, 130). Vastaajat kaipasivat siis konkreettista tietoa ongelmapelaamisesta.

8.2.2 Vertaistuen tarve

Vertaistukea vastaajista kaipasi 10 henkilöä. Vertaistuen merkitys korostui saadussa tuessa, mutta myös kaivatun tuen tarpeessa.

Kyselyyn vastanneista 10 henkilöä olisi toivonut vertaistukea. Tämä on puolet enemmän kuin jo tukea saaneista. Vastaukset jo vertaistukea saaneiden ja sitä kaipaavien välillä ovat melko identtisiä. Yhteyttä ja keskustelua vastaavaa kokeiden kanssa toivottiin. Vertaistukea olisi toivottu erityisesti taloudellisiin vai-

keuksiin, parisuhdeongelmiin ja peliriippuvuuden ymmärtämiseen. Yksi vastaajista nostaa esille läheisen unohtumisen peliongelmaisen hoidossa. Hän koki jääneensä yksin omien ajatustensa kanssa. Vastaajat mainitsivat myös ahdistuneisuudesta, joka voi mahdollisesti olla yhteydessä vertaistuen puuttuessa tai sen ollessa riittämätöntä.

”Vertaistukea. Tietoa kootusti tästä riippuvuudesta. Keinoja siihen, etten syyllistäisi itseäni enkä olisi riippuvuuden mahdollistaja.”

-Vastaaja 23-

Alueellisia eroja vertaistukeen ja sen saamiseen liittyen on kunnittain valtavasti. Suorittaessamme tiedonhakuja löysimme Pelirajatonin vertaisryhmätoimintaa tapahtuvan 18 paikkakunnalla (Pelirajaton 2020, vertaisryhmät). Kuitenkaan esimerkiksi koko Etelä-Karjalan alueella ei ole toiminnassa olevia vertaisryhmiä. Alueellisesti muita maakuntia tarkastellessa, emme pysty sanomaan kuinka paljon vertaistukea on tarjolla, ryhmämuotoisesti johtuen siitä, ettei tietoa löydy.

8.2.3 Mistä ja miten apua saa

Viisi vastaaja halusi selvyyttä, kuinka ja mistä apua voisi saada. Jokainen viidestä vastaajasta halusi tietää peliriippuvuudesta ja ongelmapelaamisesta. Yksi vastaajista nostaakin hienosti esille sen seikan kuinka vaikeaa ongelmaa läheisenä on huomata, jos ei olla joka päivä tai edes viikko yhteydessä pelaajaan. Samainen vastaaja ehdotti ongelmapelaamisesta ja pelihaitoista kertomista jo varhaisessa vaiheessa, kuten vaikka yläasteella terveystiedon tunneilla.

Toivotulta tuelta haettiin keinoja kohdata ongelmapelaaja sekä mahdollisuus omien tunteiden purkamiseen. Eräs vastaaja olisi kaivannut jonkun varmistamaan, että hänen tunteensa siitä, että tilanne on epänormaali ei ollut vain hänen omassa päässään. Vastaajista osa kertoi tuntevansa häpeää siitä, että läheinen on ongelmapelaaja sekä pelkoa kohdata pelaaja ja kertoa hänelle epäilyistään liittyen pelaamiseen. Epäilykset ongelmapelaamisesta on vaikea ottaa puheeksi pelaajan kanssa ja asian esille tuomiseen olisi haluttu joku tukihenkilö.

”Aika monesti läheisen riippuvuutta on vaikea tunnistaa, varsinkin, jos ei nähdä usein. Tällöin ehkä läheisen peliriippuvaisen on vaikea kertoa näin vakavasta asiasta, kun haluaa pitää kohtaamisen mukavana. Toivon, että varsinkin vanhusten pelaamista seurattaisiin tarkemmin ja läheisille ilmoitettaisiin, vaikka vanhus olisikin sitä mieltä, että läheisiä ei saa häiritä tällaisella asialla. Jossain kohtaa kuitenkin asiat selviävät, toivottavasti ei liian myöhään. Toivon myös, että vanhuk- selle ei sanottaisiin vain, että pelaaminen vie kaikki rahat, vaan että kyseessä on paljon vakavammasta asiasta. Samalla tavalla kuin nuorille annetaan seksuaalikasvatusta, niin pitäisi antaa myös peliriippuvuuteen infoa. Koska läheisen on vaikea ”liian myöhään” alkaa paapoa riippuvaista. Asiat ja välit saattavat tulehtua riippu- vaisen kanssa. Läheiset tarvitsevat enemmän ammattilaisten tukea.”

