

**Rahapeliongelmien ratkominen
asiakkaan kanssa Jyväskylän
aikuissosiaalityössä
Opas Hannikaisenkadun sosiaaliasemalle**

Vilma Lajunen
Laura Soininen

Opinnäytetyö
Joulukuu 2020
Sosiaali- ja terveysala
Sosionomi (AMK)

Tekijä(t) Lajunen, Vilma Soininen, Laura	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä Joulukuu 2020
	Sivumäärä 99	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi Rahapeliongelmiensa ratkominen asiakkaan kanssa Jyväskylän aikuissosiaalityössä Opas Hannikaisenkadun sosiaaliasemalle		
Tutkinto-ohjelma Sosionomi (AMK)		
Työn ohjaaja(t) Tuija Ketola, Asta Suomi		
Toimeksiantaja(t) Jyväskylän kaupunki, Aikuissosiaalityö ja kuntouttavat palvelut		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön toimeksianto saatiin Jyväskylän kaupungin aikuissosiaalityöstä ja kuntouttavista palveluista. Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää sosiaalialan osaamista rahapeliongelmissa sekä kartoittaa sosiaalityöhön soveltuvia menetelmiä rahapeliongelman käsittelyyn asiakkaiden kanssa. Tavoitteena oli tehdä opas, joka lisää Hannikaisenkadun sosiaaliaseman henkilöstön osaamista rahapeliongelman käsittelyssä asiakkaan kanssa. Opinnäytetyö oli toiminnallinen ja se toteutettiin tutkimuksellisenä kehittämistoimintana.</p> <p>Kehittämismenetelmänä käytettiin konstruktivistisen kehittämisprosessin mallia. Opinnäytetyön tutkimuskysymykset ja oppaan sisältö muotoutuivat kartoittamalla työntekijöiden tarpeita ja toiveita, joiden pohjalta aineisto kerättiin systemaattisella tiedonhaualla tutkimuksellisia periaatteita hyödyntäen. Kehittämistoiminnan arvioinnin välineenä hyödynnettiin pilotointia, jonka avulla selvitettiin tuotoksen toimivuutta käytännössä ja kerättiin palautetta jatkokehittämistä varten. Lopullinen versio tuotoksesta muokattiin pilotoinnista saadun palautteen analysoinnin perusteella.</p> <p>Opinnäytetyön tuloksena syntyi toimeksiantajan toiveiden mukainen opas työntekijöille rahapeliongelmiensa ratkomisesta asiakkaan kanssa Hannikaisenkadun sosiaaliasemalla. Oppaassa käsitellään rahapeliongelman taustatekijöitä, kehittymistä ja ilmenemistä eri elämäntilanteilla. Sen lisäksi oppaasta löytyy konkreettisia työkaluja asiakkaan kanssa työskentelyyn sosiaalityössä ja -ohjauksessa sekä tietoa muista palveluista Jyväskylän seudulla.</p> <p>Opas edistää asiakkaan mahdollisuuksia saada oikein kohdennettua ja ajantasaista ohjausta aikuissosiaalityössä. Jatkossa opasta olisi hyvä kehittää säännöllisesti päivittämällä esimerkiksi palvelutarjonnan osalta sekä mahdollisen uuden tutkimustiedon pohjalta.</p>		
Avainsanat (asiasanat) Rahapeliongelma, ongelmapelaaminen, aikuissosiaalityö, opas, tutkimuksellinen kehittämistoiminta, toiminnallinen opinnäytetyö		

Author(s) Lajunen, Vilma Soinen, Laura	Type of publication Bachelor's thesis	Date December 2020 Language of publication: Finnish
	Number of pages 99	Permission for web publication: x
Title of publication Solving gambling problems with the client at adult social work in the City of Jyväskylä Guide to Hannikaisenkatu social welfare office		
Degree programme Bachelor of Social Services		
Supervisor(s) Ketola, Tuija and Suomi, Asta		
Assigned by City of Jyväskylä, Social Work with Adults and Rehabilitative Services		
Abstract <p>The thesis was assigned by Social Work with Adults and Rehabilitative Services of the City of Jyväskylä. The purpose of the thesis was to advance the know-how of social services about gambling problems and to survey suitable methods for solving gambling problems with clients. The aim of the thesis was to create a guide to increase the personnel's know-how of working with gambling problems with clients at Hannikaisenkatu social welfare office. The thesis was functional and implemented as investigative development work.</p> <p>The development method used was the model of constructive development process. The research questions of the thesis and the content of the guide were formed by charting the needs and expectations of the personnel. The data was collected by systematic information retrieval using investigative principles of research. The development work was evaluated by piloting the first version of the guide and collecting feedback from the pilot from the social welfare office. The final version of the guide was developed based on the analysis of the feedback.</p> <p>The outcome of the thesis was a guide for solving gambling problems with clients at Hannikaisenkatu social welfare office, which was consistent with the needs and expectations of the personnel. The guide contains information about the background and development of gambling problems and about how they appear in a client's life. The guide also contains concrete tools for working with clients in social work and social counselling and information about other services in Jyväskylä.</p> <p>The guide improves the chances of the Hannikaisenkatu social welfare office clients to get correctly targeted and up-to-date guidance about gambling problems. In future, it would be good to update the guide regularly, for example in relation to the supply of services or possible new research outcomes.</p>		
Keywords/tags (subjects) Gambling problem, problem gambling, social work with adults, guide, investigative development work, functional thesis		

Sisältö

1	Johdanto	3
2	Mitä rahapelaaminen on?	4
2.1	Rahapelaamisen eri muodot	4
2.2	Ongelmallisen pelaamisen määrittelyä	6
2.3	Suomalaisten rahapelaaminen	8
3	Rahapeliongelman syyt ja seuraukset	9
3.1	Rahapeliongelmalle altistavat tekijät	9
3.2	Rahapeliongelman kehittyminen	11
3.3	Liiallisen rahapelaamisen aiheuttamat haitat	13
3.4	Rahapeliongelmasta toipuminen	16
4	Rahapeliongelma palvelujärjestelmässä	18
4.1	Palvelurakenne	18
4.2	Palveluiden käytön haasteet	20
4.3	Sosiaalialan rahapeliosaamisen kehittämistarpeita	21
5	Kunnallinen aikuissosiaalityö ja rahapeliongelma	22
5.1	Mitä on aikuissosiaalityö?	22
5.2	Rahapeliongelman aiheuttama palvelutarpeen arviointi	24
5.3	Rahapeliongelman puheeksiotto ja arviointi	26
6	Aikuissosiaalityön auttamismenetelmät rahapeliongelmassa	28
6.1	Asiakassuhteen ulottuvuudet	29
6.2	Motivointityö	31
6.3	Taloussosiaalityö	33
6.4	Palveluohjaus ja verkostotyö	36
7	Opinnäytetyön tarkoitus, tavoite ja tuotos	37
8	Opinnäytetyön toteutus	38
8.1	Kehittämisympäristö	38
8.2	Kehittämistyön menetelmä	39
8.2.1	Kehittämisprosessin vaiheet	40
8.2.2	Konstruktivistinen kehittämisprosessin malli	41
8.3	Kehittämistyön aineisto ja sen analyysi	43
8.4	Työskentelyn eteneminen	45

9	Pohdinta.....	46
9.1	Luotettavuus ja eettisyys.....	46
9.2	Johtopäätökset ja kehittämissuhteet.....	48
	Lähteet	51
	Liitteet.....	57
	Liite 1. Opas	57

Kuviot

	Kuvio 1. Aikuissosiaalityön asiakasprosessi.....	25
	Kuvio 2. Konstruktivistinen malli	41

1 Johdanto

Rahapeliongelma on yleinen ongelma, joka aiheuttaa monenlaisia haittoja eri elämän osa-alueilla. Näin ollen asiakas hyötyisi kokonaisvaltaisesta tuen tarpeen arvioinnista, ohjauksesta haittojen lieventämiseksi sekä ohjauksesta tarkoituksenmukaisiin palveluihin. Näihin tarpeisiin voidaan vastata sosiaalipalveluissa. Aikuissosiaalityössä rahapeliongelmat ilmenevät usein esimerkiksi ehkäisevän toimeentulotuen tarpeena vuokratien tai velkaantumisen vuoksi. Tutkimusten mukaan sosiaalialan ammattilaisille koulutus ei tarjoa riittäviä valmiuksia rahapeliongelmissa auttamiseen.

Toteutamme opinnäytetyömme tutkimuksellisenä kehittämistoimintana ja saimme sen tekemiseen toimeksiannon Jyväskylän aikuissosiaalityöstä. Työntekijöillä ei ole erityistä koulutusta rahapeliongelmiin kohtaamiseen ja työyhteisöstä on noussut toive kootulle materiaalille rahapelaamiseen liittyen. Opinnäytetyömme tarkoituksena on kehittää sosiaalialan osaamista rahapeliongelmissa sekä kartoittaa sosiaalityöhön soveltuvia menetelmiä rahapeliongelman käsittelyyn asiakkaiden kanssa. Opinnäytetyön tavoitteena on tehdä opas, joka lisää Jyväskylän aikuissosiaalityön Hannikaisenkadun sosiaaliaseman henkilöstön osaamista rahapeliongelman käsittelyssä asiakastyössä ja siten edistää asiakkaan mahdollisuuksia saada oikein kohdennettua ja ajantasaista ohjausta aikuissosiaalityössä.

Opinnäytetyömme tuotoksena syntyi toimeksiantajan toiveiden mukainen opas Hannikaisenkadun sosiaaliaseman työntekijöille rahapeliongelmiin ratkomisesta asiakkaan kanssa (liite 1). Oppaaseen kerättiin tietoa rahapeliongelma-ongelmasta, konkreettisia työkaluja asiakkaan kanssa työskentelyyn sosiaalityössä ja -ohjauksessa sekä tietoa muista palveluista Jyväskylän seudulla. Kehitimme opinnäytetyötä tehdessämme myös omaa asiantuntijuuttamme rahapeliongelmiin saralla. Osaamista ja ymmärrystä rahapeliongelma-ongelmasta tarvitaan, sillä ilmiö on ajankohtainen ja näyttäytyy eri tavoin monissa sosiaalialan toimintaympäristöissä.

2 Mitä rahapelaaminen on?

2.1 Rahapelaamisen eri muodot

Rahapelejä on monenlaisia ja niitä voi luokitella monella eri tavalla. Kinnusen ja Jaakkolan (2015b, 35) mukaan niitä yhdistävät kuitenkin kaksi tekijää: 1) pelin lopputulos perustuu ainakin osin sattumaan ja 2) pelissä on raha- tai rahaan verrattava panos sekä palkinto. Rahapelaamisella viitataan siis peleihin, joissa pelin voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoinen (Salonen, Hagfors, Lind & Kontto 2020, 3). Arpajaislaissa (1047/2001, §2) rahapelit määritellään ”toiminnaksi, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahavoiton”.

Rahapelit voidaan ominaisuuksiensa perusteella jakaa onnenpeleihin ja taitopeleihin. Onnenpeleissä pelaajalla ei ole mitään mahdollisuutta vaikuttaa lopputulokseen, vaan se määräytyy puhtaasti sattuman perusteella. Näiden pelien järjestäjällä on matemaattinen etu, jonka vuoksi suurin osa pelaajista jää tappiolle pelattuaan tarpeeksi pitkään. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi erilaiset lotot, ruletti tai raha-automaattipelit. Taitopeleissä pelaaja pystyy vaikuttamaan lopputulokseen. Esimerkiksi pokerissa, vedonlyönnissä ja veikkauksissa pelaaja voi tietoja ja taitoja kartuttamalla pelata voitollista peliä pitkäänkin. Kuitenkin toisin kuin pokerissa, vedonlyöjät eivät voi vaikuttaa suoraan pelin lopputuloksen määräytymiseen. Taitopelien osalta pelijärjestäjä ottaa tietyn osuuden pelaajien peliin sijoittamista rahoista, joka vähennetään pelaajille palautuvista rahoista. (Kinnunen & Jaakkola 2015b, 35–37).

Rahapelaaminen voidaan jakaa myös kivijalkapelaamiseen sekä internetpelaamiseen. Peliyhteisön pelipisteissä (kasino, pelisalit) sekä pelien jälleenmyyjien (kaupat, kioskit, ravintolat) tiloissa tapahtuvaa rahapelaamista kutsutaan kivijalkapelaamiseksi, jonka lisäksi rahapelejä on tarjolla runsaasti myös internetissä joko tietokoneilla tai mobiililaitteilla (Salonen ym. 2020, 3). Internetissä rahapelit kehittyvät jatkuvasti ja Suomessa internetpelaaminen on kansainvälisesti verrattuna melko suosittua (Kinnu-

nen & Jaakkola 2015c, 42). Internetpelien erityispiirteitä ovat anonymisuus, rahan virtuaalikäyttö, niiden läsnäolo vuorokauden ympäri tietokoneiden ja mobiililaitteiden välityksellä ja usein myös pelien nopeatempoisuus; nämä piirteet ovat usein yhteydessä rahapeliongelmiin syntyyn (Rahapeliongelmiin tunnistaminen, puheeksiotto ja pelaajan auttaminen 2011, 45). Internetpelaaminen on tutkimuksissa usein todettu kivijalkapelaamista haitallisemmaksi, mutta Kinnusen ja Jaakkolan (2015c, 43) mukaan ongelmapelaajien suhteellinen osuus on voinut korostua vanhemmissa tutkimuksissa, ja suhteet saattavat tasoittua internetpelaamisen arkipäiväistymisen myötä, kun ongelmattomien internetpelaajien määrä kasvaa.

Internetissä on näiden varsinaisten rahapelien lisäksi olemassa myös esimerkiksi erilaisia digitaalisia pelejä, joiden sisällä voi tehdä ostoja. Digitaalinen peli on yleiskäsite, joka kattaa tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit. Erityisesti monet mobiilipelit hyödyntävät niin kutsuttua free-to-play-ansaintamallia, jossa peliä voidaan pelata ilmaiseksi, mutta pelin sisäisessä kaupassa voi tehdä esimerkiksi pelin kulkuun liittyviä luottokorttistoja. Free-to-play-pelit eroavat uhka- ja rahapeleistä siinä, että peli ei koskaan maksa pelaajalle takaisin oikeaa rahaa. (Hämäläinen & Takatalo 2017, 2291–2292.) Internetissä niin sanotuilla taitopelisivustoilla (skill gaming) voi myös pelata erilaisia viihdepelejä rahapanoksilla toisia pelaajia vastaan, jolloin pelin lopputulokseen ei kuitenkaan vaikuta sattuma (Kinnunen & Jaakkola 2015b, 35). Vaikka tällaiset viihde- ja ajanvietepelit eroavatkin perinteisistä rahapeleistä, rahan käyttö voi kuitenkin altistaa samanlaisille ongelmille kuin varsinaisen rahapelaaminen (Pelin merkit 2018, 5).

Rahapelaamisen motiivit vaihtelevat pelaajan mukaan. Naisten motiivina on usein pako arjen huolista ja murheista, kun taas miehet pelaavat yleensä jännityksen ja viihteen vuoksi. Rahapelaamisen perusmotiivina on aina mahdollisuus voittaa rahaa. Tämä luo pelaajan mieleen odottavan positiivisen tunteen, joka aktivoi aivojen palkitsemisjärjestelmää. Yksi yleisimmistä motiiveista liittyy unelmaan jättipotista, joka kannustaa rahapelaamiseen ja ylläpitää sitä. Rahapelaaminen voi olla ainoa mahdollisuus rikastumiseen ja sen myötä unelmien toteuttamiseen. (Castrén & Lahti 2015c, 71–73.)

Voiton mahdollisuuden lisäksi pelaamisen motiiveja voivat olla sosiaalinen palkitsevuus, älyllinen haastavuus, mielialan säätely ja ajanviete. Sosiaalisesti palkitsevia näkökulmia rahapelaamiseen liittyen ovat esimerkiksi sosiaalisen minäkuvan vahvistuminen sekä rahapelaamiseen liittyvä yhteenkuuluvuuden tunne. Rahapelipaikat voivat olla ainutlaatuisia mahdollisuuksia kohtaamiseen ja läsnäoloon toisten ihmisten kanssa. Älyllisen haastavuuden motiivit liittyvät taitopeleihin, kuten pokeriin tai urheiluedonlyöntiin, jossa pelaajalla on mahdollisuus tiedoillaan ja taidoillaan vaikuttaa pelin lopputulokseen. Pelaaja kokee tuolloin voittojen olevan osoitus hyvästä päättelykyvystään ja älykkyydestään, mikä tuottaa onnistumisen kokemuksia ja mielihyvää. Mielialan säätelyyn liittyvät motiivit voivat toimia eri tavoin. Pelaaminen voi tuottaa levollisen tunteen, joka auttaa lievittämään stressiä ja kuormittuneisuutta tai tuottaa jännitystä ja siten hetkellistä mielihyvää. (Castrén & Lahti 2015c, 71–73.)

2.2 Ongelmallisen pelaamisen määrittelyä

Kun puhutaan rahapelaamisesta, rahapeliongelmissa ja niihin liittyvästä käyttäytymisestä, niitä kuvaavat käsitteet ja luokittelut helpottavat muun muassa haittojen arvioimista ja ehkäisyä. Rahapelaamiseen liittyvä käyttäytyminen voidaan luokitella hallittuun pelaamiseen, riskitason pelaamiseen, ongelmapelaamiseen sekä diagnostisesti määriteltävään rahapeliriippuvuuteen. Puhuttaessa ongelmapelaamisesta ja rahapeliriippuvuudesta voidaan käyttää yläkäsitteenä termiä rahapeliongelma. Rahapelikäyttyymisen määrittely tehdään pelaamisen tiheyden ja siihen liittyvien ongelmien mukaan yksilön tilanteeseen suhteuttaen. Henkilö ei voi kuulua useaan eri luokkaan samanaikaisesti, mutta raja luokkien välillä on liukuva ja siirtymistä niiden välillä voi tapahtua. (Alho & Lahti 2015a, 10–11.)

Suurimmalle osalle pelaajista rahapelaamisesta ei seuraa haittoja, jolloin voidaan puhua **hallitusta pelaamisesta**. **Riskipelaaminen** asettuu hallitun ja ongelmapelaamisen välimaastoon, ja siihen liittyy runsasta rahan- ja ajankäyttöä ja erilaisia vaaran merkkejä on jo havaittavissa. (P€lin merkit 2018, 7.) Riskitason pelaaminen ei aiheuta pelaajalle merkittäviä haittoja, joskin se usein edeltää rahapeliongelman kehittymistä (Salonen ym. 2020, 21).

Salosen ja muiden (2020, 21) mukaan **ongelmapelaaminen** kuvaa rahapeliriippuvuutta lievempää tilaa, johon liittyy monia kielteisiä seurauksia, kuten terveysongelmia ja talousvaikeuksia. Tällöin pelaaminen on liiallista rahan- ja ajankäytön osalta ja siitä seuraa ajoittaisia ongelmia, mutta pelaaminen ei kuitenkaan vielä täytä rahapeliriippuvuuden kriteereitä (P€lin merkit 2018, 7). Ongelmapelaaminen-käsite viittaa pelaamisesta aiheutuneisiin ongelmiin eikä sen määritelmässä tehdä oletusta peliongelman aiheuttajasta, vaan huomio kiinnitetään liiallisesta pelaamisesta johtuviin seurauksiin (Itäpuisto, Lampinen, Miettinen, Naappi, Perttula, Smolander & Vihriälä 2011, 11). Salosen ja muiden (2020, 21) mukaan **rahapeliriippuvuudesta** puolestaan on kyse, kun puhutaan jo vakavista ongelmista. Tällöin pelaajalla on voimakas ja pakottava tarve pelata ja pelaamisen takia laiminlyö sekä perustarpeitaan että velvollisuuksiaan eikä itse kykene kontrolloimaan rahapelaamistaan (Salonen ym. 2020, 21). Rahapeliriippuvuus määritellään kahdessa eri kansainvälisessä tautiluokituksessa: ICD-10:ssä (pelihimo) sekä DSM-5:ssä (rahapeliriippuvuus) (P€lin merkit 2018, 7).

ICD-10 tautiluokitusta käytetään Suomessa. Sen mukaan pelihimon olennainen piirre on jatkuva, lisääntyvä ja toistuva pelaaminen, vaikka pelaamisesta seuraa erilaisia yksilön elämään ja perhesuhteisiin vaikuttavia haittoja. Häiriöstä kärsivien ajatuksia hallitsevat pelaamistapahtumaan ja -olosuhteisiin liittyvät mielikuvat. Diagnostiset kriteerit tautiluokitukseen ovat: 1) Pelaamisjaksoja on vähintään kaksi vuodessa. 2) Pelaaminen jatkuu, vaikka seurauksena olisi henkilökohtaista ahdinkoa tai se vaikuttaisi jokapäiväisen elämän toimintoihin. Näistä jaksoista ei kerry voittoa. 3) Voimakasta pelaamisen tarvetta on vaikea hillitä niin, että potilas itse pystyisi lopettamaan pelaamisen. 4) Pelaamiseen ja pelaamisympäristöön liittyvät mielikuvat hallitsevat ajattelua ja mielikuvia. (P€lin merkit 2018, 8.)

DSM-5 tautiluokitusta on päivitetty vuonna 2013, jolloin termi patologinen pelaaminen vaihdettiin rahapeliriippuvuudeksi. Tautiluokitus siirtyi samalla impulssikontrollin häiriöistä luokkaan riippuvuushäiriöt. Rahapeliriippuvuudeksi voidaan DSM-5 mukaan määritellä jatkuva ja toistuva ongelmallinen rahapelikäyttäytyminen, joka aiheuttaa kliinisesti merkittävää haittaa tai kärsimystä. Henkilöllä tulee todeta 9 kriteeristä vähintään 4. Kriteerejä ovat esimerkiksi tarve pelata jatkuvasti suurenevilla rahasummilli saavuttaakseen haluamansa jännityksen sekä rauhattomuuden ja ärtyneisyyden

tunne yrittäessä vähentää rahapelaamista. Kriteerit liittyvät myös mm. ihmissuhteisiin ja taloudellisiin seikkoihin. Tautiluokituksessa tarkastellaan myös sitä, ettei pelaaminen selity maanisella jaksolla; tarkkailun alla ovat esiintymistiheys, remissiovaihe sekä vakavuusaste. (P€lin merkit 2018, 9.)

2.3 Suomalaisen rahapelaaminen

Suomessa pelataan eniten rahapelejä Euroopassa. Suomalaisen rahapelaaminen - väestötutkimus tarkastelee 15–74-vuotiaiden Manner-Suomessa asuvien suomalaisen rahapelaamista ja rahapeliongelmia vuosina 2007, 2011, 2015 ja 2019. Tutkimusten tulosten vertailussa on otettava huomioon tiettyjä muutoksia: rahapelaaminen kiellettiin alle 18-vuotiailta 1.10.2010 ja siirtymäajan myötä raha-automaattien osalta 1.7.2011 alkaen, mikä näyttäytyi vuoden 2015 tutkimuksessa alaikäisten pelaamisen vähentymisenä. Toinen suuri muutos on ollut suomalaisen rahapelijärjestelmän uudistus vuonna 2017, jolloin Raha-automaattiyhdistys (RAY), Veikkaus Oy sekä Fintoto Oy yhdistettiin kolmesta erillisestä peliyhteisöstä Veikkaus Oy:ksi. (Salonen & Raisamo 2015, 5; Salonen ym. 2020, 3.)

Vuonna 2015 tutkimuksen vastaajista 80 % ja vuoden 2019 vastaajista 78 % on pelannut rahapelejä kuluneen 12 kuukauden aikana. Vuonna 2019 internetissä oli pelannut viimeisen 12 kuukauden aikana 36 % vastaajista, mikä on 13 prosenttiyksikköä enemmän vuoteen 2015 verrattuna. Vuonna 2019 vastaajista 3 prosenttia ilmoitti rahapeliongelmista (ongelmapelaaminen tai rahapeliriippuvuus), kun vuonna 2015 luku oli 3,3 %. Rahapeliongelmiin yleisyys ei siis näiden tutkimusten mukaan juuri muuttanut vuodesta 2015, mutta riskitason pelaaminen on vähentynyt. Riskitason pelaamisesta raportoi vuonna 2015 15 % vastaajista ja vuonna 2019 10,7 %. (Salonen ym. 2020, 1.)

3 Rahapeliongelman syyt ja seuraukset

3.1 Rahapeliongelmalta altistavat tekijät

Rahapeliongelman syntyyn vaikuttavat sekä pelin, ympäristön että pelaajan ominaisuudet. Ne voivat yhdessä tai erikseen lisätä alttiutta rahapeliongelmiin kehittymiselle. (P€lin merkit 2018, 11.)

Tutkimuksissa on osoitettu, että perintötekijöillä on merkitystä rahapeliongelman kehittymisessä. Ongelmallisesti pelaavien jälkeläisillä ja muilla ensimmäisen asteen sukulaisilla esiintyy keskimääräistä väestöä enemmän rahapeliongelmiä. Myös havainnot päihteiden ongelmakäytön ja eräiden mielenterveyden häiriöiden yleisyydestä ongelmallisesti pelaavien keskuudessa kertovat geenien vaikutuksesta, sillä niiden kaikkien taustalla saattavat vaikuttaa yhteiset perintötekijät. (Kiianmaa 2015, 57). Mielenterveys- ja päihdeongelmien (esimerkiksi masennus, kaksisuuntainen mielialahäiriö tai alkoholiongelma) lisäksi muita terveydellisiä vaikuttavia tekijöitä ovat neurologiset sairaudet ja lääkkitykset (esimerkiksi Parkinsonin tauti ja sen lääkitys tai ADHD) sekä kehitysvammaisuus tai heikkolahjaisuus (Rahapeliongelmiin tunnistaminen, ... 2011, 12–13).

Myös yksilön kokemuksilla, uskomuksilla, asenteilla ja elämäntilanteella on vaikutusta. Jotkin persoonallisuuden piirteet, kuten impulsiivisuus, epäsosiaalisuus, kilpailuhenkisyys ja jännityshakuisuus, on yhdistetty rahapeliongelman kehittymiseen. Rahapelit saattavat toimia pakokeinona erilaisille tunteille ja tilanteille, esimerkiksi yksinäisyydelle tai ahdistukselle. (Castrén, Lahti & Salonen 2015, 60.) Huttusen (2015, 2249) kertomana sosiaalipsykologisen tutkimuksen mukaan addiktioiden keskeinen syy on vaikeus hallita ristiriitaisia tunteita. Ongelmallisesti pelaaville on tyypillistä myös usko erilaisiin irrationaalsiin järjestelmiin, joiden avulla pelaaja voisi hallita satuman väistämättömyyttä (Huttunen 2015, 2247). Tällaisia virheellisiä uskomuksia ovat esimerkiksi uskomus pelaajan mahdollisuudesta vaikuttaa pelitulokseen tai pelikertojen lisäämisen vaikutus voiton todennäköisyyteen (Castrén ym. 2015, 60).

Myös erilaiset sosiaaliset tekijät esimerkiksi elämäntilanteeseen liittyen voivat altistaa rahapeliongelmiille. Pelaamisen aloittaminen nuorena tai pelaamiselle altistuminen esimerkiksi vanhempien tai läheisten pelaamisen ja peliongelmienvuoksi on todettu lisäävän rahapeliongelmienvuoksi. Ikääntyneiden rahapelaamisen riskit liittyvät heidän sosiokulttuuriseen asemaansa, sillä heillä on paljon aikaa pelata ja siitä saadaan hakea merkitystä elämään esimerkiksi työn päättymisen tai puolison kuoleman vuoksi. Maahanmuuttajan riskejä lisäävät kielitaidon puute, koettu yksinäisyys, syrjintä ja mahdolliset muut vaikeudet. Pienituloisen saattaa haavoittuvamman taloutensa vuoksi kokea ongelmia pelaamisestaan herkemmin kuin suurituloisen. Miesten osuus ongelmapelaajista on suurempi kuin naisten ja tämä voi selittyä miesten paremmalla tulotasolla, eri pelityyppien pelaamisella sekä pelaamisen erilaisilla motiiveilla. Työnsä ja harrastustensa puolesta rahapeliongelmienvuoksi kuuluvat rahapelialan työntekijät, joukkueurheilulajien harrastajat ja ammattilaiset sekä kuljetusalan työntekijät. (Rahapeliongelman tunnistaminen, ... 2011, 12–13.)

Sosiaalisista rahapeliongelman riskitekijöistä merkittävin on yleinen suhtautuminen rahapeleihin, joka tarkoittaa rahapelaamiseen liittyviä yhteiskunnallisia asenteita ja sen sallittavuutta yhteiskunnassa (Järvinen-Tassopoulous 2015, 64–65). Muita yleisiä ympäristöön liittyviä rahapeliongelmalta altistavia tekijöitä ovat ympäristön virikkeettömyys, yhteiskunnan arvot (esimerkiksi kilpailullisuus, yksilöllisyys, rahakeskeisyys), pelien helppo saatavuus, houkuttavuus ja mainonnan määrä sekä lainarahan ja pikavippien saamisen helppous (Rahapeliongelman tunnistaminen, ... 2011, 12–13).

Pelien ominaisuuksista riskiä rahapeliongelman syntymiseen lisäävät pelin nopeatahtisuus (arvontojen tiheys, voitonmaksun välittömyys) sekä pelin tarjonta ja saatavuus. Tämän vuoksi esimerkiksi nopeatempoisiin rahapeliautomaatteihin ja alati saatavilla oleviin internetpeleihin koukuttuu helpommin kuin kerran viikossa arvottavaan lottoon. Muita rahapeliongelmalta altistavia tekijöitä ovat muun muassa pelin laaja peli- ja panosvalikoima, pelin voittosuhte, voittoluokat ja päävoiton suuruus, taidon tai ”koetun taidon” merkitys pelaamisessa, pelin visuaalisuus ja efektit, läheltä piti-tilanteiden esiintyvyys sekä peliin tai peliympäristöön liittyvät sosiaaliset elementit. (Kinnunen & Jaakkola 2015a, 40–41.)

3.2 Rahapeliongelman kehittyminen

Kinnusen ja Jaakkolan (2015a, 40–41) mukaan rahapelit eroavat toisistaan niiden ja pelaajan välisen vuorovaikutussuhteen osalta, kuten esimerkiksi pelin tahdin, tiheyden, palkitsevuuden sekä koetun taidon merkityksen kannalta. Nämä rahapeleihin liittyvät ominaisuudet ja ennalta-arvaamattomuus viehättävät aivojen palkitsemisjärjestelmää ja voivat tehdä niistä vastustamattomia (Kaasinen ym. 2015, 2260–2261). Tällöin rahapeleihin voi syntyä toiminnallinen riippuvuus, jossa ihminen kokee voimakasta halua tai pakonomaista tarvetta pelaamiseen.

Kaasisen, Kuoppamäen ja Salosen (2015, 2260) mukaan aivojen palkitsemisjärjestelmän rooli pelihimossa ja muissa riippuvuuksissa on merkittävä. Se on hermoratojen verkosto, jonka tavoitteena on tuottaa yksilölle tyydyttäviä tunteita ja euforiaa toimintoissa, jotka auttavat yksilön tai hänen geeniensä selviytymistä. Pelaamisen edessä hallitsemattomaksi, aivojen palkitsemisjärjestelmä on ikään kuin kalibroitu väärin asetuksiin ja normaalista palkitsemisjärjestelmän ärsykkeestä ei seuraakaan riittävää hyvää oloa. Riittävä euforia saadaan aikaiseksi pelaamalla enemmän, nopeammin tai panostamalla voimakkaasti. (Kaasinen ym. 2015, 2260.)

Aivojen välittäjäaineista dopamiini säätelee mielihyvää ja sen uskotaan olevan yhteinen tekijä kaikissa addiktioissa, myös rahapeliriippuvuudessa (Huttunen 2015, 2246). Dopamiinin heilahtelut vaihtelevat palkinnon suuruuden ja yllättävyyden mukaan. Jos pelaaja voittaa pelin liian usein tai häviää jatkuvasti, peli menettää nopeasti merkityksensä. Suurimmat dopamiinin vaihtelut syntyvät voittojen ja häviöiden suhteiden ollessa sopiva; palkitsemisjärjestelmä viehättyy eniten voittamisen mahdollisuuksien ollessa sattumanvaraisia. (Kaasinen ym. 2015, 2260). Kaasinen ja muut (2015, 2264) kertovat, että B.F. Skinnerin mukaan rahapeliriippuvuudessa ei niinkään ole olennaista se mitä peliä pelaaja pelaa tai miten, vaan se miten voitot ja häviöt on jaksotettu; jos tämä jaksotus muuttuu, peli voi menettää kykynsä ylläpitää pelamista.

Alex Blaszczynski ja Lia Nower (2002) ovat kehittäneet Pathaways-mallin, jolla haetaan yhtenäistä teoriaa selittämään peliongelman syntyä. Mallissa esitellään kolme

erilaista pelaajatyyppiä, jotka kulkevat eri "poluilla" rahapelaamisen kehittymisen suhteen; ehdollistuneet pelaajat, emotionaalisesti alttiit pelaajat sekä biologisesti alttiit pelaajat. (Blaszczynski & Nower 2002, 487.) Eri pelaajatyypeillä rahapeliongelman synty tapa, oirekuva ja hoito ovat erilaisia ja niiden määrittely auttaa rahapeliongelman arvioinnissa, hoidon suunnittelussa ja toteuttamisessa (Castrén ym. 2015, 61–62). Malli kohdistaa huomion rahapeliongelman syntymekanismiin ja eroaa näin muista rahapeliongelmiin seurauksiin keskittyvistä määrittelyistä.

Ensimmäisellä polulla ovat ehdollistuneet pelaajat. Heillä peliongelma syntyy pelaamisen hallinnan menettämisestä, ehdollistumisesta pelaamiseen, vääristä uskomuksista tai huonoista valinnoista. Tällä ryhmällä rahapeliongelma esiintyy yleensä jaksoittain ja rahapeliongelman seurauksena saattaa esiintyä samanaikaisairastavuutta, kuten masennusta ja ahdistuneisuutta. Ehdollistuneiden pelaajien ongelmat ovat vähemmän vakavia ja luonnollinen toipuminen on yleistä. Myös hyvä hoitomyöntyvyys on ehdollistuneille pelaajille tyypillistä. (Blaszczynski & Nower 2002, 492; Castrén ym. 2015, 61.)

Toisella polulla ovat emotionaalisesti alttiit pelaajat. Näillä pelaajilla rahapelaaminen toimii usein pakotienä kuormittavasta elämäntilanteesta ja siihen liittyvistä tunnereaktioista. Heillä on usein ennalta jo altistavia tekijöitä, esimerkiksi peliongelma perheessä tai lapsuuden traumoja. Myös erilaiset persoonallisuuden piirteet, jotka voivat näyttäytyä esimerkiksi ahdistuksena ja impulsiivisuutena voivat synnyttää tarpeen paeta ongelmia pelien pariin. Samanaikaisairastavuus, kuten mielenterveys- ja päihdeongelmat, ovat näillä pelaajilla mahdollisia. Hoitoon hakeutuminen on usein vähäistä ja moninaisten, vaikeaksi edenneiden ongelmien takia hoito voi olla haastavaa. Nämä 2. polun pelaajat tarvitsevat tiiviimpää tukea ja hyötyvät esimerkiksi vertaistuesta. (Blaszczynski & Nower 2002, 492; Castrén ym. 2015, 61.)

Kolmannen polun pelaajilla on taustallaan samoja alttiuksia kuin 1. ja 2. polun pelaajilla, mutta sen lisäksi psykososiaalisia ja biologisia alttiuksia. Tälle ryhmälle ovat ominaista riskikäyttäytyminen, persoonallisuushäiriöt (esimerkiksi impulsiivisuus, epäso-

siaalisuus) sekä ADHD, jotka voivat altistaa rahapeliongelman kehittymiselle ja nopeuttaa sen kehittymistä vaikea-asteiseksi. Myös ongelmat sosiaalisissa suhteissa ja tunne-elämässä sekä päihteiden käytössä ovat tyypillisiä. Tämän polun pelaajat saattavat rahoittaa pelaamistaan esimerkiksi rikollisin keinoin. 3. polun pelaajat hakeutuvat ja vastaavat huonosti annettuun hoitoon ja hoidon keskeyttäminen on yleistä. 3. polun pelaajat ovat usein mielenterveys- ja päihdepalveluiden piirissä ja peliongelman tunnistaminen olisi tärkeää, että heitä voitaisiin auttaa oikealla tavalla. (Blaszczynski & Nower 2002, 494; Castrén ym. 2015, 61–62.)

Ympäristö itsessään voi mahdollistaa peliongelman syntymisen runsaan rahapelitarjonnan ja pelimahdollisuuksien myötä. Pathaway-mallin mukaan (Blaszczynski & Nower 2002, 496) peliongelman kehittymisen vaiheita ovat ehdollistuminen, tottuminen sekä voittojen tavoittelu. Jokainen pelaajatyypin kulkee näiden ongelman kehittymisen vaiheiden lävitse. Ehdollistumiseen liittyy käyttäytymisen oppiminen, jännityksen tunteen ja vireystilan nousu, kognitiiviset toimintamallit, rahapelaamisen liittyvät mielikuvat ja ajatukset (esimerkiksi vääristyneet uskomukset ja hallinnan illuusio). Tottumisella tarkoitetaan toistuvaa tapaa pelata rahapelejä. Pelaamiseen ehdollistuminen ja tottuminen johtavat lopulta voittojen tavoitteluun ja pyrkimykseen voittaa hävityt rahat takaisin, pelaamalla lopulta yli varojen. (Blaszczynski & Nower 2002, 496; Castrén ym. 2015, 62.)

3.3 Liiallisen rahapelaamisen aiheuttamat haitat

Rahapelihaitoilla tarkoitetaan kielteisiä seurauksia, joita rahapeliongelma aiheuttaa. Seuraukset ovat erilaisia ja eriasteisia, ja niitä voidaan tarkastella rahapeliongelma- mittareilla, jotka arvioivat pääosin henkilön rahapelikäyttäytymistä ja sen taloudellisia seurauksia. Viime vuosina rahapelaamisen mahdollisten seurausten tarkastelussa on siirrytty rahapelihaittojen laajempaan tarkasteluun; haitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluun liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten esimerkiksi rikolliseen toimintaan. Rahapelihaitat voivat olla lieviä tai vakavia, lyhyt- tai pitkäkestoisia ja ne saattavat koskettaa rahapelaajan lisäksi tämän läheisiä, sosiaalista verkostoa ja

yhteiskuntaa. Yhteiskunnallisella tasolla haittojen vaikutukset näyttäytyvät esimerkiksi sosiaali- ja terveystalouden kustannusten kasvuna sekä työelämän tuottavuuden heikentymisenä. (Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 76, 82–83.)

Peliklinikan asiakkaille toteutetussa Rahapelikysely 2016-tutkimuksessa (Salonen, Castrén, Latvala, Heiskanen & Alho 2017, 3) todettiin, että joka toinen vastaajista oli velkaantunut. Velkaantumisen tarkoitettiin esimerkiksi joutumista perintään tai ulosottoon, maksuhäiriömerkinnän saamista tai pikavipin/lainan ottamista. Joka kolmas vastaajista oli turvautunut toimeentulotukeen, kirkon, seurakuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön. (Salonen ym. 2017, 52.) Velkaantumisesta puhuttaessa voidaan puhua myös epäsuorasta velkaantumisesta; sillä tarkoitetaan sitä, että henkilö rahoittaa pelaamistaan palkkatuloilla tai vastaavilla, ja arkeaan pankkiluotoilla, pikalainoilla tai yksityisillä veloilla (Strandt 2011, 519).

Strandt (2011) tutki talouden asiantuntijoiden näkemyksiä rahapelaamiseen liittyvästä velkaantumisesta yksilö- ja ryhmähaastatteluiden avulla. Hän haastatteli muun muassa talous- ja velkaneuvoja sekä ulosottomiehiä. Haastattelujen mukaan ongelmallisesti pelaavalla asiakkaalla on usein ongelmia myös yleisessä elämänhallinnassa, kuten moniongelmaisuuksia tai yleistä oman talouden hallitsemattomuutta. Joskus kuitenkin asiakkaan talous- ja velkaongelmat voivat olla ensisijainen tai jopa ainoa ongelmien aiheuttaja. Tällöin pelaaja on saattanut välttyä muilta haitoilta, kuten terveysongelmilta tai haasteilta sosiaalisissa suhteissa. (Strandt 2011, 519.)

Sosiaalisia haittoja voivat olla eritasoiset parisuhde- ja perheongelmat, ystävyssuhteiden katkeaminen ja syrjäytyminen. Työelämään ja opiskeluun rahapeliongelma voi vaikuttaa työtehon laskemisena, hallitsemattomana ajankäyttönä ja poissaolojen lisääntymisenä. Rahapeliongelma voi myös johtaa rikollisuuteen. (Alho & Lahti 2015a, 11; Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 78–83.) Ongelmallisesti pelaava saattaa päätyä varastamaan läheisiltään tai työpaikaltaan tai tekemään erilaisia petoksia (Rahapeliongelmien tunnistaminen, ...2011, 14).

Rahapeliongelman aiheuttamia terveyshaittoja voivat olla muun muassa yleisesti heikentynyt terveydentila, mieliala- ja ahdistuneisuushäiriöt, stressi, unettomuus tai jopa itsemurha. Rahapeliongelmiin liittyvät usein myös päihdeongelmat eli alkoholin, tupakan tai muiden päihdeiden ja lääkkeiden ongelmakäyttö. (Alho & Lahti 2015a, 11.) Heinälän (2015b, 99–100) mukaan eri tutkimuksissa on todettu, että hoitoon hakeutuneista arviolta 10–40 % kärsii masennuksesta, 40–60 % erilaisista ahdistuneisuushäiriöistä ja 4–33 %:lla on todettu kaksisuuntaisen mielialahäiriön maanisia vaiheita. Heinälä (2015a, 101) kertoo myös, että rahapeliongelmaista kärsivän itsemurhariski on muuhun väestöön verrattuna ainakin kaksinkertainen.

Tupakoivalle rahapeliongelman kehittyminen on jopa 7 kertaa todennäköisempää muuhun väestöön verrattuna ja jopa 60 % rahapeliongelmaisista on riippuvaisia nikotiinista. Alkoholiriippuvuutta esiintyy jopa 73 %:lla rahapeliongelmaan hoitoa hakevista. Huumeidenkäytön ja rahapeliongelman samanaikaisuutta ei ole Suomessa tutkittu, mutta kansainvälisten tutkimusten mukaan sitä esiintyy noin 10–17 %:lla pelaajilla. Opioidikorvaushoidossa olevien ongelmallinen pelaaminen on yleisempää muuhun väestöön nähden. (Alho, Castrén ja Lahti 2015, 103–104.)

Nämä rahapeliongelman aiheuttamat haitat voivat ilmetä myös pelaajan itsensä lisäksi tämän läheisillä. Läheisellä on myös riski joutua väkivallan tai rikoksen uhriksi, esimerkiksi kiristämisen tai varkauden vuoksi. (Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 82–83.) Itäpuiston (2015) mukaan joskus läheisen kokemat haitat voivat olla jopa pelaajan kokemia haittoja suurempia. Haitat voivat koskettaa niin perhettä, sukulaisia, ystäviä kuin työtovereitakin ja läheissuhteen kiinteys vaikuttaa millaisia seuraukset ovat; mitä läheisempi suhde rahapeliongelmaiseen on, sitä suurempia läheiselle koituvat haitat yleensä ovat. Tutkimuksissa yleisin läheisten mainitsema ongelmapelaamisen seuraus ovat taloudelliset vaikutukset ja ongelmat. (Itäpuisto 2015, 9.)