-Vastaaja 12-

8.2.4 Taloudenhallinta ja omaisuuden turvaaminen

Vaikka taloudenhallinta sekä oman talouden turvaaminen onkin noussut jo aiemmissa vastauksissa, niin viisi vastaaja nosti vain ja ainoastaan taloudenhallinnan suurimmaksi tuen tarpeeksi. Tämä on ymmärrettävää sillä taloudelliset vaikeudet ovat vahvasti kytkeytyneet peliongelmaisen läheisen kokemiin haittoihin (Itä-puisto 2016, 26).

Konkreettinen apu oli avainasemassa vastauksia analysoidessa. Vastaajista suurin osa olisi halunnut yhteystietoja ja suoraa ohjausta taloudenhallintaan. Moni koki voimattomuutta raha-asioiden kaatuessa omaan niskaan. Pelaajaan ei pystytty luottamaan ja vastaajat kokivat jatkuvan vahtimisen uuvuttavana. Vastuu olisi haluttu siirtää ulkopuolisen tahon huolehdittavaksi. Yksi vastaajista nosti esille pankin vastuuta rahankäytön valvonnassa. Moni läheinen voi ajautua itse ongelmiin halutessaan auttaa pelaajaa tai pelaajan mahdollisesti varastaessa rahaa läheiseltä. Tämä nousi esiin yhden vastaajan kertomuksessa, jossa isä pelaa kaikki rahat ja läheinen olisikin kaivannut taloudellista tukea yhteiskunnalta.

”Olisi ollut hyvä, jos olisi voinut vaikka soittaa jollekin ja kysyä neuvoa eri tilanteisiin. Mielestäni peliriippuvaisen ongelma on hyvin moninainen ja apua/ neuvoa kaipaa pelaamisen lisäksi esim. Laskujen maksu, omaisuuden myyminen, velkaneuvonta, toisten nimissä pelirahan hommaaminen, syyllisyys, mielenterveys jne.”

-Vastaja 18-

Pelaajien läheisille suunnattuja talouteen ja talouden suojaamiseen liittyviä palveluita löytyy useasta lähteestä. Erilaisia oppaita ja videoita, joissa on konkreettisia ohjeita talouteen liittyen, on julkaissut Terveysten- ja hyvinvoinninlaitos, Peluuri, Pelirajaton ja Tiltti. Oman alueen velkaneuvonnasta sekä Takuusäätiöltä saa apua ja vastauksia talouteen liittyen.

Velkaneuvonta on maksutonta palvelua, jossa saa apua taloudellisen kokonaistilanteen hahmottamiseen, talouden suunnitteluun ja sovintoehdotusratkaisuiden laatimiseen (Oikeus.fi 2020, velkaneuvonta). Jos pelaajan läheisen oma talous on kärsinyt pelaajan toiminnan takia, saa velka- ja talousneuvojalta apua velkojen neuvottelemiseen ja maksusuunnitelmien tekemiseen.

Takuusäätiön velkalinjalta saa apua talousmurheisiin puhelimitse tai chatin välityksellä. Takuusäätiön palvelua ei saa kasvokkain. Takuusäätiö voi auttaa velkakierteen katkaisussa takaamalla lainan vanhojen yhdistämiseksi, mutta edellytys tälle on säännölliset tulot, omaehtoiseen luottokieltoon sitoutuminen. Velkaantumiseen johtaneet syyt kuten ongelmapelaaminen tulee olla päättynyt. (Takuusäätiö 2020.)