3.4 Rahapeliongelmaasta toipuminen

Itäpuisto (2012) haastatteli tutkimuksessaan kymmentä avohoidon piirissä ollutta rahapelaajaa Itä- ja Keski-Suomesta osana Pelissä-hanketta. Hän jakaa rahapeliongelmaansa apua hakevan toipumisprosessin viiteen vaiheeseen, joita ovat formaalin avun haku, pelaamattomuustaitojen oppiminen, ajatusten ja arvojen muutos, minän vahvistuminen ja ongelmapelaamisen unohtaminen. Formaalityöllä avulla tarkoitetaan tässä tutkimuksessa yksilöhoitoa avopalveluissa. Ennen avun hakua pelaaja on itse yrittänyt lopettaa pelaamistaan, mutta laihoin tuloksin, ja todennut, että formaalin avun haku on tarpeellista. Avun hakeminen merkitsee uutta vaihetta, johon liittyy pelkoa sekä odotuksia pelaamisen haltuun saamisesta. (Itäpuisto 2012, 132, 138.)

Aina pelaaja ei kuitenkaan välttämättä itse kykene avunhakuun, jolloin läheiset voivat olla käytännön toimijan roolissa avun hakemisessa esimerkiksi selvittämällä hoitotahoja ja varaamalla aikoja. Läheiset ovat merkittävässä roolissa sekä hoitoon hakeutumisessa, siihen kiinnittymisessä, että tulosten pysyvyydessä. (Rahapeliongelman tunnistaminen, ... 2011, 16.)

Pelaamattomuustaidot ovat Itäpuiston (2012, 138) mukaan ”niitä konkreettisia tietoja, taitoja ja tekniikoita, jotka auttavat estämään pelaamista tai jotka ovat vaihtoehtona pelaamisesta vapautuvan ajan ja rahan käytölle”. Pelaamattomuustaidot konkretisoivat pelaamattomuuspäätöksen tietyiksi toimenpiteiksi, jotka auttavat pääsemään pelaamisesta eroon. Ne ovat henkilö- ja tilannekohtaisia ja vaativat asiakkaalle ominaisten pelitilanteiden selvittämistä, jotta voidaan valita oikeanlaiset rajoitukset pelaamattomuuden tukemiseksi ja keksiä uudet toimintatavat ja käytännöt peleistä vapautuvat ajan ja säästyvän rahan käyttämiseksi. (Itäpuisto 2012, 138.)

Pelaamattomuustaitojen oppimisen jälkeen toipuminen etenee pelaamista koskevien ajatusten ja arvojen muutokseen. Se käsittää toiminnan ja ajatustyön pelaamista koskevien ajatusten ja uskomusten suhteen, joiden lopputulosta voidaan kuvata ajatusten muuttumisesta, omana kasvamisena tai järkevöitymisenä. Tällöin usko voitolliseen pelaamiseen väistyy ja pelaamattomuus saa vahvistusta havaitusta rahan säästymisestä. (Itäpuisto 2012, 139.)

Oman roolin vahvistumiseksi Itäpuisto (2012, 139) kutsuu asiakkaan subjektisuuden ja pystyvyyden korostumista. Tällöin muutoksessa onnistuminen halutaan nähdä omana ansiona ja omaa osuutta sen aikaansaamisessa korostetaan. Toipumisen prosessi päättyy Itäpuiston (2012, 139) tarkastelussa ongelmapelaamisen unohtamiseen. Irrotettuaan pelaamisen niistä yhteyksistä, joihin sen on aiemmin liittänyt, pelaamisesta on mahdollista päästä yli sekä toiminnan että ajatusten tasolla eikä sillä näin ole enää sijaa asiakkaan arkipäivässä ja elämässä (Itäpuisto 2012, 139).

Itäpuiston (2012) tutkimuksessa todettiin, että hoidon rooli rahapeliongelma- toipumisessa on rahapeliongelman legitimointi puuttumista vaativaksi, "todelliseksi" ongelmaksi sekä keskustelumahdollisuuden tarjoaminen pelaamista ja sen herättämiä tunteita koskien (Itäpuisto 2012, 131). Aikuissosiaalityössä voidaan tarjota asiakkaalle niin kutsuttuja peruspalveluita; rahapeliongelman ottamista puheeksi, neuvontaa, tukea, mini-interventioita sekä velkaneuvontaa. Peruspalveluiden tuki voi riittää, jos pelaajalle koituvat haitat eivät ole erityisen vakavia eikä lähipiirille koidu vakavia haittoja pelaamisesta. Asiakas kannattaa ohjata rahapeliongelman hoitoon, jos peruspalveluissa tarjottu tuki ja apu ei tuota tuloksia, pelaaminen täyttää pelihimon/peliriippuvuuden kriteerit tai siitä aiheutuu pelaajalle/läheisille vakavia fyysisiä, psyykkisiä tai sosiaalisia haittoja, tai pelaamiseen liittyy itsetuhoisia ajatuksia. (Rahapeliongelman hoito ja tuki 2019.)

Rahapeliongelman tuki- ja hoitomuotoja on tutkittu vielä toistaiseksi melko vähän, mutta eniten kansainvälisiin tutkimuksiin perustuvaa näyttöä rahapeliongelmi- en psykososiaalisen tuen vaikuttavuudesta on kognitiivisesta käyttäytymisterapiasta (Alho & Lahti 2015b, 111–112). Kognitiivisella käyttäytymisterapialla keskitytään muuttamaan rahapelikäyttäytymistä sekä pelaamiseen liittyviä virheellisiä uskomuksia ja harjoitellaan pelihimon hillintää sekä rahapelaamiseen johtavien tunnetilojen sietämistä. Hoito-ohjelmaan sisältyy usein psykoedukaatio eli asianmukaisen tiedon antaminen rahapelaamisesta, tilanteen, tunteen ja pelaamiseen liittyvän rahapelikierteen käsittely, toimimattomien ajatusten muokkaaminen ja toimivan käyttäytymisen tukeminen eli retkahduksen ehkäisy. Virheellisiä uskomuksia ja käsityksiä oikaistaan erilaisin harjoittein. (Castrén & Lahti 2015a, 123–124.) Esimerkiksi rahapelaamisen seuran-

taan käytettävä rahapelipäiväkirja auttaa tunnistamaan pelaamiseen liittyviä tilanteita ja tunteita (Castrén 2015, 124). Myös motivoivan haastattelun työote on rahapeliongelman hoidossa suositeltavaa (Alho & Lahti 2015c, 114). Näiden menetelmien periaatteita on mahdollista soveltaa myös aikuissosiaalityössä asiakkaan kanssa työskennellessä.

4 Rahapeliongelma palvelujärjestelmässä

4.1 Palvelurakenne

Suomessa on paljon lainsäädäntöä (esimerkiksi sosiaalihuoltolaki 1301/2014 ja laki ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä 523/2015), joka määrittelee esimerkiksi kuntien rahapeliongelmiin liittyvien palveluiden järjestämistä ja laatua. Sosiaalihuoltolain (1301/2014, 11 §) mukaan sosiaalipalveluja on järjestettävä liittyen esimerkiksi asumiseen, taloudelliseen tukeen, äkilliseen kriisitilanteeseen, päihteiden ongelmakäyttöön, muuhun sairauteen tai muuhun toimintakykyyn liittyvään tuen tarpeeseen. Laissa ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä (523/2015, 1 §) säädetään, että julkisen vallan on huolehdittava rahapelaamisen aiheuttamien haittojen ehkäisystä yhteistyössä yleishyödyllisten yhteisöjen kanssa.

Ehkäisevän työn on perustuttava pelaamisen ja siitä aiheutuvien haittojen seurantaan, käytettävissä olevaan tieteelliseen näyttöön ja hyviin käytäntöihin. Vastuu ehkäisevän päihdetyön johtamisesta on sosiaali- ja terveysministeriöllä, kehittämisestä ja ohjauksesta Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksella. Aluehallintovirastot ohjaavat oman toimialueensa ehkäisevää päihdetyötä sekä suunnittelevat ja kehittävät sitä yhteistyössä muiden viranomaisten ja yhteisöjen kanssa. Aluehallintovirasto myös tukee toimialueensa kuntia ehkäisevän päihdetyön toteuttamisessa ja kehittämisessä. (L523/2015, 3 §-4 §.)

Rahapeliongelmiin aiheuttamiin avun tarpeisiin vastaavat palvelut voidaan jakaa kolmeen tasoon: 1) rahapeliongelmiin erikoistuneisiin tuki- ja neuvontapalveluihin, jotka

tukevat itsehoitoa, 2) sosiaali- ja terveydenhuollon yleisiin palveluihin, joissa toteutetaan varhaisvaiheen ongelmien tunnistaminen, lievien ongelmien hoito ja tarpeenmukaiseen hoitoon ohjaus sekä 3) rahapeliongelmiin ja riippuvuusongelmien hoitoon erikoistuneisiin hoitopalveluihin, joissa toteutetaan rahapeliriippuvuuden hoito ja kuntoutus. (Mustalampi & Partanen 2015, 131–132.)

Tuki- ja neuvontapalveluihin kuuluvat ammatillinen ohjaus ja neuvonta sekä oma-apu ja vertaistuki. Niiden avulla ongelmallisesti pelaava pystyy kartoittamaan omaa tilannetta ja selvittämään itselleen sopivia toimintavaihtoehtoja. Tuki- ja neuvontapalveluista on pyritty tekemään mahdollisimman matalakynnyksisiä ja niissä on mahdollista asioida anonymisti. (Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 97.)

Kuntien peruspalveluihin kuuluu rahapelaamisen tunnistaminen ja puheeksiotto ja hoidon järjestäminen on erityispalveluiden vastuulla. Ongelmallisesti pelaavan tilannetta tulee arvioida kokonaisvaltaisesti ennen hoitosuunnitelman tekoa, huomioiden muun muassa liitännäisoireet. Suomessa ei ole tällä hetkellä Käypä hoito -suositusta rahapeliriippuvuuden hoitoon, vaan käytettävät menetelmät pohjautuvat kansainvälisiin hoitosuosituksiin. (Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 101.)

Rahapeliongelman avohoito järjestetään pääsääntöisesti osana päihdepalveluita ja se on kuntien järjestämisvastuulla. Avohoidossa tarkastellaan rahapelaamista osana asiakkaan elämää. Jos asiakkaan ongelmat ovat vakavia ja peliongelman lisäksi hänellä on samanaikaisesti päihdeongelmia tai hän on vaaraksi itselleen tai muille, laitospääkuntoutus voi tulla kyseeseen. Laitoshoidon toteuttaminen esimerkiksi päihdehoidon kuntoutuslaitoksessa, psykiatrisessa sairaalassa tai psykiatrian osastohoidossa ja se edellyttää asiakkaan suostumusta. (Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 101–105.)

4.2 Palveluiden käytön haasteet

Rahapelihaittoja voi estää ja vähentää niiden vakavuutta mahdollisimman varhaisella avun hakemisella. Itäpuisto (2012) totesi tutkimuksessaan, että avun hakeminen merkitsee pelaajalle uuden vaiheen alkua ja hoitoon hakeutumisen vaiheessa pelaajalla itsellään ei juuri ollut toiveita hoidolle tai käsitystä, mitä hoidossa tulee tapahtumaan. Avun hakeminen merkitsee pelaajalle ongelman myöntämistä ja siirtymistä seuraavalle tasolle; ongelma määritellään niin sanotusti oikeaksi, kun siihen tarvitaan ammattilaisen apua. (Itäpuisto 2012, 138–142.)

Avunhaku kuitenkin usein viivästyy ja sen taustalla on tunnistettu useita erilaisia tekijöitä. Psykologiset esteet tarkoittavat pelaajan avun hakua estäviä tunteita, ajatuksia ja käytöstä, esimerkiksi kyvyttömyyttä myöntää peliongelman olemassaolo. Perheeseen ja sosiaaliseen yhteisöön liittyvät esteet liittyvät yhteisön kontrolliin ja odotuksiin ja ilmenevät esimerkiksi häpeänä ja pelaamisen salailuna. Pelaamiskulttuurin tuottamat esteet kumpuavat yhteiskunnan suhtautumisesta rahapelaamiseen, jolloin yleiset pelaamiseen liitetyt myönteiset mielikuvat sekä pelien sijoittelu arkisiin paikkoihin voi hämärtää rahapelaajan käsitystä oman pelaamisen normaaliudesta. Myös yhteiskunnan käsitykset ja arvot esimerkiksi vahvan, pärjäävän miehen tai hyvän äidin rooleihin liittyen luovat yleisiä kulttuurillisia esteitä. Palveluihin liittyvät esteet ilmenevät ihmisten käsityksistä avusta ja kokemasta kynnyksestä palveluihin hakeutumisessa sekä palveluiden tarjontaan. (Rahapeliongelmien tunnistaminen, ... 2011, 19–20; Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 96.)

Palveluihin hakeutumiseen voi vaikuttaa myös se, että rahapeliongelma kärsivät eivät välttämättä tiedä, mistä hakea apua. Taloudellisiin ongelmiin saatetaan hakea apua talous- ja velkaneuvonnasta, diakoniatyöstä tai sosiaalitoimistosta, kun taas itse riippuvuuden hoito on usein järjestetty pääasiassa päihdepalveluissa. Kokonaiskäsitystä ongelmallisesti pelaavien kohtaamisista on vaikeaa tehdä, sillä systemaattista valtakunnallista tilastointia kaikissa heitä kohtaavissa palveluissa ei tehdä. (Murto 2017, 303.)

Rahapeliongelmiin liittyvien palvelujen järjestämistä koskevasta lainsäädännöstä huolimatta hoitotarjonnassa ja palveluiden saatavuudessa on Suomessa suuria alueellisia eroja, ja asiakkaiden lisäksi myös ammattilaisilla on ollut epätietoisuutta muun muassa siitä, mihin asiakas tulisi omassa kunnassa ohjata. (Castrén, Alho & Salonen 2016, 418.) Rahapeliongelmiin liittyvien liitännäishaittojen vuoksi rahapeliongelmaa voi myös olla vaikea tunnistaa ja havaita, sillä merkit eivät välttämättä näy päällepäin (Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017 2019, 96). Castrén ja muut (2016, 419) toteavatkin, että ammattilaisten rooli on erityisen tärkeä rahapeliongelman tunnistamisessa ja asiakkaan ohjaamisessa oikeanlaisen tuen ja avun piiriin.

4.3 Sosiaalialan rahapeli-osaamisen kehittämistarpeita

Raiski (2011) kartoitti kuntien asiakastyötä tekevien sosiaali- ja terveystalvelujen sekä nuorisotyön henkilöstön kokema osaamistarvetta rahapeliongelmiin ehkäisyssä ja hoidossa sekä toiveita rahapeliongelmiin liittyvän koulutuksen järjestämisestä. Tutkimuksessa todettiin, että opiskeluaikana ja täydennyskoulutuksessa saatu osaaminen jäi vähäiseksi. Liki kaikissa vastaajaryhmissä vähintään kolmasosalla oli halukkuutta kehittää osaamistaan rahapeliongelmiin liittyen. Erityisesti päihde- ja sosiaalityön henkilöstö arvioi osaamisen rahapeliongelmiin ehkäisyn ja hoidon saralla hyödylliseksi. (Raiski 2011, 3, 23, 34.)

Castrén ja muut (2016, 423) puolestaan tutkivat sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisten näkemyksiä rahapeliongelma-asta. Tutkittavia ammattilaisia olivat lääkärit sekä sosiaalialalla, hoitoalalla ja päihdelääketieteen parissa toimivat ammattilaiset (Castrén ym. 2016, 419). Tutkimuksen päätelmä oli, että sosiaali- ja terveydenhuollon ammattipätevytyminen ei itsessään tuota riittäviä valmiuksia rahapeliongelma-asta kärsivän asiakkaan tunnistamiseen ja hoitamiseen, vaan ammattilaisten tietoja ja valmiuksia on syytä vahvistaa. Vastaajista 70 % koki, että koulutuksen antamat valmiudet ovat riittämättömät. Tutkimuksessa kartoitettiin lisätiedon tarpeita, ja yleisimmät niistä liittyivät rahapeliongelman tunnistamiseen, puheeksiottoon ja arviointiin (48 %), ongelmallisesti pelaavan asiakkaan hoitamiseen (21 %) ja rahapeliongelmiin tuki- ja hoitopalveluihin (13,9 %). (Castrén ym. 2016, 423–426.)

Koulutukseen liittyvien puutteiden lisäksi on kuitenkin myös tunnistettu, että rahapeliongelmiin liittyvä tutkittu tieto erityisesti sosiaalityön saralla on vähäistä. Rogersin (2013) mukaan päihteiden käytön ongelmiin on sosiaalityössä kiinnitetty huomiota viime vuosina, mutta ongelmapelaamiseen liittyvä tutkimustieto on niukkaa ja hänen mukaansa ongelmapelaaminen pitäisi huomioida sosiaalityössä paremmin tutkimalla ja kehittämällä hyviä käytäntöjä ja sisällyttäen niitä koulutuksiin.

Rogers (2013) kuitenkin väittää myös, että tästä huolimatta sosiaalityössä tuotetaan enemmän apua riippuvuuksiin liittyen kuin muissa auttamisammateissa. Ongelmapelaamiselle altistavat tekijät (esimerkiksi pienituloisuus tai päihteidenkäyttö) ovat myös tekijöitä, jotka itsessään voivat aiheuttaa sosiaalipalvelujen asiakkuuden tarpeen. Näin ollen sosiaalityön asiakkaat voivat elämäntilanteensa tai muiden seikkojen perusteella altistua yleisesti riippuvuuksien kehittymiselle, erityisesti ongelmapelaamiselle. Myös rahapeliongelma itsessään aiheuttaa sosiaalisia ongelmia, kuten esimerkiksi masennusta ja velkaantumista, joihin juuri sosiaalityön keinoin voidaan vastata. (Rogers 2013.)

5 Kunnallinen aikuissosiaalityö ja rahapeliongelma

5.1 Mitä on aikuissosiaalityö?

Aikuissosiaalityölle on vaikea asettaa yksiselitteistä määritelmää. Aikuissosiaalityöksi voidaan nimittää elämänkaarimallin mukaisesti tuotettujen kunnallisten palvelujen myötä lastensuojelun ja gerontologisen sosiaalityön väliin jäävää aluetta. Ilmiö- ja ongelmaperustaisen lähestymistavan mukaan aikuissosiaalityötä voidaan tarkastella myös aikuisväestön kokemien sosiaalisten ongelmien näkökulmasta, jolloin aikuissosiaalityö toimii osana esimerkiksi päihdetyötä tai rahapeliongelman tai asunotto- muuden kanssa tehtävää työtä. (Karjalainen 2017, 247–250.)

Aikuissosiaalityötä on pyritty kehittämään ja kuvaamaan muun muassa Maakunnallistuva aikuissosiaalityö –kehittämiskeskityksessä, joka on PRO SOS - uudenlaista sosiaalityötä yhdessä rakentamassa -hankkeen ja Suomen Kuntaliiton vetämä, aikuissosiaalityön kehittämistä tukeva ja vahvistava vertaistuellinen ryhmä. Verkoston määritelmän mukaan aikuissosiaalityö on asiakas- ja asiantuntijatyötä, jota tehdään aikuisväestön parissa osana työikäisten palvelua ja sosiaalihuoltoa ja sitä toteuttavat muun muassa kunnan virkavastuussa olevat sosiaalityöntekijät ja –ohjaajat muiden ammattilaisten tukemana. Aikuissosiaalityöllä tavoitellaan vaikeassa elämäntilanteessa olevien hyvinvoinnin edistämistä ja eriarvoisuuden poistamista yksilöiden, perheiden ja yhteisöjen tasoilla. (Aikuissosiaalityö n.d.)

Sosiaalihuoltolain (1301/2014, 6 §) mukaan kunnan asukkaiden saatavilla on oltava sosiaalihuollon neuvontaa ja ohjausta. Sosiaalipalveluja on järjestettävä muun muassa tueksi jokapäiväisestä arjesta selviytymiseen sekä asumiseen ja talouteen liittyvän tuen tarpeeseen (L1301/2014, 11 §). Sosiaalihuoltolain (1301/2014, 15 §-16 §) mukaan sosiaalityöllä ja sosiaaliohjauksella on tavoitteena yhdessä yksilöiden, yhteisöjen ja perheiden kanssa muun muassa lieventää elämäntilanteen vaikeuksia ja vahvistaa yksilöiden sekä perheiden omia toimintaedellytyksiä ja osallisuutta sekä tarjota ohjausta, neuvoa ja tukea palveluiden käytössä sekä tehdä yhteistyötä eri tukimuotojen yhteensovittamisessa.

Aikuissosiaalityö yhdessä muiden toimijoiden kanssa auttaa ratkaisemaan haasteita, jotka vaikeuttavat ihmisen arjessa selviytymistä. Asiakkaan tuen tarpeet arvioidaan yhdessä asiakkaan kanssa ja tarvittavat palvelut ja tuki kootaan vastaamaan näihin tarpeisiin vaikuttavaksi kokonaisuudeksi. Tuen tarpeet voivat olla toimeentuloon tai talouteen, asumiseen, osallisuuteen, päihteidenkäyttöön ja riippuvuuksiin, ihmissuhteisiin, mielenterveyteen ja muihin arjen- ja elämäntilanteiden ja toimintakykyyn liittyviä haasteita. Ne voivat liittyä joko äkillisiin elämäntilanteiden muutoksiin tai pitkäaikaisiin, toistuviin ongelmiin, jolloin aikuissosiaalityön tarve voi olla pitkäaikaistakin. (Aikuissosiaalityö n.d.)

5.2 Rahapeliongelman aiheuttama palvelutarpeen arviointi

Koska rahapelaaminen voi aiheuttaa haittoja monella eri elämänalueella, ongelmallisesti pelaava voisi hyötyä sosiaalihuollon palvelutarpeen arvioinnista. Sosiaalityön kokonaisvaltainen tilanteen ymmärrys on tarpeen, sillä asiakas tarvitsee apua sekä psykososiaalisten että taloudellisten ongelmiansa kanssa (Murto 2017, 305). Sosiaalipalveluissa voidaan edistää sekä rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentämistä että oikeanlaisiin palveluihin ohjautumista. On olemassa näyttöä siitä, että varhainen puuttuminen peliongelmiin (sisältäen sekä psykososiaalisen että terveydenhuollon puolen), voi olla hyvin tehokasta vakavampien haittojen ehkäisemisessä (Rogers 2013; Itäpuisto & Pajula 2015, 81). Sosiaaliasema saattaa olla ensimmäinen taho, jossa asiakkaan rahapeliongelma tulee ilmi esimerkiksi toimeentulo-ongelmina ja ehkäisevän toimeentulotuen tarpeena. Siksi rahapeliongelman puheeksiotto ja arviointi sosiaaliasemalla edistäisi mahdollisuuksia puuttua rahapeliongelmaan ja sen aiheuttamiin haittoihin mahdollisimman varhaisessa vaiheessa.