9 Pohdinta

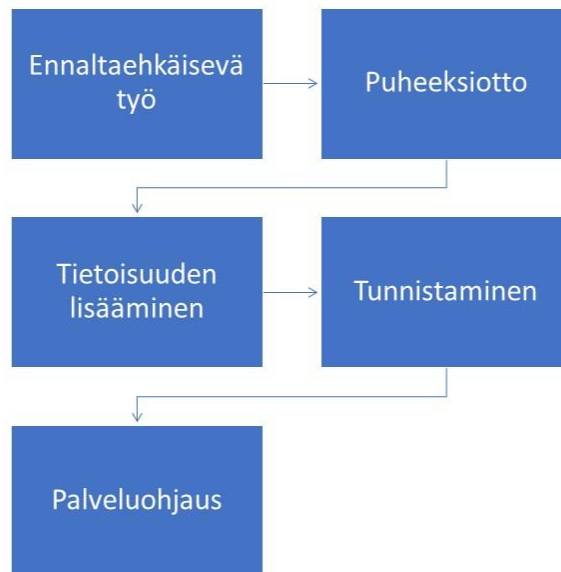
Opinnäytetyötä kasatessa ja kyselyn tuloksia analysoidessa päällimmäisiksi teemoiksi nousivat läheisten kokema epätoivo, ahdistus, tuen puute, taloudelliset huolet, ihmissuhdeongelmat, kontrolloinnin tarve, vertaistuen tarve ja ongelman laajat vaikutukset pelaajan lähipiiriin. Vastaajat kaipasivat vertaistukea, apua pelaajalle, tietoa ongelmapelaamisesta, keskusteluapua, tietoa talouteen liittyviin asioihin sekä tietoa mistä apua voisi saada. Kyselyyn vastanneiden tunteita koskevat havainnot eivät olleet yllättäviä. Luottamuksen puute ihmissuhteissa on voimavaroja kuluttavaa ja voi pitää läheistä jatkuvassa hälytystilassa. Tulosten perusteella tukea ei usein saa, silloin kun sitä tarvitsee.

Mielestämme teoreettinen tieto kohtasi kyselystä saatujen vastausten kanssa, mutta toi myös lisää näkökulmia erityisesti olemassa olevan tuen vähäisyydestä. Samat teemat toistuvat, kun kyseessä on ongelmapelaaminen, muu riippuvuuskäyttäytyminen sekä mielenterveyden häiriöt.

Tärkeä osa tukea olisi riippuvuuskäyttäytymisen ymmärtäminen, jonka tiedostaminen voisi vähentää läheisen vastuunottoa pelaamisesta huolehtimisen suhteen ja tätä kautta karhunpalvelukseen omalle hyvinvoinnille sekä pelaajalle. Vastauksista nousi esille läheisten halu ymmärtää ongelmapelaamista.

Pohdimme, onko olemassa oleva tuki oikein suunnattua ja tarjottua, jos vastaajista merkittävä osa kokee jääneensä ilman vertaistukea? Otetaanko ongelmapelaamista ja sen seurauksia ihmisten hyvinvointiin edelleenkin riittävän vakavasti? Moniulotteinen kysymys, johon ei ole suoraa vastausta.

Näiden kysymysten äärellä pohdimme ennaltaehkäisevän työn merkitystä ongelmapelaamisen synnyssä ja pelihaittojen vähentämisessä. Ennaltaehkäisevällä työllä tarkoitetaan tässä yhteydessä varhaista puuttumista, tietoisuuden lisäämistä. Puheeksioton merkitys sosiaali- ja terveydenhuollossa, oppilashuollossa, vanhustyössä, nuorisotyössä, vammaistyössä, työterveyshuollossa ja muissa palveluissa loisi tietoisuutta ongelmapelaamisesta ja sen kokonaisvaltaisista vaikutuksista.



Liite 1 Ohjauksen polku

Yllä näkyvässä kaaviossa on tulosten pohjalta meille herännyt näkemys ohjauksen polusta. Polun avulla jäsentelimme ja selkiytimme toiminnan vaiheita pelihaittojen hoidossa ja ehkäisyssä. Ennaltaehkäisevä työ mahdollisesti vähentäisi pelihaittojen syntymistä ja niiden vaikutusta lähipiirissä. Avoin keskustelu ja tiedon tuottaminen sekä jakaminen ongelmapelaamisesta madaltaisi kynnystä keskustella asiasta, mahdollisesti vähentäisi riskikäyttäytymistä ja voisi vaikuttaa yksilön kautta laajemmin yhteisöön. Tieto ja keskustelu vähentää ongelmapelaamisen stigmaa ja madaltaa kynnystä avun hakemiselle, oli kyseessä sitten pelaaja tai hänen läheisensä. Ennaltaehkäisevän työn tuloksellisuus voi vähentää yksilöhaittoja ja säästää sosiaali- ja terveydenhuollon resursseja pitkällä aikavälillä.

Oikea-aikaisella puheeksiotolla läheinen pystyisi saamaan tukea jo varhaisessa vaiheessa. Tietoisuuden lisääminen toisi työkaluja ongelmapelaajan toiminnan ymmärtämiseen ja läheinen saisi konkreettisia keinoja suojaamaan omaa hyvinvointiaan sekä talouttaan. Tietoisuuden lisääminen loisi ymmärrystä, joka auttaisi läheistä tunnistamaan ongelmapelaamiselle tyypillisiä tapoja, sekä läheinen tunnistaisi kuinka ylläpitää omaa hyvinvointiaan sekä voimavarojaan. Vaikeiden asioiden puheeksiotto vaatii ammattilaisilta rohkeutta sekä taitoa esittää oikeanlaiset

kysymykset. Puheeksiotto on prosessin alku, joka mahdollistaa konkreettisten tavoitteiden asettamisen, ja niitä kohti pyrkimisen. Läheinen voi kokea elämässään olevan useita ratkaisemattomia ongelmia, ja niiden ratkaisemattomuus voi aiheuttaa läheiselle turhaa kärsimystä.

Peliongelmaisen läheisen tunnistaminen sosiaali- ja terveydenhuollossa vaatii ammattilaisilta taitoja sekä halua perehtyä asiaan. Asian tunnistaminen auttaisi ammattilaisia ohjaamaan läheisiä oikeiden palveluiden piiriin. Palveluohjauksen pitäisi olla läheisen tarpeita palvelevaa ja saattaa läheinen oikeanlaisen tuen piiriin. Palveluohjauksen tulisi myös mielestämme perustua yksilöllisyyteen, koska koetut ongelmat ja niiden vaikutus elämään ovat aina yksilöllisiä. Avoin vuorovaikutus voi herätellä yksilön pohtimaan ja tunnistamaan omaa tai läheisen mahdollista riskikäyttäytymistä. Avoimen keskustelukulttuurin merkitystä ei mielestämme voi liaksi painottaa sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten piirissä, se kannustaa moniammatilliseen yhteistyöhön ja mahdollistaa toiminnan sekä palveluiden kehittämistä. Se että ongelmapelaajien ja heidän läheistensä kanssa työskentelevät ovat valvutuneita, helpottaa tuen tarpeen kartoittamista sekä oikea-aikaisten- ja laatuisten palveluiden tuottamista.

Läheistä tukiessa olisikin mielestämme tärkeää painottaa hänen omaa hyvinvointiaan ja ettei se saa horjua pelaajan kustannuksella. Läheistä tulisi opastaa tietynlaisessa rajanvedossa suhteessa pelaajaan. Kuinka siis saada läheiset tiedostamaan tämä asia, ettei loppuun palamisen uhalla jäisi yksin asian kanssa ja saisi tukea?

Eikö tukea osata hakea? Eikö saatavilla olevaa tukea osata markkinoida ja tuoda kohderyhmälle näkyväksi? Mikä on läheisten oma motivaatio hakea tukea? Pohdimme myös läheisen voimavarojen, tai niiden puutteen vaikutusta tiedonhakuun liittyen oikeita palveluita etsiessä.

Onko kaikilla kunnilla riittävästi resursseja tuottaa palveluita ongelmapelaajien läheisille ja onko tarvetta palvelun tuottamiselle tunnistettu?

Opinnäytetyöprosessin ajan aina suunnittelusta kirjalliseen tuotokseen olemme käyneet vastavuoroista keskustelua aiheen nostamista ajatuksista. Aihe kuitenkin

kin koskettaa useaa ihmistä jossain vaiheessa elämää. THL:n tutkimusten mukaan ongelmapelaajan lähellä voi olla 5-10 ihmistä, jotka kokevat pelihaittoja (THL 2020. rahapeliongelma). Omien arvojen ja ammatillisen eettisyyden yhdistäminen oli meille molemmille ammatillisen kasvun paikka. Se, miten vastaajat olivat sanoittaneet kokemuksensa, korosti ammatillisesta näkökulmasta asianmukaisen empatiataidon merkitystä sosionomin ammatissa. Tarinoissa esille nousseet asiat kuvasivat inhimillistä kärsimystä, joka vaatii ammattilaiselta ihmisten kanssa työskennellessä kokonaisvaltaista työtettä. Vastaukset olivat vahvasti tunnelatautuneita ja oli tärkeää olla heittäytymättä niiden vietäviksi ja koota tieto ammatillisesti.