Sosiaalihuoltolaki (L1301/2014) määrittelee myös sosiaalihuollon asiakasprosessin etenemistä, joka on kuvattu kuviossa 1. Sosiaalihuoltoasia voi tulla vireille hakemuksesta tai kun kunnan sosiaalihuollon työntekijä on muutoin saanut tietää henkilöstä, jolla mahdollisesti on sosiaalipalvelujen tarve. Tällöin työntekijän on huolehdittava kiireellisen avun tarpeen arvioinnista välittömästi, jonka lisäksi henkilöllä on oikeus saada palvelutarpeen arviointi, jollei sen tekeminen ole ilmeisen tarpeetonta. Sosiaalihuollon asiakkuus alkaa, kun vireille tullutta asiaa ryhdytään käsittelemään tai antamaan sosiaalipalveluja. (L1301/2014, 34–36 §).



Kuvio 1. Aikuissosiaalityön asiakasprosessi (Aikuissosiaalityö n.d.)

Aikuissosiaalityön puolella rahapeliongelma voi tulla ilmi erityisesti talouteen ja toimeentuloon liittyvissä ongelmissa, esimerkiksi ehkäisevän toimeentulotuen tarpeena. Rahapeliongelman tunnistaminen voi olla vaikeaa, sillä vaikka siihen liittyy moninaisia tunnusmerkkejä, ne eivät aina ole helposti todennettavissa. Näiden merkien havaitseminen voi kuitenkin olla avuksi kokonaistilanteen arvioinnissa. Taloudellisia tunnusmerkkejä ovat muun muassa selittämätön rahankäyttö, joka saattaa näkyä tiliotteella esimerkiksi useina peräkkäisinä nostoina, maksamattomat laskut ja velkojen laiminlyönti sekä toistuvat kulutusluotot, pikavipit tai rahan lainaaminen läheisiltä. (Castrén & Lahti 2015e, 69–71; P€lin merkit 2018, 15–16.)

Taloudellisten tunnusmerkkien lisäksi rahapelaajalla voi olla myös muilla elämänalueilla oireita, joiden havaitseminen voi edistää rahapeliongelman tunnistamista. Terveysteen liittyviä tunnuspiirteitä voivat olla erilaiset stressioireet kuten päänsärky ja unettomuus, muutokset ruokahalussa tai seksuaalisessa halukkuudessa, nopeat mielialanvaihtelut, levottomuus, ahdistuneisuus ja masentuneisuus. Käyttäytymisen tasolla rahapeliongelma voi ilmetä vetäytymisenä sosiaalisista suhteista, ystäväpiiriin

vaihtumisena, aggressiivisuutena tai impulsiivisuutena, vaikeutena huolehtia velvollisuuksista (esimerkiksi töistä tai opinnoista myöhästelynä) ja kiinnostuksen vähenemisenä muihin asioihin kuin pelaamiseen (esimerkiksi harrastusten poisjäämisenä).

Näitä merkkejä havaittaessa on erityisen tärkeää ottaa rahapelaaminen puheeksi.

(Castrén & Lahti 2015e, 69–71; P€lin merkit 2018, 15–16).

Palvelutarpeen arviointi on sosiaalihuoltolain mukaan aloitettava viipymättä ja saatettava loppuun ilman aiheetonta viivytystä. Yli 75-vuotiaalle tai ylintä hoitotukea saavalle palvelutarpeen arvioinnin tekeminen on aloitettava viimeistään seitsemäntenä arkipäivänä asian vireille tulosta. Palvelutarpeen arviointia on täydennettävä asiakassuunnitelmalla tai muulla vastaavalla suunnitelmalla, ellei sen laatiminen ole ilmeisen tarpeetonta. Työntekijällä on velvollisuus käynnistää monialainen yhteistyö, mikäli asiakkaan tuen tarpeiden arviointiin tai niihin vastaamiseen tarvitaan myös muita palveluita. (L1301/2014, 36, 39, 41 §.) Sosiaalihuoltolaki velvoittaa myös asiakkaan läheisverkoston kartoittamiseen, jonka mukaan on selvitettävä sekä omaisten ja muiden asiakkaalle tärkeiden henkilöiden osallistumista asiakkaan tukemiseen, että tarvittaessa omaisten ja läheisten mahdollista tuen tarvetta (L1301/2014, 43 §).

5.3 Rahapeliongelman puheeksiotto ja arviointi

Riskipelaamista tai rahapeliongelmaa on vaikeaa tunnistaa muutoin kuin kysymällä suoraan. Rahapeliongelman puheeksiotto edistää ongelman varhaista tunnistamista ja siten nopeuttaa asiakkaan hoitoon pääsyä. Rahapeliongelmaan usein liittyvän häpeän ja leimautumisen pelon vuoksi kunnioittava, ystävällinen ja neutraali ilmapiiri on tärkeä otettaessa asiaa puheeksi. Rahapelaamisesta voi kysyä esimerkiksi harrastuksista keskusteltaessa; harrastaako asiakas rahapelejä ja paljonko hän käyttää niihin aikaa ja rahaa. (P€lin merkit 2018, 15.)

Rahapeliongelmalle tyypillisten samanaikaisongelmien vuoksi olisi tärkeää rutiininomaisesti kysyä pelaamisesta hoitoon hakeutuvilta. Rutiininomaisuus laskee kynnystä ottaa asia puheeksi ja auttaa samalla perustelemaan puheeksioton myös asiakkaalle. Hyvä tapa ottaa asia puheeksi on lähteä liikkeelle niistä ongelmista ja oireista, joita

asiakas itse kuvaa ja tuo esille keskusteluun. Ammattilaisen esittämät avoimet kysymykset rahapelaamisen aiheuttamista seurauksista ja siihen liittyvästä ajan- ja rahankäytöstä voivat rohkaista asiakasta kertomaan tilanteestaan. (Castrén & Lahti 2015d, 82.) Arnkilin ja Erikssonin (2009, 37) mukaan oman huolen puheeksi ottaminen on pyrkimystä avata yhdessä ajattelemisen prosessi.

Puheeksioton tukena ja voidaan käyttää rahapeliongelman tunnistamiseen kehitetyjä mittareita. Mittareilla voidaan tarkastella joko vastaajan koko elinaikaista tai edeltävän vuoden mittaista aikajännettä. Tehokas mittari on sekä herkkä että tarkka; herkkänä se pystyy tunnistamaan rahapeliongelman helposti ja tarkkana erottelemaan luotettavasti ne henkilöt, kenellä ei ole rahapeliongelmaa. Mittareita on sekä lyhyitä että pitkiä; lyhyillä mittareilla seulotaan ne asiakkaat, jotka hyötyisivät perusteellisemmasta rahapelikäyttäytymisen arvioinnista. (Castrén & Salonen 2015a, 84.) Lyhyissä mittareissa on 1–3 osiota ja niiden täyttö vie vain noin minuutin. Luotettavimpia lyhyitä mittareita ovat NODS-CLIP (National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems), BBGS (Brief Biosocial Gambling Screen) ja Lie/Bet. (Castrén & Salonen 2015b, 85.) Keskipitkissä (4–12 osiota) ja pitkissä mittareissa (13 tai useampia osioita) mittarit mahdollistavat rahapelaamisen perusteellisemmän kartoituksen. Pitkän mittarin täyttämiseen aikaa kuluu noin 5–10 minuuttia. Luotettavimpia pitkiä mittareita ovat SOGS (South Oaks Gambling Screen) ja PPGM (Problem and Pathological Gambling Measure) ja keskipitkistä PGSI (Problem Gambling Severity Index). (Castrén & Salonen 2015c, 87.)

THL on julkaissut tukiaineiston, jossa esitellään toimintamalli sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille rahapelaamisen puheeksi ottamiseen, ongelman tunnistamiseen ja lyhytneuvontaan. Malli koostuu kolmesta osiosta, jotka voi käydä läpi asiakkaan kanssa eri käyntikerroilla. Ensimmäisellä kerralla tavoitteena on rahapeliongelman tunnistaminen eri mittareita hyödyntäen. Asiakkaalta kysytään, onko hän pelannut rahapelejä kuluneen vuoden aikana ja jos on, niin mitä ja kuinka usein. Seuraavaksi käydään läpi BBGS-mittarin kysymykset rahapeliongelman tunnistamiseksi. Mikäli asiakas vastaa yhteenkin kysymykseen ”kyllä”, rahapelaamisen haittoja kartoitetaan PGSI-kyselyllä. Tulokset käydään läpi asiakkaan kanssa ja hänelle voidaan antaa raha-

pelipäiväkirja täytettäväksi seuraavaa tapaamista varten. Toisella kerralla tarkastellaan rahapelaamista rahapelipäiväkirjan avulla, kartoitetaan pelaamisen hyötyjä ja haittoja ja asetetaan muutostavoite, mikäli asiakas niin haluaa. Asiakkaalle esitellään Avaimia rahapeliongelman hallintaan- opas ja kehoitetaan jatkamaan rahapelipäiväkirjaa. Kolmannella kerralla keskustellaan asiakkaan päätöksessään pysymisestä ja tavoitteen saavuttamisesta sekä tarvittaessa pohditaan käytännön keinoja pelaamisen rajoittamiseen. (Björkenheim, Castrén, Jaakkola, Kesänen, Pietilä, Ränninranta, Saari- luoma & Wuorio n.d., 3, 11, 16, 20).

6 Aikuissoisialityön auttamismenetelmät rahapeliongelmassa

Kunnallisen, sosiaalitoimistoissa tehtävän aikuissoisialityön keskeinen elementti on ollut toimeentulotukityö, josta perustoimeentulotuen käsittely siirtyi Kelan hoidettavaksi vuonna 2017. Ehkäisevä ja täydentävä toimeentulotuki jäi kuntien vastuulle yhdeksi sosiaaliryöön välineeksi. Myös vuonna 2015 voimaan tulleen sosiaalihuoltolain sosiaalisen kuntoutuksen painotukset merkitsivät muutosta aikuissoisialityölle. Näiden muutosten myötä aikuissoisialityö tarvitsee uudelleenmäärittystä, johon Karjalainen (2017) esittää vastaukseksi kuntouttavan sosiaaliryöön orientaatiota. Kuntouttava sosiaaliryö perustuu asiakkaan kokonaisvaltaiseen sosiaalisen selviytymisen tukemiseen arjessa ja toimintakyvyn vahvistamiseen esimerkiksi keskusteluavulla, verkostotyöllä tai palveluohjauksen avulla. Kuntouttava sosiaaliryö on suunnitelmallista, tavoitteellista ja oikea-aikaista tukea, jonka tavoitteena on asiakkaan osallisuuden kasvaminen. (Karjalainen 2017, 250–258.)

Kuntouttava sosiaaliryö konkretisoituu sosiaalihuoltolaissa (L1301/2014, 17 §) sosiaalisenä kuntoutuksena, joka on sosiaaliryöön ja sosiaaliohjauksen keinoin annettavaa tehostettua tukea, jolla vahvistetaan sosiaalista toimintakykyä, torjutaan syrjäyty-

mistä sekä edistetään osallisuutta. Perustoimeentulotukimuutoksen toivottiin vapauttavan resursseja varsinaiselle aikuissosiaalityölle, mutta useista kehittämishankkeista huolimatta sosiaalityön aikaisemmat ongelmat, kuten asiakastyön paineet ja uudenlaisten työtapojen saamisen vaikeus, ovat jatkuneet (Kivipelto, Tanhua & Jokela 2019, 5). Aikuissosiaalityön rooli jäi edelleen toimeentulotukikeskeiseksi asiakkaiden opastamisen, Kelaan tarvittavien selvitysten tarkistamisen tai oikaisupyyntöjen tekemisen myötä. Huomattavaa on ollut myös, että Kelasta sosiaalityön asiakkuuteen ohjatut asiakkaat enää hakeutuneet sosiaalitoimeen. (Kivipelto ym. 2019, 16.)

6.1 Asiakassuhteen ulottuvuudet

Ohjaus nähdään ohjattavan ja ohjaajan välisenä yhteistyönä, jossa tarkastellaan ja arvioidaan elämänsuunnittelun riskikysymyksiä ja eettisiä kysymyksiä yhdessä. Sosiaalityössä ohjauksessa painotetaan asiakkaan toimintakykyä ja valtaistumista; ohjaus voidaan nähdä yksilöä tai yhteisöä tukevana keinona saavuttaa tavoitteita. (Onnismaa 2007, 7, 21.) Särkelä (2001, 31) kertoo vaikuttavuustutkimuksissa todetun, että tärkein tekijä tuloksien saavuttamisessa on asiakkaan hyväksi kokemaa työskentelysuhde ja määrittelee hyvän asiakassuhteen elementit hyväksymiseen, välittämiseen, luottamukseen ja jäämäkkyuteen. Itäpuiston (2012) tutkimukseen haastatellut rahapeliongelmaansa apua hakeneet kuvasivat hyvää hoitosuhdetta tueksi, joka onnistuu luomaan luottamuksen turvaverkon olemassaoloon, mikäli omat voimat eivät riitä. Onnistuneeseen hoitokontaktin syntyyn liittyy työntekijän kyky tunnistaa ja vahvistaa asiakkaan voimavaroja. Työntekijä miellettiin tukihenkilöksi, joka soveltaa asiantuntemustaan yksilöllisesti asiakkaan ongelmiin, neuvottelee ja pohtii asioita yhdessä asiakkaan kanssa. (Itäpuisto 2012, 143–144).

Yhteistoimintaa asiakkaan kanssa rahapeliongelman äärellä voidaan edistää dialogisella työskentelyotteella. Erikssonin ja Arnkilin (2009, 37) mukaan dialogi on vuoropuhelu, jossa ihmiset ajattelevat yhdessä. Dialogin tavoitteena ei ole yhteisymmärrys, vaan ymmärrys siitä, mitä toiset ajattelevat. Siinä on keskeistä keskittyä kuuntelemaan ja näkemään toinen ihminen ja tämän näkemykset ja pyrkimykset. Dialogi toteutuu sekä keskustelijoiden välillä, että heidän sisäisinä vuoropuheluinan: kuulles-

saan toisen näkemyksiä ja kokemuksia, ihmisen omat käsitykset ja ajatukset muuntautuvat. Puhuessaan yksilö jäsentää omaa ajatteluaan. Dialogiin liittyvät puheen lisäksi vahvasti myös eleet, ilmeet ja tunteet. (Eriksson & Arnkil 2009, 37.)

Dialogin edellytyksenä on, että sekä ohjaajalla että ohjattavalla on tasapainoinen mahdollisuus osallistua ohjaustapahtuman kulkuun ja ohjausprosessin kokonaisuus toteutuu yhteistyössä. Ohjaaja voi tehdä ohjauksellisia aloitteita, jotka tukevat dialogin syntymistä. Samassa keskustelussa voi olla dialogisia hetkiä, sekä hetkiä, joissa siirrytään perinteisempään keskustelurakenteeseen ja päätösten tekemiseen. Dialogissa ohjaajalla ja ohjattavalla on yhteisenä tavoitteena se, että ohjattava voimaantuu tekemään elämässään kestäviä valintoja ja ratkaisuja. Ohjaaja ottaa vastuun ohjaustyön asiantuntijuudesta ja ohjattava oman elämänsä asiantuntijuudesta. (Vänskä, Laitinen-Väänänen, Kettunen & Mäkelä 2011, 58–60.) Rahapeliongelman haitat ilmenevät jokaisen elämäntilanteessa yksilöllisesti, joten vaikuttavaa auttamistyötä ei voi tehdä vain ammattilaisen asiantuntijuudesta käsin. Kun asiakas on aidosti osallinen ohjausprosessissa ja tulee kuulluksi ja kohdatuksi, on mahdollista pohtia juuri hänen tarpeisiinsa sopivia ratkaisuja.

Dialoginen työskentely on läpinäkyvää, ja kumpikin osallistuja tietää mitä on tapahtumassa ja miten se liittyy sovittuihin tavoitteisiin. Yhdessä ohjausprosessissa laaditut tavoitteet ja niiden perustuminen ohjattavan omaan elämäntilanteeseen, mahdollisuuksiin ja valintoihin, tekee tavoitteista henkilökohtaisesti merkityksellisempiä ja tavoiteltavia ohjattavalle. (Vänskä ym. 2011, 58–60.) Tällaisten tavoitteiden laatiminen edistää ongelmallisesti pelaavan asiakkaan motivaatiota ja sitoutumista muutokseen.

Aikuissosiaalityössä on huomioitava myös muun muassa työntekijän asema asiakkaaseen nähden ja sen vaikutus vuorovaikutussuhteen dynamiikkaan. Erikssonin ja Arnkilin (2009, 31) mukaan sosiaalinen tuki ja kontrolli käsitetään usein vastakohtiksi ja työntekijät mieltävät itsensä enemmän tuen antajiksi kuin kontrollin toteuttajiksi. Tuki ymmärretään avustamisena ja vahvistamisena ja kontrolli valvomisena sekä hallitsemisena. Kuitenkin tuki ja kontrolli liittyvät toisiinsa auttamistyössä. Tuki avaa

mahdollisuuksia ja kontrolli lisää hallintaa, mutta tärkeää on kiinnittää huomiota siihen, miten tämä yhdistelmä toteutuu; voimauttavasti vai alistavasti. (Eriksson & Arnkil 2009, 31.) Nämä ulottuvuudet korostuvat kunnallisessa aikuissosiaalityössä esimerkiksi ehkäisevän toimeentulotuen päätösten tekemisessä ja niiden vaikutuksista asiakassuhteeseen ja asiakkaan tilanteeseen.

Alistavaa tukea on niin kutsuttu yliymmärtäminen, puolesta tekeminen, riippuvuuden luominen sekä sen ylläpitäminen. Alistavaa kontrollia on normatiivisten vaatimusten ajaminen läpi ilman riittävää herkkyyttä toimintakulttuurien erilaisuudelle ja tilanteiden ainutlaatuisuudelle. Näköalan avaaminen, oman ymmärryksen jakaminen, voimavarojen yhdistäminen sekä kannustus ovat puolestaan voimaannuttavaa tukemista. Voimaannuttavalla kontrollilla tarkoitetaan huolten jäsentämistä, rajojen asettamista epätoivottavalle käyttäytymiselle sekä tuen antamista näiden rajojen hallinnalle. (Eriksson & Arnkil 2009, 32.)

6.2 Motivointityö

Koski-Jännes (2008, 7) kertoo, että Robert Westin (2006) teorian mukaan addiktio voidaan ymmärtää ihmisen motivaatiojärjestelmän pitkäkestoiseksi häiriötilaksi, jossa yksilö suosii jotain välittömästi palkitsevaa, mutta seurauksiltaan haitallista toimintaa. Ihmisen motivaatiojärjestelmä energisoi ja suuntaa käyttäytymistä ja vaikuttaa sekä ihmisen tietoisiin että tiedostamattomiin valintoihin. Motivaatio näyttäytyy ihmisen toiminnassa eri tasoilla: välittömissä reaktioissa, toimintayllykkeissä ja ehkäisevissä voimissa, haluissa, arvoissa ja uskomuksissa sekä tavoitteellisissa suunnitelmissa. Erilaisista riippuvuuksista kärsivän ihmisen muutos edellyttää aitoa kiinnostuksen heräämistä haitallisen toiminnan vähentämiseen tai lopettamiseen. Se ei riitä, että ihminen mukautuu ympäristön paineisiin (ulkoinen motivaatio), vaan että asia on myös hänelle itselleen henkilökohtaisesti tärkeä (sisäinen motivaatio). (Koski-Jännes 2008, 7–9.)

Hämäläisen ja Takatalon (2017, 2292) mukaan pelit ja pelaaminen vetoavat sekä sisäisiin että ulkoihin motivaatioihin. Sisäisellä motivaatiolla tarkoitetaan toimintaa motivoivia psykologisia perustarpeita, joihin ei liity ulkoapäin annettuja palkintoja.

Ulkoisella motivaatiolla tarkoitetaan puolestaan esimerkiksi juuri maksettavia palkintoja. Motivaation ja tarpeiden vaihtelu on yksilöllistä, riippuen niin pelaajasta kuin pelattavasta pelistäkin. (Hämäläinen & Takatalo 2017, 2292–2294.) Hämäläisen ja Takatalon (2017, 2293) mukaan Yee (2006) esittää pelaamisen tärkeimmiksi motivaatioiksi saavutukset, yhteisöllisyyden sekä uppoutumisen. Itäpuisto (2012, 133) kirjoittaa, että tuoreimpien tutkimusten mukaan rahapeliongelmiin hoidon onnistumista selittävät asiakkaan muutosresurssit eli pystyvyysusko, muutosmotivaatio ja muutosvalmius. On havaittu myös, että emotionaalinen tuki vaikuttaa muutosmotivaatioon ja pystyvyysuskoon (Itäpuisto 2012, 134).

Kun puhutaan addiktiiviseen toimintaan kiinnittyneistä ihmisistä, heillä on tyypillisesti vähintään kahdenlaisia keskenään kilpailevia tavoitteita: he haluavat kokea riippuvuutta aiheuttavasta toiminnasta saamansa mielihyvän tai helpotuksen, mutta samalla haluavat välttää riippuvuudesta seuraavat moninaiset haitat ja syyllisyyden tunteet tai mahdollisesti päästä irti koko toiminnasta. Ammattilainen voi auttaa asiakasta sitoutumaan muutokseen ja toimimaan sitä kohti auttamalla asiakasta ratkaisemaan näitä tavoiteristiriitoja motivoivan haastattelun keinoin. (Koski-Jännes 2008, 8.)

Motivoiva haastattelu on William R. Millerin sekä Stephen Rollnickin kehittämä menetelmä muutostyön tueksi. Motivoivan haastattelun henkeen kuuluvat yhteistyö, hyväksyntä, myötätunto sekä evokaatio eli muutospuheen herättely (Miller & Rollnick 2013, 22). Motivoiva haastattelu koostuu neljästä vuorovaikutusprosessista, jotka ovat yhteistyösuhteen muodostaminen eli sitoutuminen (engaging), työskenteleminen suunnan valinta (focusing), muutospuheen herättely (evoking) ja muutossuunnitelman laatiminen (planning). Työntekijän avaintaitoihin kuuluvat avointen kysymysten esittäminen, positiivinen vahvistaminen ja palautteen antaminen, heijastava kuuntelu, yhteenvetojen tekeminen sekä ohjeiden ja neuvojen antaminen. (Miller & Rollnick 2013, 25–36.)

Motivoivan haastattelun työotteella vahvistetaan asiakkaan omaa muutoshalukkuutta ja –valmiutta tunnistamalla asiakkaan kokemien ristiriitaiset tunteet, herättä-

mällä muutosmahdollisuuksia ja vahvistamalla asiakkaan uskoa niihin. Muutoshalukkuudessa on tunnistettavissa erilaisia vaiheita, joita ovat esiharkintavaihe, harkintavaihe, valmisteluvaihe, toimintavaihe sekä ylläpitovaihe. Myös retkahdus katsotaan kuuluvan osaksi muutosprosessia. Vaiheisiin sopivat erilaiset, muutosta tukevat lähestymistavat. (Castrén & Lahti 2015b, 115–116.)

Rahapelejä ongelmallisesti pelaavan asiakkaan kanssa motivointityötä tehdään määrittelemällä työskentelyn kohteet (kuten toipumiselle haitalliset ajatukset ja uskomukset sekä asiakkaan valinnat ja teot) ja tavoitteet yhdessä asiakkaan kanssa. Asiakas osallistetaan oman toimintansa analysointiin ja autetaan häntä näin saavuttamaan parempi ymmärrys itsestään ja tilanteestaan. Asiakkaalla voi olla hoitoon hakeutuessaan ristiriitaisia ajatuksia ja tunteita rahapelaamiseen liittyen; pelaaminen voi samaan aikaan houkuttaa ja ahdistaa. Ammattilaisen tehtävänä on tukea asiakasta huomaamaan rahapelaamisen lopettamisen edut. (Rahapeliongelmiin tunnistaminen, ... 2011, 26–28.)

6.3 Taloussosiaalityö

Taloussosiaalityö tarkoittaa muutostyöskentelyä yksilöiden taloudellisen toimintakyvyn ja taloudenhallinnan vahvistamiseksi. Myös ennaltaehkäisevä työskentely ja esimerkiksi oikeiden etuuksien oikea-aikainen hakeminen ja selvittäminen on tärkeää, vaikka usein asiakkaiden taloustilannetta selvitetäänkin vasta ongelmien kasvetta. Palvelutarpeen arvioinnissa on kartoitettava talouden kokonaistilanne ja pyrittävä tunnistamaan velkaantumista aiheuttavia riskitekijöitä sekä taloudellisesta ahdingosta aiheutuvia ongelmia. Riskejä taloudelle voivat aiheuttaa muun muassa pienituloisuus, yksinhuoltajuus, pitkäaikaistyöttömyys sekä elämäntilanteiden muutokset, kuten sairastuminen tai perheenlisäys. Taloussosiaalityötä tulee tehdä voimavaralähtöisesti, jolloin asiakasta autetaan löytämään vahvuutensa sekä keinonsa arjessa selviytymiseksi. Asiakaslähtöinen työskentely asiakkaan tärkeinä pitämiä tavoitteita kohti ja yhteinen työskentelyn arviointi sekä muutoksen seuranta motivoivat asiakasta ja antavat onnistumisen kokemuksia. (Koskinen & Lommi n.d.)

Velkaantunut rahapelaaja voi hakea perustoimeentulotukea Kelasta ja lisäksi ehkäisevää tai täydentävää toimeentulotukea kunnalta. Ehkäisevän ja täydentävän toimeentulotuen saaminen edellyttää Kelan päätöstä perustoimeentulotuesta, joten asiakkaan on ensin asioitava Kelassa. Lain mukaan kiireellisissä tapauksissa kunta voi tehdä päätöksen ehkäisevästä toimeentulotuesta myös ilman Kelan päätöstä. (Kivipelto ym. 2019, 7–8, 13.)

Toimeentulotukilain mukaan ehkäisevän toimeentulotuen tarkoituksena on ”edistää henkilön ja perheen sosiaalista turvallisuutta ja omatoimista suoriutumista sekä ehkäistä syrjäytymistä ja pitkäaikaista riippuvuutta toimeentulotuesta” (L1412/1997, 1 §). Kunta myöntää ehkäisevää toimeentulotukea päättämiensä perusteiden mukaan näiden tavoitteiden saavuttamiseksi. Ehkäisevää toimeentulotukea voidaan myöntää esimerkiksi asumisen turvaamiseksi, ylivelkaantumisesta tai taloudellisen tilanteen äkillisestä heikentymisestä aiheutuvien vaikeuksien lieventämiseksi sekä muihin tuen saajan omatoimista suoriutumista edistäviin tarkoituksiin. (L1412/1997, 13 §.)

Ehkäisevän toimeentulotuen myöntämisessä käytetään sosiaalityön harkintavaltaa, jota voidaan tarkastella sekä byrokratian että professionaalisuuden näkökulmasta. Byrokratian näkökulmasta olennaisia ovat käytäntöjä määrittävät lait ja virastojen ohjeistukset, joita tulkitaan joko rajaamisen tai mahdollistamisen näkökulmasta. Keskeinen perustuslain mukainen harkintavaltaa rajoittava periaate on yhdenvertaisuus, jonka mukaan asiakkaita on kohdeltava tasavertaisesti, oikeudenmukaisesti ja johdonmukaisesti. Harkintavaltaa ohjaavat lisäksi objektiviteetin, tarkoitussidonnaisuuden sekä suhteellisuuden periaatteet. Professionaalisesta näkökulmasta puolestaan harkintavallan käyttöä ohjaavat sosiaalityön keskeiset arvot: itsemääräämisoikeus, hyvinvoinnin edistäminen, tasa-arvo tuloksen ja mahdollisuuksien näkökulmista sekä uudelleenjako tarpeenmukaisuuden näkökulmasta, jotka korostavat sosiaalityön tavoitetta asiakkaan hyvän edistämiseksi. (Sirviö, Romakkaniemi, Lindh & Laitinen 2015, 250.)

Sirviö ja muut (2015) tutkivat, millaisena sosiaalityöntekijöiden harkintavallan käyttö ilmenee ehkäisevän toimeentulotuen päätöksenteossa ja jakoivat sosiaalityöntekijöiden harkintavallan käytön kolmeen ulottuvuuteen: objektivoivaan ja vastuuttavaan harkintavaltaan, tietoa konstruoivaan ja arvottavaan harkintavaltaan sekä subjektiivoiseen ja huolta pitävään harkintavaltaan. Nämä ulottuvuudet eivät sulje toisiaan pois, vaan voivat ilmetä päällekkäisinä ja painottuvat eri tavoin eri asiakastilanteissa. Täten johtopäätöksenä todetaan, että sosiaalityön harkintavalta ennaltaehkäisevän toimeentulotuen päätöksenteossa ei ole yksilökohtaista rationaalista päätöksentekoa. (Sirviö ym. 2015, 259–260.)

Lattunen (2015b, 157) muistuttaa, että tuen myöntäminen kuitenkin harvoin ratkaisee jo syntyneitä velkaongelmia, vaan sosiaalipalveluista velkaantunut asiakas ohjautuu joko sosiaalisen luoton tai talous- ja velkaneuvonnan asiakkaaksi, jotta tämän velkojen kokonaistilanne saadaan selvitettyä.

Sosiaalista luototusta on mahdollisuus saada kunnan sosiaalityön kautta. Se on pankkilainaan verrattava laina, joka myös maksetaan takaisin. Sosiaalista luottoa voi saada pienituloisen tai vähävaraisen henkilö, jolla on säännölliset tulot ja mahdollisuus maksaa laina takaisin. Sosiaalisen luoton tavoite on ehkäistä henkilön tai perheen taloudellista syrjäytymistä ja ylivelkaantumista. Sitä ei kuitenkaan voi saada, jos henkilöllä on voimassa oleva velkajärjestelyn maksuohjelma. (Sosiaalinen luotto n.d.)

Välitystili on myös sosiaalitoimen työkalu asiakkaan raha-asioiden hoitamiseen. Se on sosiaalipalvelu, jossa sosiaalihuollon palvelunantaja käyttää sovitusti sosiaalihuollon asiakkaan tuloja asiakkaan kulujen maksamiseen, mikäli asiakkaalla on jatkuvia talouden hallinnan vaikeuksia (TEPA-termipankki 2020). Välitystili voi soveltua esimerkiksi toistuviin vuokratilanteisiin asumisen turvaamiseksi tai edunvalvonnan päätöksen odotusajalle.

Talous- ja velkaneuvonta on kunnallinen ja lakisääteinen palvelu, jonka tehtävänä on antaa asiakkaille tietoa ja neuvontaa talouden ja velkojen hoidosta sekä erilaisista

ratkaisuvaihtoehtoista ja tukipalveluista. Talous- ja velkaneuvonnassa ei ole pätevyyttä tai keinoja hallita pahenevaa rahapeliongelmaa, joten sen olisi oltava hoidossa ennen velkojen järjestelyä. (Lattunen 2015a, 153.) Talous- ja velkaneuvonta on ollut oikeusaputoimistojen järjestämää vuoden 2019 alusta alkaen (Talous- ja velkaneuvonta 2020).

6.4 Palveluohjaus ja verkostotyö

Palveluohjaus määritellään toiminnaksi, jonka avulla pyritään tarjoamaan asiakkaalle hänen tarvitsemiaan palveluja, sovittamaan asiakkaan palvelut yhteen sekä edistämään palvelujen kohdentamista. Se voidaan jakaa kolmeen malliin: palveluneuvontaan, koordinointiin eli palveluohjaukselliseen asiakastyöhön sekä varsinaiseen palveluohjaukseen eli intensiiviseen ja tehostettuun palveluohjaukseen. Palveluneuvonnassa itse asiakassuhde ei ole merkityksellinen, vaan olennaista on palvelujärjestelmän osaaminen ja tieto sen piiriin pääsemisestä. Koordinaatiotasolla työntekijä ottaa vastuun asiakkaan palvelujen yhteensovittamisesta organisaatiotasolla ja selvittää, saako asiakas tarvitsemansa palvelut ja vastaavatko ne hänen tarpeitaan. Varsinaisessa palveluohjauksessa työntekijällä on korkeintaan 20 ohjattavaa ja se perustuu asiakkaan ja palveluohjaajan kohtaamiseen ja luottamukselliseen suhteeseen. Siinä tarkoituksena on määrittää asiakkaan tavoitteet ja keinot niiden saavuttamiseksi yhteistyössä asiakkaan oman sosiaalisen verkoston, että palveluntuottajien tuella. Asiakkaan yksilölliset palvelujen tarpeet määritellään yhdessä ja löydetään niiden kanssa yhteen sopivat palvelut. (Suominen 2019, 1515–1516.)

Palveluohjausta tarvitaan, sillä sektoroitunut palvelujärjestelmä luo haasteita moniolotteisten ilmiöiden, kuten rahapelaamisen, kanssa työskentelylle. Arjessa ilmenevät ongelmat eivät välttämättä ole eriteltävissä selvärajaisesti palvelujärjestelmän työnjaon mukaisesti (Seikkula & Arnkil 2011, 29). Murrón (2017, 305) mukaan sosiaalityön tehtävänä ei ole hallita koko rahapeliongelman hoitoprosessia yksin, vaan hyödyntää moniammatillista verkostotyötä. Myös Castrénin ja muiden (2016, 424–425) mukaan rahapeliongelmaisen asiakkaan seulonnan, arvioinnin ja hoidon tulisi olla kokonaisvaltaista; tämä edellyttää usein asiakkaan omaan yksilölliseen tilanteeseen räätälöityä moniammatillista yhteistyötä. Yhteistyön esimerkiksi riippuvuutta hoitavan tahon

ja taloudellista apua tarjoavan tahon välillä tulisi olla saumatonta, sekä hoidon onnistumisen että haittojen vähentämisen kannalta. (Castrén ym. 2016, 424–245.)

Asiantuntijaverkostojen lisäksi myös läheisverkosto tulisi huomioida työskentelyssä. Läheisillä on tietoa ja voimavaroja, joita voidaan hyödyntää asiakkaan tilanteen ratkaisemisessa. Näin syntyvän jaetun asiantuntijuuden myötä asiantuntija- sekä läheisverkostojen yhteistyössä voidaan ylittää yksittäisten toimijoiden mahdollisuudet. (Seikkula & Arnkil 2011, 14.) Läheisten ottaminen mukaan asiakkaan rahapeliongelman hoitoon ennustaa parempaa hoitotulosta ja vähentää retkahdusten todennäköisyyttä. Rahapelaaminen vaikuttaa pelaajan ihmissuhteisiin, joten on tärkeää pohtia myös perheeseen ja parisuhteeseen liittyviä asioita ja pelaamisen aiheuttamia ongelmia. Läheistä kannattaa ohjata tukemaan pelaajaa, ei pelaamista. Tuen tarjoaminen ja hoitoon kannustaminen auttavat rahapeliongelman ratkaisemisessa, mutta esimerkiksi pelivelkojen maksaminen ja rahan lainaaminen ei ole oikeanlaista tukea ja saattaa johtaa pelaamisen jatkumiseen. (Rahapeliongelmiin tunnistaminen, ... 2011, 27.)

7 Opinnäytetyön tarkoitus, tavoite ja tuotos

Sosiaalialalla ei ole riittävästi tietoa ja osaamista rahapeliongelmissa eikä riittäviä valmiuksia ongelmallisesti pelaavien asiakkaiden kanssa työskentelyyn.

Opinnäytetyömme tarkoituksena on kehittää sosiaalialan osaamista rahapeliongelmissa sekä kartoittaa sosiaalityöhön soveltuvia menetelmiä rahapeliongelman käsittelyyn asiakkaan kanssa.

Opinnäytetyön tavoitteena on tehdä opas, joka lisää Jyväskylän aikuissosiaalityön Hannikaisenkadun sosiaaliaseman henkilöstön osaamista rahapeliongelman käsittelyssä asiakkaan kanssa työskentelyssä ja siten edistää asiakkaan mahdollisuuksia saada oikein kohdennettua ja ajantasaista ohjausta aikuissosiaalityössä.

Opinnäytetyön tuotoksena syntyi opas Hannikaisenkadun sosiaaliaseman työntekijöille rahapeliongelmiensa ratkaisemiseksi asiakkaan kanssa. Oppaassa on kootusti tietoa rahapeliongelma-alueesta, konkreettisia työkaluja asiakkaan kanssa työskentelyyn sosiaalityössä ja ohjauksessa sekä tietoa muista palveluista Jyväskylän seudulla.

8 Opinnäytetyön toteutus

8.1 Kehittämisympäristö

Toteutimme opinnäytetyömme toimeksiantona Jyväskylän aikuissosiaalityöhön Hannikaisenkadun sosiaaliasemalle. Aikuissosiaalityössä on laaja osaaminen ja tietous sosiaaliturvasta, palvelujärjestelmästä sekä eri yhteistyökumppaneiden tarjoamista palveluista. Hannikaisenkadun sosiaaliasemalla työskentelee sosiaalityöntekijöitä, sosiaaliohjaajia, etuuskäsittelijöitä, asumisohjaajia, asumisneuvoja, romanityöntekijä ja maksuliikesihteerit. Työntekijät muodostavat alueelliset, moniammatilliset tiimit ja asiakkaat ohjautuvat palveluihin asuinalueensa ja palveluntarpeensa mukaisesti. (Aikuisten sosiaalipalvelut n.d.)

Uusi asiakas voi olla sosiaaliasemalle yhteydessä ensimmäistä kertaa esimerkiksi opastuksen tai alkuarviointitiimin puhelimeen soittamalla tai saapumalla paikalle. Asiakkaalle tehdään alkukartoitus, jonka pohjalta hänet ohjataan sopivalle työntekijälle. Palveluihin asiakas voi ohjautua esimerkiksi tarvitessaan apua erilaisten elämäntilanteiden selvittämisessä, johon tarvitsee ulkopuolista apua ja tukea. Tällaisia voivat olla esimerkiksi pitkittynyt työttömyys, velkaantuminen tai erilaiset elämän kriisitilanteet. Sosiaaliasemalta saatavia aikuissosiaalityön palveluja ovat esimerkiksi sosiaalityö, sosiaaliohjaus, asumisohjaus sekä täydentävä ja ehkäisevä toimeentulotuki. Sosiaaliasemalla järjestetään myös erilaista ryhmätoimintaa. (Aikuisten sosiaalipalvelut n.d.)

8.2 Kehittämistyön menetelmä

Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäytetyö, joka toteutettiin tutkimuksellisenä kehittämistoimintana. Toiminnallinen opinnäytetyö edellyttää eri vaiheissa mukana olevia toimijoita ja sen tuloksena syntyy konkreettinen tuotos, esimerkiksi opas, malli tai jokin muu produkti (Salonen 2013, 5–6). Konkreettisen tuotoksen lisäksi työhön kuuluu opinnäytetyöraportti, johon dokumentoimme prosessin eri vaiheet ja jossa arvioimme sekä perustelemme toimintaamme.

Salonen (2013, 5–6) määrittelee toiminnallisen sekä tutkimuksellisen opinnäytetyön tärkeimmäksi eroavaisuudeksi sen, että toiminnallisessa opinnäytetyössä opiskelija tekee tuotoksen, kun taas tutkimuksellisen opinnäytetyön tuloksena syntyy uutta tietoa. Opinnäytetyömme tuotoksena syntyy opas Hannikaisenkadun sosiaaliaseman työntekijöille. Toiminnallisen ja tutkimuksellisen opinnäytetyön erot ilmenevät myös toimijoiden mukanaolossa sekä työskentelytavoissa. Salosen (2013, 6) mukaan toiminnallisessa opinnäytetyössä toiminta, eli tuotokseen tähtäävä työn kehittäminen edellyttää muiden toimijoiden mukana oloa eri vaiheissa. Opinnäytetyössämme muita mukana olleita toimijoita olivat Hannikaisenkadun sosiaaliaseman työntekijät. Toiminnallisessa opinnäytetyössä kehittämisen vaiheet kohti tuotosta etenevät dialogisessa tai trialogisessa vuorovaikutussuhteessa tietyssä toimintaympäristössä, mikä merkitsee muun muassa keskustelua, arviointia sekä toiminnan uudelleensuuntaamista (Salonen 2013, 6).

Kehittämisen prosessissa tiedon tuottaminen ja toiminnan suuntaaminen tyypillisesti liittyvät tiiviisti toisiinsa. Esimerkiksi arviointitiedolla voidaan pyrkiä toiminnan suuntaamiseen ja arviointi voi tuottaa kehittämisprosessin aikana uusia ideoita, käsitteitä tai näkökulmia. (Toikko & Rantanen 2009, 114.) Opinnäytetyöprosessimme aikana keräsimme arviointitietoa pilotoinnin avulla ja suuntasimme jatkotyöskentelyä oppaan sisällön tuottamisessa pilotoinnin tulosten mukaan, jotta sen sisältö vastaisi toimeksiantajan tarpeita.

Toikon ja Rantasen (2009, 114) mukaan tiedon tuottamisella voidaan tavoitella muun muassa toimijoiden omaa oppimista ja oman toiminnan kehittämistä. Tutkimuksellissa kehittämistoiminnassa tiedontuotantoa ohjaavat kysymykset nousevat käytännön toiminnasta ja ongelmista. Siinä tavoitellaan konkreettista muutosta pyrkien samalla perusteltuun tiedon tuottamiseen tutkimuksellisia periaatteita hyödyntäen. (Toikko & Rantanen 2009, 22–23.) Toteutimme tiedonhaun opinnäytetyötä varten toimeksiantajan tarpeiden perusteella ja työntekijöiden esittämien toiveiden pohjalta.

Tutkimuksellinen kehittämistoiminta tuottaa siis tietoa aidoissa käytännön toimintaympäristöissä käyttäen apuna tutkimuksellisia asetelmia ja menetelmiä (Toikko & Rantanen 2009, 22–23). Tutkimuksellinen kehittämistoiminta vaatii käsitteiden määrittelyn ja niiden käytön ymmärtämiseen osana kehittämistyötä (Salonen 2013, 12). Toteutimme tiedonhaun systemaattisesti tieteellisiä lähteitä hyödyntäen ja laadimme työllemme kattavan teoreettisen viitekehyksen ajantasaisen tutkimustiedon pohjalta.

8.2.1 Kehittämisen prosessin vaiheet

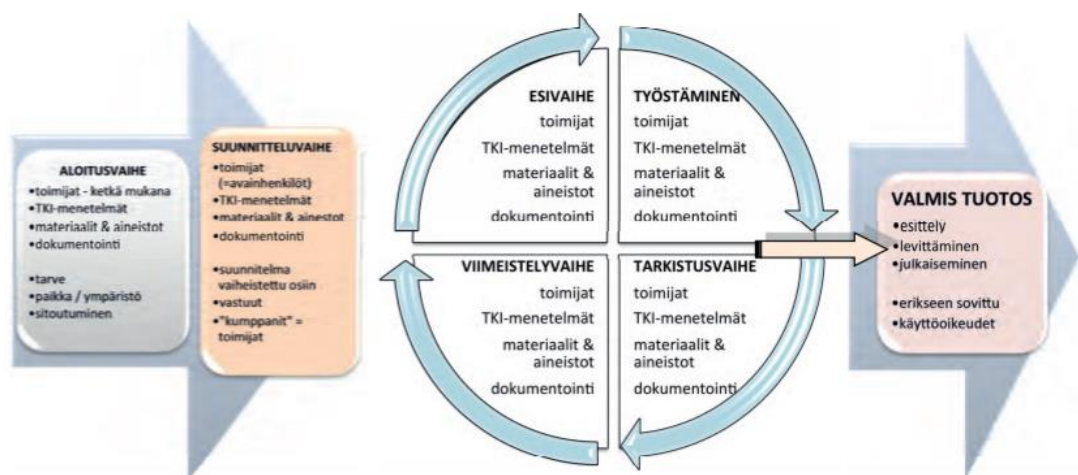
Kehittämisen prosessi muodostuu erilaisista tehtäväkokonaisuuksista, joita eri kirjoissa on jäsennetty ja nimetty hieman eri tavoilla. Toikko ja Rantanen (2009) jakavat kehittämistoiminnan vaiheet perusteluun, organisointiin, toteutukseen, levittämiseen ja arviointiin. Perusteluvaiheessa määritellään toiminnan lähtökohdat ja kehittämistoiminnan tavoitteet sekä otetaan usein kantaa myös kehittämisen yleiseen merkittävyyteen. Organisoinnilla tarkoitetaan käytännön toteutuksen suunnittelua ja valmistelua. Organisointi muodostaa toimintasuunnitelman, jossa määritellään kehittämisen tavoite ja sen saavuttaminen mahdollisimman konkreettisella tavalla sekä esimerkiksi käytössä olevat resurssit ja mukanaolevat toimijat. (Toikko & Rantanen 2009, 56–58.)