Sosionomiopinnoissa ammatillinen kasvu pohjautuu sosiaalialan kompetensseihin. Koemme että peliongelmaisen läheisen tukemisessa ja hänen avuntarpeensa kartoittamisessa yhdistyy useampia näistä kompetensseista. Asiakastyön osaaminen, sosiaalialan palvelujärjestelmäosaaminen, eettinen osaaminen, kriittinen ja osallistava yhteiskuntaosaaminen ovat mielestämme suurimassa roolissa. Aikaisemmin esittämämme ohjauksen polku tukee edellä kuvattuja kompetensseja ja niiden hallintaa työssä (Diakonia ammattikorkeakoulu 2020. Sosionomin osaamisvaatimukset) (Talentia 2020. Ammattieettiset ohjeet).

Jatkotutkimuspotentiaalia näkisimme aiheeseen liittyen useita. Ongelmapelaajien läheisille suunnattua tukea on ainakin opinnäytetyömme tulosten pohjalta kehitettävä matalammalla kynnyksessä saavutettavaksi, sillä usea vastaaja koki jääneensä ilman tukea tai ei tiennyt mistä tukea voisi hakea. Tarjolla olevaa tukea tulisi myös siis markkinoida niin, että se tavoittaisi ongelmapelaajien läheiset.

Ongelmapelaamiseen liittyvä häpeän stigma olisi mielenkiintoinen aihe tutkia. Mikä tarkalleen ottaen asiassa aiheuttaa häpeää, sillä eihän riippuvuuskäyttäytyminen ole koskaan läheisen vika? Tähän häpeään liittyen läheisten yksilöllisten selviytymiskeinojen tutkiminen voisi tuottaa arvokasta tietoa palveluiden kehittämisen kannalta. Kokemuspohjalta tuotettu ja tutkittu tieto sekä niistä syntyneet palvelut voisivat tukea läheistä mielestämme paremmin.

Se onko ongelmapelaamisen tunnistaminen, pelaamisen haitat ja sen vaikutukset lähipiiriin sosiaali- ja terveydenhuollossa riittävällä tasolla olisi mielestämme

tutkimisen arvoinen asia. Puheeksioton yleisyys viitaten ongelmapelaamiseen sosiaali- ja terveydenhuollossa olisi valtakunnallisesti tarkasteltava asia. Millä tasolla osaaminen on puhuttaessa ongelmapelaamisesta asiakkaiden kanssa. Relevanttia olisi tutkia ammattilaisten asenteita rahapelaamista ja sen haittoja kohtaan, koska ammattilaiset ovat avainasemassa puhuttaessa tuen ja tarjotun tai olemassa olevan avun laadusta.

Lähteet

Anita Saaranen-Kauppinen & Anna Puusniekka. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/> Luettu 24.8.2020.

Arpajaislaki 23.11.2001/1047. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047> Luettu 15.3.2020

Charney & Dimoulas & Douglas & Johnson & Morgan & Ozbay & Southwick Psychiatry Edgmont. 2007 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2921311/> Luettu 24.8.2020

Diakonia ammattikorkeakoulu 2020. Sosionomin osaamisvaatimukset. <https://www.diak.fi/opiskelu/opiskelijan-polku/opintojen-suorittaminen/arviointi/osaamisvaatimukset-sosionomi/> Luettu 24.8.2020

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry 2020. Rahapelaaminen <https://ehyt.fi/paihde-peli-info/rahapelaaminen/> Luettu 8.9.2020

Gambling Research Exchange Ontario 2020. Domestic and Inter-Partner Violence. <https://www.greo.ca/en/topics/domestic-and-inter-partner-violence.aspx> Luettu 28.8.2020

Itäpuisto, Maritta 2016. Läheiset ja rahapeliongelma. THL. 9-27 http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/127045/URN_ISBN_978-952-302-149-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y s. 9-27. Luettu 28.8.2020

Kankkunen, P. & Vehviläinen-Julkunen, K. 2009. Tutkimus hoitotieteessä. Helsinki: WSOY. S. 133-134. Luettu 9.9.2020

Koski-Jännes, Anja 2009. Aine ja toiminnalliset riippuvuudet. <https://paihde-linkki.fi/fi/tietopankki/tietoiskut/toiminnalliset-riippuvuudet/aine-ja-toiminnalliset-riippuvuudet> Luettu 24.8.2020