Toteutusvaihe muodostuu ideoinnista ja priorisoinnista, kokeiluista ja mallintamisesta. Ideointia on tehty jo aikaisemmissa vaiheissa, mutta toteutuksen myötä siihen voidaan edelleen palata. Priorisoinnin myötä kehittämistoiminnan toteutus rajataan

ja kohdennetaan mahdollisimman tarkasti käytössä olevien resurssien myötä. Kokeilevan toiminnan kautta tähdätään kehitystulosten kuvaamiseen. Arvioinnin tehtävänä on suunnata kehittämistoiminnan prosessia tekemällä näkyväksi toiminnan onnistumiset, epäonnistumiset ja eri näkökulmat, tuottaa tietoa kehitettävästä asiasta ja sovittaa eri toimijoiden näkemyksiä yhteen. Tulosten levittämisvaihe vaatii usein oman erillisen prosessinsa, jota voidaan edistää esimerkiksi tuotteistamisen ja koulutusten avulla. Levittämistoiminnan aikana voidaan myös kerätä tietoa tuotteen toimivuudesta ja näin jatkaa tuotteen kehittämistä. (Toikko & Rantanen 2009, 59–63.)

8.2.2 Konstruktivistinen kehittämisprosessin malli

Näistä tehtävistä muodostuvan kehittämisprosessin etenemistä voidaan hahmottaa erilaisten mallien avulla. Salonen (2013, 16) esittelee oppaassaan konstruktivistisen mallin, jossa hän käyttää pohjana Toikon ja Rantasen (2009, 64–67) esittelemistä kehittämisprosessin ideaalimalleista lineaarista ja spiraalista mallia. Malli pitää sisällään ajatuksen kehittämishankkeen huolellisesta suunnittelusta, hankkeen vaiheistuksesta, toiminnassa oppimisesta, osallisuudesta, tutkimuksellisesta kehittämisotteesta ja monipuolisesta menetelmäosaamisesta. Salosen (2013, 16) mukaan malli antaa riittävän metodologisen ymmärryksen ja hallinnan koko kehittämistoiminnasta.



Kuvio 2. Konstruktivistinen malli (Salonen 2013, 20)

Valitsimme mallin ohjaamaan kehittämistyöprosessimme rakennetta ja etenemistä, koska se yhdistelee elementtejä sekä lineaarisesta että spiraalimaisesta mallista. Lineaarisisessa mallissa eteneminen on suoraviivaista ja ajallisesti rajattua; tavoitteen määrittely, suunnittelu, toteutus, päättäminen sekä arviointi seuraavat lineaarisesti toisiaan (Salonen 2013, 15). Opinnäytetyöprosessillamme oli selkeä päätepiste, jonka vuoksi kehittämistyön suunnittelu ja toteutus oli ajallisesti rajattu. Prosessin etenemistä rytmittivät opinnäytetyöseminaarit, joiden aikataulun mukaan opinnäytetyöprosessimme eteni lineaarisesti.

Vaikka etenimme lineaarisesti, oli tärkeää myös jatkuvasti arvioida ja suunnata työskentelyämme tarvittaessa uudelleen prosessin aikana. Spiraalimallissa kehittäminen kuvataan jatkuvana syklinä, jossa kehittämishankkeen tehtävät perustelu, organisointi, toteutus ja arviointi muodostavat kehän. Toiminta jatkuu aina uudella kehällä, jossa edellisen vaiheen tuotosta arvioidaan aina uudelleen. Tärkeitä asioita spiraalimallissa ovat reflektiivisyys, arviointi sekä vuorovaikutus. Konstruktivistisessä mallissa korostuu myös esimerkiksi yhteisöllinen ja osallistava näkökulma. (Salonen 2013, 15–16.)

Opinnäytetyöprosessissamme tämä näyttäytyi vuoropuheluna yhteistyössä toimeksiantajamme kanssa kartoittaen työntekijöiden tarpeita ja toiveita opastuskokien. Kartoitimme opinnäytetyöprosessin aikana kahdessa työntekijöiden palaverissa kevään aikana heidän toiveitaan opastuskokien. Arvioimme jatkuvasti keskenämme reflektoiden toimintaamme ja tuotostamme sekä mahdollisuuksiamme vastata työntekijöiden toiveisiin opinnäytetyöprosessin aikana. Arvioinnin tukena hyödynsimme myös pilotointia.

Kokeilevan toiminnan avulla voidaan selvittää, miten hyvin kehitettävä asia toimii käytännössä. Kokeileva toiminta voi olla pilotoivaa, eli kokeilusta kerätään palautetta, jonka pohjalta tuotosta voidaan edelleen kehittää ennen sen käyttöönottoa. Kehittämistoiminnassa pilotoinnin palautetta koskevan tiedonkeruun ei välttämättä tarvitse olla systemaattista tai tieteellisesti luotettavalla tavalla analysoitua, sillä subjektiivisen kokemustiedon voidaan katsoa tukevan esimerkiksi jonkin menetelmän käyttökelpoisuuden mittaamista. (Toikko & Rantanen 2009, 99–101.)

Varmistaaksemme oppaan käyttökelpoisuuden aidossa toimintaympäristössä, pilotoimme ensimmäisen version oppaasta työntekijöiden koekäyttöön arviointimme tueksi. Työntekijät saivat ensimmäisen version oppaasta käyttöönsä kolmen viikon ajaksi syyskuussa 2020, jonka jälkeen keräsimme heiltä palautetta ja kehitysehdotuksia oppaan sisällöstä ja soveltuvuudesta heidän työhönsä. Saamamme palautteen perusteella muokkasimme vielä lopullista opasta palautteen mukaisesti.

8.3 Kehittämistyön aineisto ja sen analyysi

Keräsimme aineiston tutkimuskysymysten perusteella, jotka muodostuivat työntekijöiden esittämien tarpeiden pohjalta. Kehittämistoiminnan yhteydessä kysymykset voivat olla yleisluontoisia ja muuttua aineiston tuottamisen ja analysoinnin myötä (Toikko & Rantanen 2009, 117). Työntekijöiden tarpeita ja toiveita kysyttiin sekä helmikuussa 2020 että huhtikuussa 2020 sosiaaliohjaajien palaverissa. Oppaaseen toivottiin selvitystä konkreettisen hoito- tai palvelupolun olemassaolosta rahapeliongelmaiselle asiakkaalle, konkreettisia työkaluja asiakkaan ohjaamiseen, muun muassa rahapeliongelmaa kartoittavia testejä sekä ohjeita pelaamisen esto-ohjelmien lataamiseen sekä tietoa rahapelaamisen eri muodoista ja rahapelaamisen tunnistamisesta tiliotteelta. Oppaasta toivottiin tulevan helppokäyttöinen, sähköinen versio, joka sisältää kaikki tarvittavat testit ja työkalut asiakastilanteeseen. Sähköisen version lisäksi toivottiin myös, että opas on mahdollista myös tulostaa.

Tiedonhankinnan toteutimme systemaattisesti ja tutkimuksellisia periaatteita hyödyntäen. Hyödynsimme työssämme aiempaa tutkimustietoa, jonka luotettavuutta arvioimme aktiivisesti. Näin rakensimme opinnäytetyömme teoreettisen viitekehyksen. Keräämämme tiedon pohjalta keräsimme oppaaseen käytännön kannalta olennaiset asiat. Emme kuitenkaan saaneet hankittua kaikkea työntekijöiden toivomaa tietoa, esimerkiksi tietoa nettipelaamisen näkymisestä tilioitteilla, opinnäytetyöprosessiin soveltuvilla tiedonhaun menetelmillä.

Pyrimme jäsentämään sisällön loogisesti eteneväksi ja rakensimme oppaan sisältöä teoreettisen viitekehyksen pohjalta. Sen myötä oppaaseen rakentui myös sellaisia si-

sältöjä, joita toimeksiantajan taholta ei erikseen mainittu, kuten esimerkiksi rahapeliongelman syntymekanismit tai sille altistavat tekijät. Nämä sisällöt olivat kuitenkin mielestämme perusteltuja, sillä työntekijän kokonaisvaltainen ymmärrys rahapeliongelma- ja sen perusteista on kuitenkin edellytyksenä laadukkaana palvelun suunnitteleminen ja toteuttamiseksi.

Vaikka perehdyimme opinnäytetyöraportissamme hyvin laajasti tutkimustietoon ja tieteellisiin lähteisiin ja koostimme kattavan teoreettisen viitekehyksen, opasta kirjoittaessa tavoittelimme työntekijöiden toivomassa konkretiassa pysymistä. Esimerkiksi rahapeliongelmaa seulovien mittarien osalta perehdyimme ensin tutkimustietoon eri lähteissä, tavoitteenamme selvittää niiden luotettavuutta ja soveltuvuutta aikuissosiaalityön käyttöön. Vertailimme myös muissa oppaissa ja työkaluissa käytössä olevia mittareita. Näiden yhteenvedon perusteella valitsimme sen perusteella oppaaseen yhden lyhyen (BBGS) ja yhden (PGSI) keskipitkän mittarin.

Haimme vahvistusta oppaan luettavuudelle ja käytettävyydelle käytännön työssä pilotoinnin avulla. Oppaan sähköinen pilottiversio välitettiin Hannikaisenkadun sosiaaliaseman Teams-sovellukseen työntekijöiden testattavaksi ja arvioitavaksi kolmen viikon ajaksi. Työntekijöiden toivottiin tänä aikana antavan erilliselle Word-tiedostolle palautetta ja kehittämissuhteita oppaasta. Pilotointijakson päättymisen jälkeen kävimme pilotoinnin tulokset läpi ja analyysimme tulosten perusteella jatkoimme aiheiston keräämistä ja oppaan kehittämistä lopulliseksi versioksi.

Luimme yhdessä palautteet läpi niistä yhdessä keskustellen. Työntekijöiden antamat kommentit koskivat lähinnä ulkoasua ja luettavuutta. Palautteiden mukaan oppaan ulkoasu on selkeä ja miellyttävä ja kuvituksen vuoksi helposti luettava. Oppaan todettiin olevan hyvä työkalu, joka sisältää paljon konkreettista tietoa, jonka pohjalta voi asiakkaan kanssa ottaa asiaa puheeksi.

Kehittämissuhteena toivottiin selvitettävän, onko rahapelaamisen seurantaan saatavilla RAIPE:sta mobiilisovellusta, sillä sivusto ei välttämättä ole helpoiten käytävissä pelaamisen aikana. Muidenkin mobiilisovellusten tarjonta rahapelaamisen

seurantaan toivottiin kartoitettavan. Olimme jo aiemmin kartoittaneet mobiilisovellusten tarjontaa, mutta suomenkielisiä sovelluksia ei ollut saatavilla. Tarkistimme myös, että myös RAIPE on käytettävissä vain selainversiona. Kirjasimme nämä seikat oppaaseen tiedoksi.

Palautteessa tuotiin esiin myös nettipankkien sovellusten mahdollisuudet talouden menojen seurannassa ja toivottiin lyhyesti tietoa eri pankkien vaihtoehtoista rahapelaamisen seurannassa hyödynnettäväksi. Keräsimme oppaaseen kootusti tietoa eri verkkopankkien verkkosivuilta niiden tarjoamista talouden seurannan työkaluista ja eri pankkien välisten työkalujen eroista. Mikäli emme löytäneet tarvittavaa tietoa suoraan verkkosivuilta itse, kysyimme neuvoa asiakaspalveluista verkkosivuilla olevia chat-palveluja hyödyntäen.

8.4 Työskentelyn eteneminen

Aloitimme opinnäytetyön suunnittelun tammikuussa 2020, jolloin sovimme toimeksiannosta aikuissosiaalityön ja kuntouttavien palveluiden johtavan sosiaalityöntekijän kanssa. Aloitimme työskentelyn pohtimalla, miten voisimme vastata toimeksiantajamme saatuun toiveeseen lisätä työntekijöiden osaamista rahapeli-ongelmista ja aikuissosiaalityöhön soveltuvista menetelmistä ongelmallisen rahapelaamisen käsitteilyyn asiakastyössä.

Päädyimme sähköisen oppaan kehittämiseen, johon koota kattavasti tietoa rahapeli-ongelmista ja konkreettisia työkaluja hyödynnettäväksi Jyväskylän aikuissosiaalityössä. Helmikuussa 2020 kartoitimme sosiaaliohjaajien palaverissa ensimmäisiä toiveita oppaan sisällölle. Huhtikuussa 2020 sosiaaliohjaajien palaverissa muistutimme opinnäytetyöstämme ja tiedustelimme lisätoiveita oppaalle. Samalla kevään aikana laadimme opinnäytetyömme suunnitelman, jossa perustelimme teorian avulla kehittämistyön tarvetta ja suunnitelimme työskentelyn aikataulua ja etenemistä. Opinnäytetyösuunnitelman hyväksymisen jälkeen haimme tutkimusluvan Jyväskylän kaupungilta ja allekirjoitimme kirjalliset toimeksiantosopimukset.

Oppaan työstämisen aloitimme toukokuun 2020 puolivälissä. Suunnittelimme ensin tekevämme oppaan kokonaan Canva-ohjelmalla ulkonäköseikkojen vuoksi. Huomasimme kuitenkin, että käytettävyydeltään Word oli parempi valinta oppaan pohjaksi PDF-muotoon tallennettuna. Tällöin käyttäjä voi sisällysluettelosta klikkaamalla siirtyä suoraan haluamansa aiheen pariin, mikä nopeuttaa tarvittavan aihealueen hakemista asiakastilanteessa. Muotoilimme oppaan kirjasen malliseksi, jotta se olisi miellyttävä käyttää myös tulostettuna versiona. Hyödynsimme kuitenkin Canvaa oppaan sisällön visuaalisen ilmeen toteuttamisessa, jotta kokonaisuus olisi helppolukuinen.

Aloitimme oppaan rakenteen muokkaamisen aihe-ehdotuksessamme esitellyn sisällysluettelon hahmotelman pohjalta. Kun olimme koostaneet sisällöt oppaaseen teoreettisen viitekehyksen pohjalta, ryhdyimme työstämään oppaan graafista ulkoasua. Pyrimme esittämään tietoa kaavioiden ja kuvien avulla, jotta opas pysyisi helppolukuisena.

Syyskuussa 2020 opas pilotoitiin kolmen viikon ajaksi Hannikaisenkadun sosiaaliaseman työntekijöille. Tänä aikana työstimme vielä opinnäytetyön raporttia ohjaajilta saamamme palautteen mukaan. Pilotointi päättyi syyskuun lopussa, jonka jälkeen teimme tulosten perusteella muutoksia oppaaseen. Lopullinen versio oppaasta valmistui lokakuussa 2020.

9 Pohdinta

9.1 Luotettavuus ja eettisyys

Tiedon validiteetin eli pätevyyden suhteen kehittämistoiminnassa on olennaista pyrkiä johdonmukaisuuteen valintoja tehtäessä. Määrällisen tutkimuksen yhteydessä reliabiliteetin eli luotettavuuden keskeinen osa on toistettavuus, joka kuitenkin kehittämistoiminnassa aiheuttaa haasteita sosiaalisten prosessien luonteen vuoksi. Laadullisessa tutkimuksessa käytetty vakuuttavuuden käsite perustuu

uskottavuuteen ja johdonmukaisuuteen ja tarkoittaa käytännössä tutkimusta koskevien valintojen ja tulkintojen näkyväksi tekemistä ja avoimuutta aineiston ja siihen perustuvien johtopäätösten esittelyssä ja perustelussa. (Toikko & Rantanen 2009, 121-124.)

Kehittämistoiminnassa luotettavuus tarkoittaa tiedon todenmukaisuuden lisäksi tiedon käyttökelpoisuutta ja hyödynnettävyyttä. Käyttökelpoinen tieto on usein sosiaalisesti ankkuroitunutta ja sen tuottaminen edellyttää vahvaa yhteistoimintaa. Näin ollen kehittämistoiminnassa luotettavuuteen vaikuttaa toimijoiden sitoutuminen kehittämistyöhön ja olennaista on tietää, missä prosessin vaiheissa toimijat ovat aktiivisesti osallistuneet kehittämiseen. (Toikko & Rantanen 2009, 124-125.)

Meille oli tärkeää, että tekemämme opas on toimeksiantajallemme käyttökelpoinen ja aidosti hyödyllinen. Kävimme vuoropuhelua toimeksiantajan suuntaan siitä, mitä toiveita ja ajatuksia henkilöstöllä on oppaan sisällöistä ja dokumentoimme raporttiimme toimijoiden osallistumisen. Raportista ei käy ilmi osallistujien henkilöllisyys. Keräsimme palautetta oppaamme sisältöihin alkusyksyn pilotoinnilla, jotta toimeksiantajan oli mahdollista antaa meille kommentteja ja täydennysehdotuksia opasta koskien ja vaikuttaa tuotokseen ennen lopullisen oppaan valmistumista. Näin pyrimme lisäämään luotettavuutta varmistamalla tiedon käyttökelpoisuuden käyttäjien keskuudessa. Palaute kerättiin anonyymisti pyytämällä jokaista itse kirjaamaan kommenttejaan yhteiseen Word-tiedostoon, josta ei käy ilmi, minkälaista palautetta kukin on antanut. Kommentointimahdollisuudesta muistutettiin pilotoinnin aikana kahdesti. Pilotoinnin tulosten perusteella lisäsimme toivottuja sisältöjä oppaan lopulliseen versioon.

Toikon ja Rantasen (2009, 90) mukaan ulkopuolisesta aloitteesta huolimatta itse osallistavan toiminnan oletetaan etenevän osallistujien omilla ehdoilla ja heidän itsensä asettamaan suuntaan. Osallistamisen ajatellaan johtavan omaehtoiseen osallistumiseen; osallistamalla tarjotaan mahdollisuuksia, osallistuminen on näiden annettujen mahdollisuuksien hyödyntämistä (Toikko & Rantanen 2009, 90).

Kehittämistoiminnan eettisyyden tarkasteluun liittyvät kysymykset koskevat tiedon luotettavuuden arvioinnin lisäksi muun muassa sidonnaisuuksien ilmoittamista, kehittäjän aseman analysointia sekä erilaisten intressien tunnistamista. Eri arvo- ja näkökulmavalintojen kuvaaminen, arviointi ja perustelu ovat keskeinen osa kehittämistoiminnan raportointia. Raportoinnissa vaarana voi olla kehittämistoiminnan yhteydessä liian optimistisen kuvan antaminen ja onnistumisten korostaminen, mikäli työn onnistuminen on yhteydessä kehittäjän omaan etuun. Eettinen toiminta edellyttää rehellisyyttä ja kriittisyyttä työn arvioinnissa sekä raportoinnissa. (Toikko & Rantanen 2009, 128-129.)

Asiakkaat eivät osallistuneet kehittämistyöhön, mutta pidimme asiakasnäkökulman mielessämme opasta kehittäessämme. Opas vastaa työntekijöiden tarpeisiin ja sitä kautta edistää ongelmallisesti pelaavan asiakkaan laadukasta ohjausta aikuissosiaalityössä. Myös asiakkaalle tulostettavissa materiaaleissa pyrimme selkeään ja miellyttävään ulkoasuun.

Kiinnitimme prosessin aikana huomiota myös omiin arvoihimme ja asenteisiimme. Pyrimme välttämään tulkintojen tekemistä ja välttämään erilaisia vääristymiä, mitä esimerkiksi olisi saattanut syntyä vain kapeaa teoriapohjaa käytettäessä. Tarkastelimme myös kriittisesti omaa toimintaamme opinnäytetyöprosessin aikana ja pyrimme raportoimaan rehellisesti myös mahdollisista haasteista ja kehittämistarpeista. Opinnäytetyön tekeminen parityönä mahdollisti yhteisen reflektoinnin, mikä lisää työmme luotettavuutta. Opinnäytetyöprosessin päätteeksi laadittavassa itsearvioinnissa pyrimme realistiseen arviointiin onnistumisemme ja oppimamme suhteen.

9.2 Johtopäätökset ja kehittämis ehdotukset

Rahapeliongelmat ovat olleet pinnalla julkisessa keskustelussa viime vuosina ja liittyen vuonna 2020 erityisesti koronapandemian vaikutuksiin. Pandemian vuoksi Veikkaus sulki rahapeliautomaattinsa kokonaan maaliskuun puolessavälissä ja avasi ne uudelleen omien pelipaikkojensa osalta turvatoimin ja aukiolorajoituksin varustettuna kesäkuun lopussa ja asiamiesverkoston osalta heinäkuun puolivälissä

(Korona laskee Veikkauksen tulosta tänä vuonna arviolta noin 300 miljoonalla eurolla 2020). Veikkauksen mukaan verkkopelaamisen määrä ei merkittävästi kasvanut koronakevään aikana (Jutilainen & Berglund 2020). On kuitenkin muistettava, että Suomessa rahapelejä tarjoavat verkossa Veikkauksen lisäksi myös muut toimijat.