Koski-Jännes, Anja & Hänninen, Vilma 2004. Läheiseni on päihdeongelmainen. Tekijät ja Kirjapaja Oy. Helsinki. s. 130. Luettu 28.8.2020

Marttinen, Johanna 2009. Puolison kokemuksia peliongelma. Pro Gradu tutkielma. Kuopion yliopisto. Sosiaalipolitiikan ja sosiaalipsykologian laitos. https://epublications.uef.fi/pub/urn_nbn_fi_uef-20090093/urn_nbn_fi_uef-20090093.pdf. Luettu 2.3.2020

Mielenterveysseurat.fi 2020. Tietoa kriiseistä. <https://www.mielenterveysseurat.fi/turku/materiaalit/tietoa-kriiseista/> Luettu 16.4.2020

Mielenterveystalo 2020. Parisuhteen kriisit https://www.mielenterveystalo.fi/aikuiset/itsehoito-ja-oppaat/itsehoito/parisuhteen_omahoito/Pages/parisuhteen_kriisit.aspx Luettu 10.9.2020

Mäkelä, Jenna 2018. Kun pelihimo ottaa vallan: Peliriippuvuus ja siitä selviäminen. Minerva, E-kirja. 132. Luettu 16.8.2020

Nikkinen, Janne 2008. Sosiaalieettinen näkökulma rahapeliongelmien ehkäisyyn ja hoitoon. Stakes, Työpapereita 30/2008. Helsinki: Stakes. 40-41. Luettu 9.6.2020

Orford, J., Velleman R., Natera, G., Templeton, L., Copello A. 2013. Social Science & Medicine 78. Addiction in the family is a major but neglected contributor to the global burden of adult ill-health. s 70-77

Peliklinikka 2020. <http://peliklinikka.fi/> Luettu 18.6.2020

Peluuri 2020. Mitä on ongelmapelaaminen? <https://www.peluuri.fi/fi/pelaajat/yleista-tietoa-pelaajille/mita-on-ongelmapelaaminen> Luettu 18.6.2020

Peluuri 2020. Valtakunnalliset palvelut liikaa pelaavan läheisille. <https://peluuri.fi/fi/laheiset/peluurin-valtakunnalliset-palvelut-liikaa-pelaavan-laheiselle> Luettu 18.6.2020

Peluuri 2019. Vuosiraportti. https://www.peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2019_v3_final.pdf Luettu 2.7.2020

Peluuri 2020. Yleistä tietoa pelaajille. <https://www.peluuri.fi/fi/pelaajat/yleista-tietoa-pelaajille/ongelmapelaamisen-syita-ja-seurauksia> Luettu 18.6.2020

Philip Wang, M.D., Dr.P.H. American psychiatric association 2018. Gambling disorder. <https://www.psychiatry.org/patients-families/gambling-disorder/what-is-gambling-disorder>, Luettu 24.8.2020

Salonen Anne, Hagfors, Heli, Lind, Kalle, Kontto Jukka 2020. Suomalaisten rahapelaaminen 2019. Terveys- ja hyvinvoinninlaitos http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139636/Suomalaisten%20rahapelaamisen%20ja%20peliongelmat%202019_tilastoraportti%2017.4.20..pdf?sequence=1&isAllowed=y s.1-34. Luettu 25.3.2020

Salonen, Anne & Raisamo, Susanna 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. Raportti 16/2015. Helsinki. Terveys ja hyvinvoinninlaitos. s. 29-54. Luettu 17.3.2020

Sisäministeriö 2017. Rahapelit. <https://intermin.fi/poliisiasiat/rahapelit> Luettu 16.3.2020

Suomen Mielenterveysseura Ry 2020. Mielenterveyspalvelut. <https://mieli.fi/fi/tukea-ja-apua/apua-mielenterveyden-ongelmiin/mielenterveyspalvelut> Luettu 17.8.2020

Takuusäätiö 2020. <https://www.takuusaatio.fi/> Luettu 17.8.2020

Talentia 2020. Arki, arvot ja etiikka . <https://talentia.e-julkaisu.com/2017/eettiset-ohjeet/> Luettu 6.7.2020

Talous- ja velkaneuvonta 2020. https://oikeus.fi/oikeusapu/fi/index/talous_ ja_ velkaneuvonta.html Luettu 17.8.2020

Terveyskirjasto 2020. Masennus. https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00389 Luettu 28.4.2020

Terveyden- ja hyvinvoinninlaitos 2020. Alkoholi, tupakka ja riippuvuudet. Kansainväliset tautiluokitukset. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelma/kansainvaliset-tautiluokitukset> Luettu 17.3.2020

Terveyden- ja hyvinvoinninlaitos 2020. Alkoholi, tupakka ja riippuvuudet. Rahapelit. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit>. Luettu 17.3.2020

Terveyden- ja hyvinvoinninlaitos 2020. Mielenterveyspalvelut. <https://thl.fi/fi/web/mielenterveys/mielenterveyspalvelut> Luettu 17.8.2020

Terveyskylä 2020. Kriisin vaiheet. <https://www.terveyskyla.fi/aivotalo/apua-ja-tukea/sairastuminen-ja-kriisi/kriisin-vaiheet> Luettu 26.4.2020

Valli, Raine 2001. Johdatus tilastolliseen tutkimukseen. Jyväskylä. PS-kustannus. Luettu 7.9.2020

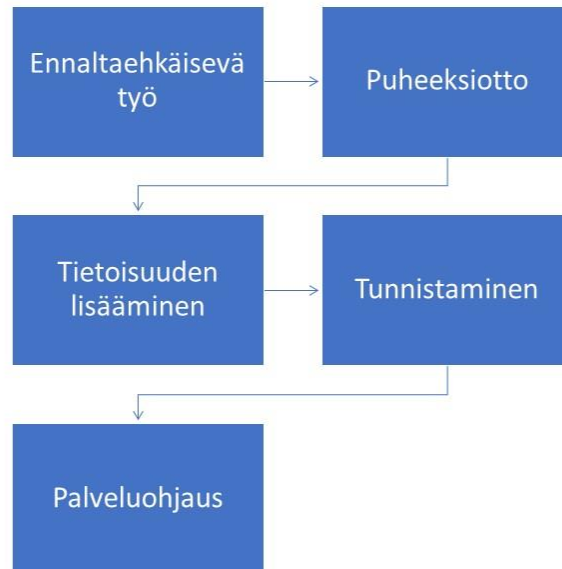
Veikkaus 2020. Avustukset <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/avustukset/avustukohteet> Luettu 15.6.2020

Veikkaus numeroina 2020. Veikkaus <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystieto/veikkaus-numeroina> Luettu 15.6.2020

Veikkaus 2020. Vastuullisuus. <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?#!/vastuullisuus/vastuullisuusohjelma> Luettu 17.6.2020

Väestöliitto 2020. Parisuhteen kriisit https://www.vaestoliitto.fi/parisuhte/tieto/parisuhteesta/parisuhteen_kriisit/puhumattomuus/ Luettu 9.9.2020

Liite 1 Ohjauksen polku



Liite 2 Kyselyrunko

Onko läheisesi rahapeliongelmainen? Onko pelaaminen aktiivisessa vai passiivisessa vaiheessa?

Millaista apua olet läheisenä saanut ja mistä?

Millaista apua ja tukea toivoisit saavasi?



LAB ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveystieteiden

Sosionomi AMK

Saatekirje 25.2.2020

Arvoisa vastaanottaja. Olemme LAB ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoita. Teemme opinnäytetyötä rahapeli-riippuvaisten läheisten kokemuksista sekä tuen tarpeesta. Työn tarkoitus on tutkia läheisten kokemuksia, minkälaista tukea he ovat saaneet sekä minkälaista tukea he kaipaavat.

Opinnäytetyö tullaan toteuttamaan keväällä 2020 aikana. Webropol kyselyn vastaukset ovat anonyymeja, ja niitä käsittelevät vain opinnäytetyön tekijät. Vastaukset käsitellään luottamuksellisesti ja ne tullaan hävittämään asianmukaisesti opinnäytetyön valmistuttua. Kysely on vapaaehtoinen eikä se velvoita vastaajaa mihinkään.

Pyydämme sinua vastaamaan kyselyyn ja kertomaan kokemuksistasi rahapeli-riippuvaisen läheisenä, sekä minkä tyyppistä apua olet saanut tai olisit kaivannut. Kysely on auki webropol palvelussa 31.3.2020 asti.

Tarvittaessa lisätietoja voit kysyä meiltä. Lämmin kiitos kyselyyn vastaamisesta.

Yhteistyöstä kiittäen.

Anni Tahvanainen

anni.tahvanainen@student.lab.fi

Lotta Silventoinen

lotta.silventoinen@student.lab.fi