Muun muassa Ylellä uutisoitiin huhtikuussa, että Peluurin yhteydenotot tuplaantuivat, kun rahapeliautomaatit suljettiin. Peluuriin kerrottiin tulleen myös jonkun verran yhteydenottoja, joissa kerrottiin pelaamisen siirtyneen automaateilta nettiin tai nettipelien olevan aiempaa ahkerammassa käytössä. (Salmi 2020.)

Elokuussa 2020 Ylen artikkelissa kerrottiin, että nettipelaajien osuus Peluuriin yhteyttä ottaneista on jo pitkään ollut kasvussa ja korona-aikaan heidän osuutensa on noussut entisestään. Taloudellisten ongelmien kärjistyminen on ollut havaittavissa korona-aikana, kun pelivelkojen lisäksi on saattanut tulla esimerkiksi lomautuksia. Myös Takuusäätiön mukaan tilanteet ovat vakavampia ja kriisiytyneempiä kuin aikaisemmin. Noin kymmenellä prosentilla Takuusäätiön asiakkaista on peliongelma. Netissä ongelmallisesti pelaavalla on keskimäärin 5000 euroa enemmän velkaa kuin vuosi sitten ja pelivelkojen summat ovat noin muutamasta tuhannesta jopa 140 000 euroon saakka. (Kröger 2020.)

Rahapeliongelmat ovat siis ajankohtainen ja yleistävä ilmiö, joten sosiaalialan ammattilaisten osaamisen kehittämiseksi rahapeliongelmiin tunnistamisen ja hoidon suhteen on todellinen tarve. Opinnäytetyömme tuotoksena syntynyt opas on hyvä lisä Jyväskylän aikuissosiaalityön henkilöstön työskentelyyn rahapeliongelmiin parissa tarjoten tietoa rahapeliongelmosta, työkaluja asiakkaan kanssa työskentelyyn sekä tietoa muista palveluista. Jatkossa opasta olisi hyvä kehittää säännöllisesti päivittämällä esimerkiksi palvelutarjonnan osalta sekä mahdollisen uuden tutkimustiedon pohjalta.

Oli vaikeaa löytää sosiaaliohjaajien toivomaa tietoa siitä, onko rahapeliongelman osalta kehitetty palvelupolkua Jyväskylässä. Keski-Suomen sairaanhoitopiiri on jul-

kaissut nuoren ja aikuisen mielenterveys- ja päihdepotilaan hoitoketjun, mutta rahapeliongelmiin diagnosointia ja hoitoa ei siinä mainita (Diagnosointi ja hoidon porrastus n.d). Tällaisen palvelupolun kehittäminen voisi parantaa ongelmallisesti pelaavan asiakkaan mahdollisuuksia päästä oikeanlaisen tuen piiriin varhaisemmassa vaiheessa lisäämällä sekä asiakkaiden että ammattilaisten tietoutta eri palveluista.

Lähteet

- Aikuissosiaalityö. N.d. PRO SOS-hankkeen materiaaleja. Viitattu 1.7.2020.
<http://www.prosos.fi/wp-content/uploads/2019/06/Aikuissosiaality%C3%B6site.pdf>
- Aikuisten sosiaalipalvelut. N.d. Jyväskylän kaupungin verkkosivut. Viitattu 24.4.2020.
<https://www.jyvaskyla.fi/sosiaalipalvelut>
- Alho, H., Castrén, S. & Lahti, T. 2015. Päihde- ja rahapeliongelman samanaikainen yleisyys. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Alho, H. & Lahti, T. 2015a. Rahapeliongelmaan liittyviä käsitteitä ja määritelmiä. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Alho, H. & Lahti, T. 2015b. Rahapeliongelman hoitovaihtoehdot. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Alho, H. & Lahti, T. 2015c. Rahapeliriippuvuuden hoitomuodon valinta. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Arpajaislaki. L1047/2001. Finlex. Viitattu 27.5.2020. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047#L1P3>
- Björkenheim, C., Castrén, S., Jaakkola, T., Kesänen, M., Pietilä, E., Ränninranta, R., Saariluoma, O. ja Wuorio, S. N.d. Rahapelaaminen puheeksi. Puheeksiotto, tunnistaminen ja lyhytneuvonta. Pelihaitat-tukiaineisto. THL. Viitattu 16.6.2020.
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137628/THL_Rahapelaaminen_puheeksi_A4_WEB_26.2.19%282%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Blaszczynski A., Nower, L. 2002 A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction* 97, 487–499. Viitattu 12.6.2020.
<https://www.uv.es/choliz/ModeloJuego.pdf>
- Castrén, S. 2015. Rahapelipäiväkirja. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Castrén, S., Alho, H. & Salonen, A. 2016. Rahapeliongelma sosiaali- ja terveydenhuollossa – ammattilaisten näkemyksiä. *Yhteiskuntapolitiikka* 81, 4/2016, 418–428. Viitattu 6.4.2020.
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131132/YP1604_Castrenym.pdf?sequence=2

Castrén, S. & Lahti, T. 2015a. Kognitiivinen käyttäytymisterapia rahapeli-riippuvuuden hoidossa. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S. & Lahti, T. 2015b. Motivoiva haastattelu. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S. Lahti, T. 2015c. Rahapelaamisen motiivit. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S. & Lahti, T. 2015d. Rahapeliongelman puheeksiotto. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S. & Lahti, T. 2015e. Rahapeliongelman tunnusmerkit. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S., Lahti, T. & Salonen, A. 2015. Psykologisten tekijöiden vaikutus rahapeli-ongelman kehittymiseen. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S. & Salonen, A. 2015a. Mittarit rahapeliongelman tunnistamisen tukena. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S. & Salonen, A. 2015b. Rahapeliongelman seulontaan hoitotilanteissa soveltuvat lyhyet mittarit. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Castrén, S. & Salonen, A. 2015c. Rahapeliongelman tarkempaan arviointiin ja väestötutkimuksiin soveltuvat mittarit. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Diagnosointi ja hoidon porrastus. N.d. Keski-Suomen sairaanhoitopiiri. Viitattu 6.7.2020. https://www.terveysportti.fi/xme-dia/shp/shp01266/ETUSIVU_MIELENTERVEYS_PAIHDE.html

Eriksson, E. & Arnkil TE. 2009. Huoli puheeksi. Opas varhaisista dialogeista. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino.

Heinälä, P. 2015a. Itsemurhat ja rahapeliongelma. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Heinälä, P. 2015b. Rahapeliongelmiin liittyvät psyykkiset ja fyysiset sairaudet. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Huttunen, M. 2015. Miten pelihimo pääsee valloilleen? Duodecim 23/2015, 2245–2250. Viitattu 2.6.2020.

<https://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo12863.pdf>

Hämäläinen, P. & Takatalo, J. 2017. Millainen peli koukuttaa ja tuottaa mielihyvää? Joulunumero 2017. Viitattu 27.5.2020.

<https://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo14046.pdf>

Itäpuisto, M. 2015. Läheiset ja rahapeli-ongelma. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 21.9.2020.

https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/127045/URN_ISBN_978-952-302-149-5.pdf?sequence=1

Itäpuisto, M. 2012. Rahapeliongelmiin apua hakeneiden kokemukset peliongelman ratkaisemisesta ja formaalista avusta. Janus 20/2012, 131–148. Viitattu 5.6.2020.

<https://journal.fi/janus/article/view/50653/15369?acceptCookies=1>

Itäpuisto, M., Lampinen, K., Miettinen, P., Naappi, S., Perttula, A-M., Smolander, K., Vihriälä, J. 2011. Rahapeliongelmiin tunnistaminen, puheeksiotto ja pelaajan auttaminen. Opas. Pelissä-hanke, Raha-automaattiyhdistyksen tuella. Sovatak-säätiö/Mediatrain 2011.

Itäpuisto, M. & Pajula, M. 2015. Avun hakeminen rahapeliongelmaan. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Jutilainen, V. & Berglund, M. 2020. Omistajaohjaus vastusti Veikkauksen nettipeliin poikkeusolojen tappiorajoituksia: vetosi markkinaosuuteen ja turvalliseen ”peli-iloon”. Artikkelin Ylen verkkosivuilla. Viitattu 4.11.2020.

<https://yle.fi/uutiset/3-11612663>

Järvinen-Tassopoulos, J. 2015. Rahapeliongelmalta altistavia sosiaalisia riskitekijöitä. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Kaasinen, V., Kuoppamäki, M. & Salonen, R. 2015. Kun peli pelaa pelaajaa: pelihimo, riippuvuus ja lääkkeet. Lääketieteellinen aikakauskirja Duodecim. 23/2015, 2259–2264. Viitattu 2.6.2020.

<https://www.duodecimlehti.fi/xmedia/duo/duo12861.pdf>

Karjalainen, P. 2017. Aikuissoseaalityö. Teoksessa Kananoja, A. & Lähteinen, M. & Marjamäki, P. (toim.) Soseaalityön käsikirja. Tallinna: Printon.

Kiiänmaa, K. 2015. Perintötekijöiden vaikutus rahapeli-riippuvuuden kehittymiseen. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Kinnunen, J. & Jaakkola, T. 2015a. Mikä rahapelissä koukuttaa? Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeli-riippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

- Kinnunen, J. & Jaakkola, T. 2015b. Rahapeliien määritelmiä ja jaotteluita. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiianmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliiriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Kinnunen, J. Jaakkola, T. 2015c. Tekniikan kehitys muuttaa rahapelaamista. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiianmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliiriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Kivipelto, M., Tanhua, H. & Jokela, M. 2019. Selvitys toimeentulotukiuudistuksen vaikutuksista. THL:n raportti 11/2019. Helsinki. Viitattu 3.4.2020. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/138193/URN_ISBN_978-952-343-348-9.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Korona laskee Veikkauksen tulosta tänä vuonna arviolta noin 300 miljoonalla eurolla. 2020. Tiedote. Veikkauksen www-sivut. Viitattu 3.11.2020. https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2020/08-elokuu/veikkauksen-osavuositulos_tammi_kesakuu_2020
- Koski-Jännes, A. 2008. Johdanto. Teoksessa Koski-Jännes, A., Riittinen, L. & Saarnio, P. (toim.) 2008. Kohti muutosta. Motivointimenetelmiä päihde- ja käyttäytymisongelmiin. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino.
- Koskinen, J. & Lommi, L. N.d. Talous edellä sosiaalityössä - asiakkaan taloustilanteen selvittäminen. Itä-Suomen sosiaalialan osaamiskeskuksen materiaali. Viitattu 1.7.2020. <https://www.isonet.fi/documents/10510/113103/Talous+edell%C3%A4%20sosiaality%C3%B6ss%C3%A4%202019/f77c14b7-8a9a-499a-be6c-008553a0f87c>
- Kröger, T. 2020. Väärä lääke vei perheenäidin pelikoukkuun, joka aiheutti pahat velat – velkaneuvojan mukaan ennen pelattiin vuokrat rahat, nyt oma talo. Artikkelin Ylen verkkosivuilla. Viitattu 5.11.2020. <https://yle.fi/uutiset/3-11499940>
- Lattunen, K. 2015a. Talous- ja velkaneuvonta rahapeliongelmiin hoidossa. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiianmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliiriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- Lattunen, K. 2015b. Toimeentulotuen saaminen rahapeliongelmiin aiheuttamassa tilanteessa. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiianmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliiriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.
- L 1301/2014. Sosiaalihuoltolaki. Finlex. Viitattu 24.3.2020. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301#L2P6>
- L1412/1997. Laki toimeentulotuesta. Finlex. Viitattu 1.7.2020. Viitattu 1.7.2020. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1997/19971412#L1P1>
- L 523/2015. Laki ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä. Finlex. Viitattu 9.6.2020. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150523>
- Miller, W. & Rollnick, S. 2013. Motivational interviewing. Third edition. Helping people change. New York: The Guilford Press.

Murto, A. Rahapeliongelma ja sosiaalityö. 2017. Teoksessa Kananoja, A. & Lähteinen, M. & Marjamäki, P. (toim.) Sosiaalityön käsikirja. Tallinna: Printon.

Mustalampi, S. Partanen, A. 2015. Sosiaali- ja terveydenhuollon palvelut rahapeliongelmissa. Teoksessa Alho, H., Heinälä, P., Kiiänmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Rahapeliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Onnismaa, J. 2007. Ohjaus- ja neuvontatyö - aikaa, huomiota ja kunnioitusta. Helsinki: Hakapaino.

P€lin merkit: Tietoa rahapeliongelmosta työssään peliongelmiä kohtaavalle. 2018. THL. Tampere: Juvenes Print. Viitattu 27.5.2020.
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137074/URN_ISBN_978-952-343-141-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rahapeliongelman hoito ja tuki. 2019. THL verkkosivut. Viitattu 16.6.2020.
<https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki>

Raiski, T-L. 2011. Osaamistarve rahapeliongelmiin ehkäisyssä ja hoidossa. THL:n raportti 3/2011. Helsinki: Taitotalo PrintOne. Viitattu 12.6.2020.
<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80126/dcd47fcd-1d26-48a5-9553-43b9190fc9e2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rogers, J. 2013. Problem Gambling: A Suitable Case for Social Work. Practise - Social Work in Action 25, 1/2013, 41–60. Viitattu 24.4.2020. <https://www.tandfonline.com.ezproxy.jamk.fi:2443/doi/full/10.1080/09503153.2013.775234>

Salmi, S. 2020. Suljetut peliautomaatit ovat helpotus monelle ongelmapelaajalle – verkossa pelaaminen on kuitenkin kasvussa, jopa nettipokeri saattaa tehdä uuden nousun. Yle artikkeli. Viitattu 3.11.2020.
<https://yle.fi/uutiset/3-11312180>

Salonen, A., Castrén, S., Latvala, T., Heiskanen, M. & Hannu, A. 2017. Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevien Peliklinikan asiakkaiden näkökulmasta. THL raportti 8/2017. Tampere: Juvenes Print. Viitattu 9.4.2020.
http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135669/URN_ISBN_978-952-302-974-3.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salonen, A., Hagfors, H., Lind, K. & Kontto, J. 2020. Rahapelaaminen ja peliongelmat – Suomalaisten rahapelaaminen 2019. Tilastoraportti 8/2020. THL. Viitattu 27.5.2020.
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139636/Suomalaisten%20rahapelaaminen%20ja%20peliongelmat%202019_tilastoraportti%2017.4.20.._.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salonen, A. & Raisamo, S. 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. THL:n raportti 16/2015. Tampere: Juvenes Print – Suomen yliopistopaino. Viitattu 3.4.2020.

http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129595/URN_ISBN_978-952-302-559-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 16.4.2020.

<http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>

Seikkula, J. & Arnkil, TE. 2011. Dialoginen verkostotyö. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. 3. p. Tampere: Tammerprint.

Sirviö, H., Romakkaniemi, M., Lindh, J. & Laitinen, M. 2015. Sosiaalityöntekijän harkintavallan käyttö ehkäisevän toimeentulotuen päätöksenteossa. *Janus* 23, 3, 247–264. Viitattu 1.7.2020. <https://journal.fi/janus/article/view/52997/16472?acceptCookies=1>

Sosiaalinen luotto. N.d. Aikuisten sosiaalipalvelut, Jyväskylän kaupungin verkkosivut. Viitattu 1.7.2020.

<https://www.jyvaskyla.fi/sosiaalipalvelut/talous-ja-toimeentulo/sosiaalinen-luotto>

Strandt, T. 2011. Talouden asiantuntijoiden näkemyksiä rahapelaamiseen liittyvästä velkaantumisesta. *Yhteiskuntapolitiikka* 76, 5, 511–522. Viitattu 9.4.2020.

<http://phekaisevatyo.pbworks.com/w/file/attach/101884531/strandt%20Copy.pdf>

Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. 2019. Helsinki: PunaMusta. 2. korjattu painos. Viitattu 24.3.2020.

http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137710/URN_ISBN_978-952-343-291-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Suominen, S. 2019. Palveluohjaaja pitää langat käsissään. *Lääkärilehti* 74, 23, 1515–1517. Viitattu 1.7.2020. https://bin.yhdistys-avain.fi/1594782/Zp3NiEQK8QtQI7DRCVzw0TRbyT/Palveluohjaus_L%C3%A4%C3%A4k%C3%A4rilehti_2019.pdf

https://bin.yhdistys-avain.fi/1594782/Zp3NiEQK8QtQI7DRCVzw0TRbyT/Palveluohjaus_L%C3%A4%C3%A4k%C3%A4rilehti_2019.pdf

Särkelä, A. 2001. Välittäminen ammattina. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.

Talous- ja velkaneuvonta. 2020. Oikeusapu. Viitattu 1.7.2020.

https://oikeus.fi/oikeusapu/fi/index/talous_ja_velkaneuvonta.html

TEPA-termipankki. 2020. Haku 1.7.2020: välitystili. Viitattu 1.7.2020. <https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/v%C3%A4litystili>

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampereen Yliopistopaino – Juvenes Print.

Vänskä, K., Laitinen-Väänänen S., Kettunen, T. & Mäkelä, J. 2011. Onnistuuko ohjaus? Sosiaali- ja terveysalan ohjaustyössä kehittyminen. Helsinki: Edita Prima.

Liitteet

Liite 1. Opas

Rahapeliongelmien ratkominen asiakkaan kanssa

OPAS HANNIKAISENKADUN
SOSIAALIASEMALLE

”Rinnalla kulkeva ja uhkapelipakon luonnetta ymmärtävä
toinen ihminen on paras ja kokonaisvaltaisin lääke”

(Matti Huttunen 2015)

Saatteeksi

Tämä on opas rahapeliongelmiin ratkaisemiseksi asiakkaan kanssa Jyväskylän aikuissosiaalityöhön. Oppaan tavoitteena on lisätä lukijan osaamista rahapeliongelmissa ja tarjota aikuissosiaalityöhön soveltuvia työkaluja asiakastyön tueksi.

Opas on kehitetty osana opinnäytetyötämme Jyväskylän ammattikorkeakoulussa vuoden 2020 aikana. Opinnäytetyömme raportti julkaistaan Theseuksessa loppuvuodesta 2020.

Opas on suunniteltu käytettäväksi sähköisessä muodossa ja sisältöihin on upotettu linkkejä, joista pääset esimerkiksi suoraan tarkastelemaan erilaisia palveluita tai syventämään osaamistasi aihealueen tiimoilta. Oppaan tai osan siitä voit kuitenkin halutessasi myös tulostaa paperiversiona käytettäväksi ja asiakkaan kanssa läpikäytäväksi.

Toivomme, että opas tarjoaa sinulle kattavan tietopaketin rahapeliongelmiin ratkaisemiseksi asiakkaan kanssa!

Jyväskylässä joulukuussa 2020



Sosionomiopiskelijat
Jyväskylän ammattikorkeakoulu

Sisällys

Saatteeksi	2
Mitä rahapelaaminen on?	4
Peliympäristöt Jyväskylässä.....	5
Milloin pelaaminen on ongelmallista?	6
Rahapeliongelman altistavia tekijöitä.....	7
Rahapeliongelman synty	8
Miksi rahapelejä pelataan?	8
Eri pelaajatyypit	9
Rahapeliongelman aiheuttamat haitat	10
Rahapeliongelman tunnusmerkkejä.....	11
Rahapelaamisen puheeksiotto ja arviointi	12
Kriisin vaiheiden huomioiminen auttamisessa	13
*Epäily itsemurhariskistä	14
Jatkotyöskentely	15
Motivointityö	16
Rahapelipäiväkirja	18
Muita välineitä rahapelikulutuksen seurantaan.....	22
Lista uskomuksista pelaamiseen liittyen	24
Retkahduksen ehkäisy ja käsittely	25
Pelaamisen rajoittaminen ja pelitilien sulkeminen.....	26
Peliesto-ohjelmat.....	26
Reikäleipämalli	28
Rahapeliongelman hoitopalvelut Jyväskylässä	30
Muita palveluita ja käytännön neuvoja	31
Lähteet	35

Mitä rahapelaaminen on?

Rahapelejä yhdistävät kaksi tekijää:

- 1) pelin lopputulos perustuu ainakin osin sattumaan
- 2) pelissä on raha- tai rahaan verrattava panos sekä palkinto.

Rahapelaamisella viitataan siis peleihin, joissa pelin voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoinen.

Arpajaislaissa (1047/2001, §2) rahapelit määritellään *toiminnaksi, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahavoiton.*

Suomessa pelataan eniten rahapelejä Euroopassa. Vuoden 2019 väestötutkimuksen mukaan lähes neljä viidestä suomalaisesta pelasi rahapelejä kulu-
neen vuoden aikana.

Rahapelit voidaan jaotella *onnenpeleihin ja taitopeleihin.*

<p>Onnenpelit (lotot, ruletti, rahapeliautomaatit, arvat)</p>	<p>Pelin lopputulos määräytyy puhtaasti sattuman perusteella</p>	<p>Järjestäjällä matemaattinen etu, jolloin suurin osa pelaajista jää tappiolle pelattuaan tarpeeksi pitkään</p>
<p>Taitopelit (pokeri, vedonlyönti, veikkaukset)</p>	<p>Pelaaja voi vaikuttaa pelin kulkuun tietoja ja taitoja kartuttamalla</p>	<p>Järjestäjä ottaa tietyn osuuden pelaajien peliin sijoittamista rahoista, joka vähennetään pelaajille palautuvista rahoista</p>

PELIYMPÄRISTÖT JYVÄSKYLÄSSÄ

Pelaamot (Veikkaus)

- Forum, Seppä ja Palokka
- Kotimaiset ja kansainväliset rahapeliautomaatit, kuponkipelit (lotot, ravit, vedonlyönnit), arvat

Feel Vegas (Veikkaus)

- Kauppakadun vanha tiilitalo
- Pelaamon tarjonnan lisäksi pöytäpelit (ruletti, Dynamic poker, Vegas Blackjack) sekä käteispokeri ja pokeriturnauksia

Kaupat, kioskit ja ravintolat ym.

- Kotimaiset rahapeliautomaatit, kuponkipelit (lotot, ravit, vedonlyönnit), arvat

Internet-pelaaminen

- Nettikasinot, esimerkiksi Veikkaus, PAF, Casumo, Mr. Green, Suomikasino
- Erilaisia rahapelejä verkkomuodossa



Kuva: Pixabay

Milloin pelaaminen on ongelmallista?

Rahapelikäyttäytymisen määrittely tehdään pelaamisen tiheyden ja siihen liittyvien ongelmien perusteella. Pelaaja ei voi kuulua useaan luokkaan yhtäaikaaisesti, mutta raja luokkien välillä on liukuva ja pelaaja voi siirtyä luokasta toiseen.

Ongelmapelaamisesta ja rahapeliriippuvuudesta käytetään yhteistä käsitettä **rahapeliongelma**.



*Diagnostiset kriteerit (THL verkkosivut)

Rahapeliongelmale altistavia tekijöitä

PELAAJAAN LIITTYVÄT OMINAISUUDET

mielenterveysongelmat (masennus, ahdistuneisuus, kaksisuuntainen mielialahäiriö)

päihdeongelmat ja muut riippuvuudet

neurologiset sairaudet (Parkinsonin tauti ja sen lääkitys, MS-tauti, ADHD)

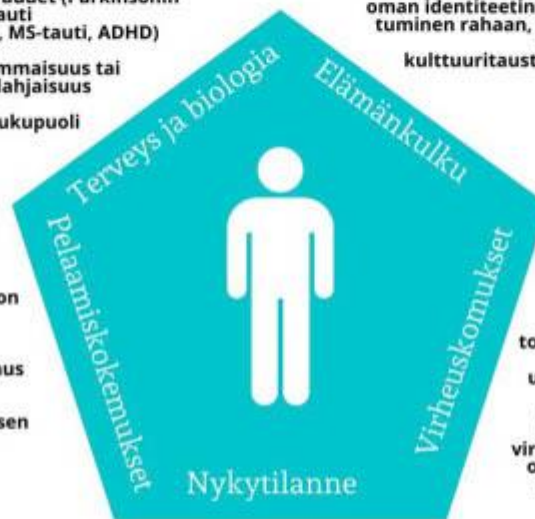
kehitysvammaisuus tai heikkolahjaisuus

miessukupuoli

suuren pelivoiton saaminen

läheltä piti-voittamiskokemus

oman rahapelikulutuksen seuraamatta jättäminen



pelaamiselle altistuminen nuorena, vanhempien tai läheisten pelaaminen ja peliongelmat

rahapelaamisen aloittaminen nuorena

traumaattiset kokemukset elämässä

perhehistoriaan liittyvät päihde- ja riippuvuusongelmat

elämänkriisit tai menetykset (avioero, työttömyys, läheisen kuolema, eläköityminen)

oman identiteetin ja itsearvostuksen kietoutuminen rahaan, pelaamiseen ja voittoihin

kulttuuritausta; maahanmuuttajuus

virheelliset uskomukset pelivoittojen todennäköisyyksistä

uskomukset onnen yhteydestä pelitilanteeseen

virheelliset kuvitelmat omasta taidosta tai pelin hallinnasta

taloudelliset ongelmat, pienituloisuus

yksinäisyys tai kyllästyminen

elämän kokeminen merkityksettömäksi

harrastusten tai mielekkään tekemisen puute

työ ja harrastukset; kasinoiden ja muiden pelipaikkojen työntekijät, joukkueurheilun harrastajat ja ammattilaiset, kuljetusalan työntekijät

YMPÄRISTÖÖN LIITTYVÄT OMINAISUUDET

- myönteinen pelikulttuuri
- lainarahan helppo saatavuus, pikavipit
- pelien helppo saatavuus
- nopeatempoiset pelit
- pelipaikkojen houkuttavuus
- pelien mainonnan runsaus ja pelaamiseen kannustavat viestit.
- yhteiskunnan rahaa, kilpailua ja yksilöllisyyttä korostavat arvot
- virikkeetön ympäristö, niukat toiminnan mahdollisuudet

Rahapeliongelman synty

MIKSI RAHAPELEJÄ PELATAAN?

Rahapelaamisen perusmotiivina on **mahdollisuus voittaa rahaa**. Unelma jättipotista kannustaa ja ylläpitää rahapelaamista, sillä se on monille ainoa mahdollisuus äkkirikastumiseen ja unelmien toteuttamiseen. Myös **sosiaalinen palkitsevuus** voi motivoida rahapelaamiseen. Sosiaalinen minäkuva vahvistuu ja rahapelaaminen voi synnyttää myös yhteenkuuluvuuden tunnetta; rahapelipaikka voi olla ainoa mahdollisuus kohtaamiseen ja läsnäoloon muiden ihmisten kanssa. Rahapelaamisen **äyllisen haastavuuden** vuoksi pelaaja voi kokea voittojen olevan osoitus hyvästä päättelykyvystä ja älykkyyydestä, mikä tuottaa onnistumisen kokemuksia ja mielihyvää. Rahapelaaminen vaikuttaa myös **mielialan säätelyyn**, tuottamalla joko levollisuuden tunnetta, auttamalla unohtamaan arjen kiireet ja lievittämällä kuormittuneisuutta TAI tuottamalla jännitystä ja siten hetkellistä mielihyvää.

Aivojen palkitsemisjärjestelmän rooli erilaisissa riippuvuuksissa on merkittävä. Sen tavoitteena on tuottaa yksilölle tyydyttäviä tunteita ja euforiaa. Välittäjäaineista **dopamiini** säätelee mielihyvää. Kun pelaaminen etenee hallitsemattomaksi, aivot ovat ikään kuin kalibroitu väärin asetuksiin; normaalista palkitsemisjärjestelmän ärsykkeestä ei seuraakaan riittävää hyvää oloa. **Pelaajan täytyy pelata enemmän, nopeammin tai suuremmilla panoksilla saavuttaakseen riittävän euforian.**

Rahapeleihin liittyvät ominaisuudet, kuten **pelien nopeatahtisuus** sekä **pelien tarjonta ja saatavuus**, viehättävät palkitsemisjärjestelmää. Siksi nopeatempoiset rahapeliautomaatit tai vuorokauden ympäri saatavilla olevat internetpelit ovat ominaisuuksiltaan koukuttavampia kuin kerran viikossa arvottu lotto.

Palkitsemisjärjestelmä viehätty myös **sattumanvaraisuudesta**. Aivoissa suurimmat dopamiinin vaihtelut syntyvät voittojen ja häviöiden suhteen ollessa sopiva. Rahapeliriippuvuudessa ei niinkään ole olennaista se mitä peliä pelaaja pelaa tai miten, vaan se miten voitot ja häviöt on jaksotettu; jos jaksotus muuttuu, peli voi menettää kykynsä ylläpitää pelaamista.

ERI PELAAJATYYPIT

Pathways-mallin (Blaszczynski & Nower 2002) mukaan rahapelaajat voidaan jaotella kolmeen eri luokkaan, joilla rahapeliongelman syntyminen, oirekuva ja hoito ovat erilaisia. Niiden määrittely auttaa ongelman arvioinnissa, hoidon suunnittelussa ja toteutuksessa.



Rahapeliongelman aiheuttamat haitat

Rahapelihaitoilla tarkoitetaan kielteisiä seurauksia, joita rahapeliongelma aiheuttaa.

Rahapelihaitat voivat olla lieviä tai vakavia, lyhyt- tai pitkäkestoisia ja ne saattavat koskettaa rahapelaajan lisäksi tämän läheisiä, sosiaalista verkostoa ja yhteiskuntaa.

Haittoja voidaan tarkastella rahapeliongelmamittareilla, jotka arvioivat pääosin henkilön rahapellikäyttämistä ja sen taloudellisia seurauksia.

TUNNETASON HAITAT

- Syyllisyys
- Häpeä
- Pelaamisen salallu, sulkeutuminen
- Leimautumisen pelko
- Aggressiivisuus
- Impulsiivisuus
- Epätoivo, toivottomuus
- Omanarvontunteen heikkeneminen

TYÖ- JA OPISKELUHAITAT

- Työtehon laskeminen
- Keskittymisvaikeudet
- Hallitsematon ajankäyttö
- Liian pitkät ruokatauot, myöhästely
- Poissaolojen lisääntyminen

TERVEYSHAITAT

- Yleisesti heikentynyt terveydentila (esimerkiksi rahapulan aiheuttaman yksipuolisen tai niukan ruokailun vuoksi)
- Vuorokausirytmien häiriintyminen
- Stressi ja sen oireet, esimerkiksi päänsärky tai unettomuus
- Mieliala- ja ahdistuneisuushäiriöt
 - Hoitoon hakeutuneista 10-40%:lla esiintyy masennusta, 40-60%:lla ahdistuneisuushäiriöitä ja 4-33%:lla kaksisuuntaista mielialahäiriötä
- Erilaiset päihdeongelmat
 - Jopa 60% rahapeliongelmaisista on riippuvaisia nikotiinista
 - Tupakoivalle rahapeliongelman kehittyminen on jopa 7 kertaa todennäköisempää muuhun väestöön verrattuna
 - 73%:lla hoitoon hakeutuneista esiintyy alkoholiriippuvuutta
 - Kansainvälisten tutkimusten mukaan noin 10-17% rahapeliongelmaisista käyttää huumeita
 - Opioidikorvaushoidossa olevien ongelmallinen pelaaminen on yleisempää muuhun väestöön nähden
- Itsemurha
 - Riski muuhun väestöön verrattuna ainakin kaksinkertainen!

TALOUDELLISET HAITAT

- Maksuvaikeudet
- Velkaantuminen, pikavipit
- Maksuhäiriömerkinnät, luottotietojen menetys
- Asunnon menetyksen uhka

SOSIAALISET HAITAT

- Eritasoiset parisuhde- ja perheongelmat
 - Suhteiden jännittyminen
 - Läheisten välttely valehtelun ja syyllisyyden vuoksi
 - Avo- tai avioero
- Sosiaalinen eristäytyminen
 - Ystävyyssuhteiden katkeaminen
- Syrjäytyminen
- Rikollisuus
 - esimerkiksi maksuvälinepetokset

Rahapeliongelman aiheuttamat haitat voivat pelaajan itsensä lisäksi ilmetä myös tämän läheisillä.

Läheisellä on myös riski joutua väkivallan tai rikoksen uhriksi, esimerkiksi kiristämisen tai varkauden vuoksi.

Rahapeliongelman tunnusmerkkejä

TERVEYS

- Levottomuus, ahdistuneisuus ja masentuneisuus
- Stressioireet, kuten päänsärky ja univaikeudet
- Lisääntynyt päihteidenkäyttö
- Muutokset ruokahalussa tai seksuaalisessa käyttäytymisessä

TALOUS

- Tiliotteiden tai laskujen piilottelu
- Useat perättäiset nostot tiliotteella
- Selittämätön rahantarve
- Toistuvat kulutusluotot, pikavipit tai lainat ystäviltä ja perheenjäseniltä
- Maksamatta jääneet laskut ja hoitamattomat velat
- Sivutyön tekeminen ilman selkeää helpotusta taloudelliseen tilanteeseen

KÄYTTÄYTYMINEN

- Arkirytmien häiriintyminen
- Perustarpeiden laiminlyöminen
- Ystävöpiiriin vaihtuminen
- Vetäytyminen sosiaalisista suhteista
- Myöhästely ja velvollisuuksien laiminlyöminen
- Harrastusten jääminen pois
- Impulsiivisuus ja aggressiivisuus
- Voimakas kiinnostus pelaamiseen ja kiinnostuksen väheneminen muihin asioihin
- Rahapelaamisen aiheuttamien tappioiden vähättely ja voittojen liioittelu
- Pelipanosten kasvaminen ajan mittaan

Mukaiitu Castrén & Lahti 2015, 69.
Teoksessa Rahapeliriippuvuus.

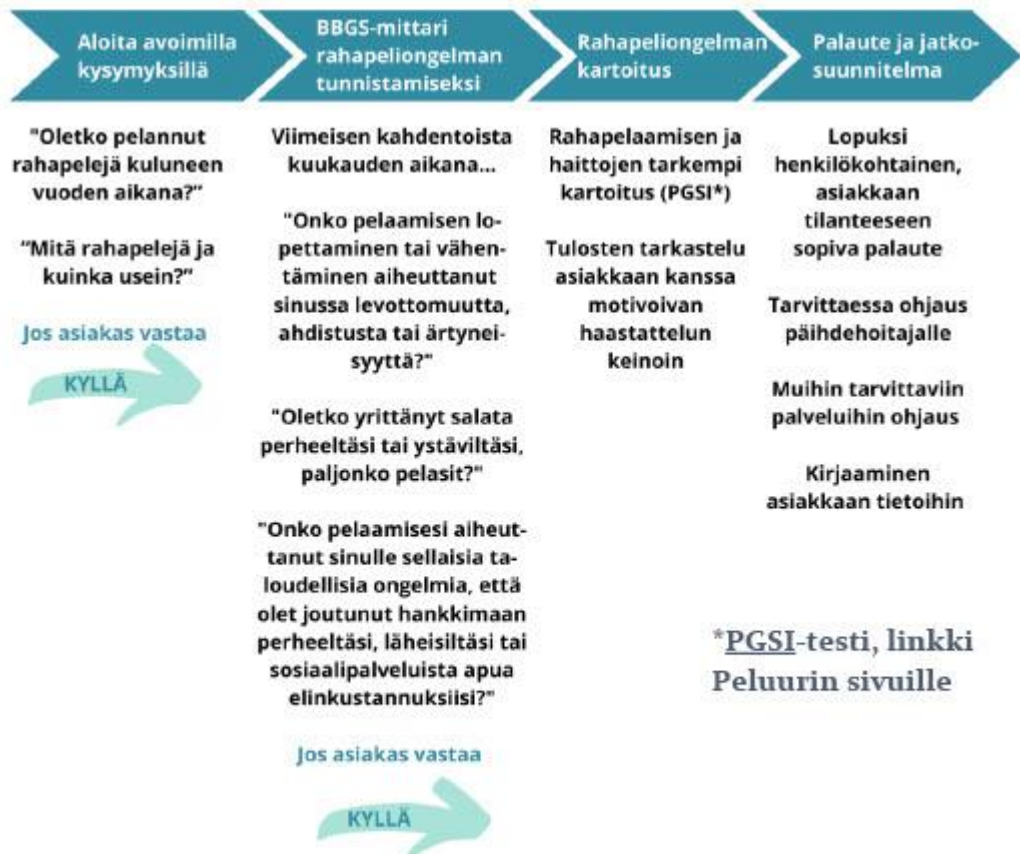
Rahapelaamisen puheeksiotto ja arviointi

Rahapelaaminen tulisi ottaa puheeksi jokaisen sosiaaliasemalla asioivan kanssa, sillä sosiaaliaseman asiakkuuksien taustalla voi olla rahapeliongelmaa altistavia tekijöitä (kts. sivu 8) tai rahapeliongelman mahdollisuus voi tulla ilmi esimerkiksi ehkäisevän toimeentulotuen tarpeena.

Rutiininomainen rahapelaamisen puheeksiotto laskee puheeksioton kynnystä, auttaa perustelemaan asiakkaalle miksi asiasta kysytään ja edistää ongelmien varhaista tunnistamista, nopeuttaa asiakkaan hoitopaasyä ja ehkäisee vakavempien haittojen kehittymistä.

Puheeksiotto ei välttämättä johda ongelman paljastumiseen tai myöntämiseen välittömästi, mutta voi käynnistää prosessin, joka voi johtaa avun hakuun myöhemmin tai pelaajan omiin pelaamisenrajoittamistoimiin.

HUOMIOI VUOROVAIKUTUKSESSA
Asiallisuus ja luottamuksellisuus
Asiakaslähtöisyys, asiakkaan
ehdoilla toimiminen
Empaattisuus, ei-konfrontoiva työote
Syyllistämisen ja moralisoinnin välttäminen



Kriisin vaiheiden huomioiminen auttamisessa

Kriisin vaiheet (Mieli ry)

Ongelmapelaaja voi olla kriisissä etenkin kahdessa vaiheessa; hoitoon hakeutuessaan sekä mahdollisen retkahduksen tapahtuessa. Rahojen loppuminen ja läheissuhteiden kiristyminen voivat laukaista kriisin. Näissä tilanteissa kannattaa huomioida erilaisiin kriisin vaiheisiin sopivat työskentelytavat. Yleisesti ottaen on tärkeää, **ettei auttaja kiirehdi asiakkaan prosessia**. Työntekijän rooli on olla aktiivinen kuulija ja kyselijä ja keskittyä tämänhetkiseen tilanteeseen.



*EPÄILY ITSEMURHARISKISTÄ

Itsemurhariskin ilmeneminen

- Itsemurhasta puhuminen tai suunnitelman tekeminen
- Käytöksen ja olemuksen muutos
- Luonnoton iloisuus/rauhallisuus tai äärimmäinen masentuneisuus/vetäytyvyys
- Omaisuuden poisantaminen, kuolemaan liittyvien valmisteluiden tekeminen (esim. viimeiset toiveet, testamentti, hyvästelyt)

Miten toimia?

- Ota aina itsemurhauhkaus vakavasti
- Anna asiakkaan kertoa tunteistaan ilman huomautuksia tai pyrkimystä ongelmanratkaisuun
- Kysy suoraan itsemurha-ajatuksesta tai suunnitelmasta
- Painota, että on tärkeää hankkiutua eroon lääkkeistä, aseista yms., joilla voi vahingoittaa itseään
- Ohjaa tarvittaessa jatkohoitoon kriisikeskukseen/terveydenhuollon palveluihin
- Tee asiakkaan kanssa suullinen tai kirjallinen sopimus, ettei vahingoita itseään
- Suunnittele ja sovi kenen puoleen kääntyy, kun et ole itse tavattavissa ja olo käy sietämättömäksi (esim. kriisikeskus, terveydenhuollon palvelut tai joku läheinen ihminen, keneen voi tukeutua)
- Akuutissa tilanteessa soita 112
- [THL ilmainen verkkokurssi itsemurhien ehkäisystä](#)



Kuva: Pixabay

Jatkotyöskentely

Rahapeliongelman tuki- ja hoitomuotoja on tutkittu vielä toistaiseksi melko vähän, mutta eniten kansainvälisiin tutkimuksiin perustuvaa näyttöä rahapeliongelmiin psykososiaalisen tuen vaikuttavuudesta on **kognitiivisesta käyttäytymisterapiasta**. Myös **motivoivan haastattelun** työote on suositeltavaa.

Kognitiivisella käyttäytymisterapialla keskitytään muuttamaan rahapelikäyttäytymistä sekä pelaamiseen liittyviä virheellisiä uskomuksia ja harjoitellaan pelihimon hillintää sekä rahapelaamiseen johtavien tunnetilojen sietämistä.

Motivoivan haastattelun työotteella vahvistetaan asiakkaan omaa muutoshalukkuutta ja -valmiutta tunnistamalla asiakkaan kokemien ristiriitaiset tunteet, herättämällä muutosmahdollisuuksia ja vahvistamalla asiakkaan uskoa niihin.

Näiden menetelmien periaatteita voi hyödyntää myös sosiaalityössä ja -ohjauksessa rahapeliongelmaisen asiakkaan kanssa työskennellessä. Mikäli rahapelaamisesta aiheutuvat haitat ovat lieviä, aikuissosiaalityön tuki voi riittää.

Tässä oppaassa esitellään **aikuissosiaalityöhön soveltuvia työkaluja**, joista kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan pohjautuvat rahapelipäiväkirja, lista virheellisistä rahapeleihin liittyvistä uskomuksista ja retkahduksen käsittelyn ja ehkäisyn osio. Näitä työkaluja käyttäessä on tärkeää huomioida niiden oikea-aikaisuus asiakkaan muutosprosessin kannalta.

MOTIVOINTITYÖ

Addiktio voidaan ymmärtää ihmisen motivaatiojärjestelmän pitkäkestoiseksi häiriötilaksi, jossa yksilö suosii jotain välittömästi palkitsevaa, mutta seurauksiltaan haitallista toimintaa. Addiktoituneella on tyypillisesti vähintään kahdenlaisia keskenään **kilpailevia tavoitteita**: hän haluaa kokea riippuvuutta aiheuttavasta toiminnasta saamansa mielihyvän tai helppoutuksen, mutta samalla haluaa välttää riippuvuudesta seuraavat moninaiset haitat ja syyllisyyden tunteet tai mahdollisesti päästä irti koko toiminnasta.

Riippuvuudesta kärsivän ihmisen muutos edellyttää aitoa kiinnostuksen heräämistä haitallisen toiminnan vähentämiseen tai lopettamiseen. Se ei riitä, että ihminen mukautuu ympäristön paineisiin (**ulkoinen motivaatio**), vaan että asia on myös hänelle itselleen henkilökohtaisesti tärkeä (**sisäinen motivaatio**). Tuoreimpien tutkimusten mukaan rahapeliongelmiin hoidon onnistumista selittävät asiakkaan muutosresurssit eli pystyvyysusko, muutosmotivaatio ja muutosvalmius. On havaittu myös, että emotionaalinen tuki vaikuttaa muutosmotivaatioon ja pystyvyysuskoon.



Prochaskan ja DiClementen transteoreettisen muutosvaihemallin mukaan muutoshalukkuudessa on tunnistettavissa erilaisia vaiheita, joihin sopivat erilaiset muutosta tukevat lähestymistavat.

MUUTOSVAIHE	KUINKA ILMENEE?	MITÄ TEHDÄ?
Esiharkintavaihe	Rahapeliongelmaa ei vielä tunnistettu	Huomion kiinnittäminen ristiriitoihin ja pelaamisen seurauksiin Rahapelaamisen puheeksiotto ja arviointi
Harkintavaihe	Epävarmuus muutoksen tarpeesta, ei suunnitelmaa käyttäytymisen muuttamisesta	Ristiriidan tutkiminen, eri vaihtoehtojen tarkastelu, pelaamisen etujen ja haittojen punnitseminen Rahapeliapäiväkirja Reikäleipämalli Lista uskomuksista pelaamiseen liittyen
Valmisteluvaihe	Aikomus muuttaa käyttäytymistä, mutta epävarmuus siitä miten sen tekisi	Tavoite- ja muutossuunnitelman laatiminen Reikäleipämalli Käytännön neuvot ja palvelut Pelinesto-ohjelmat
Toimintavaihe	Muutokseen sitoutuneisuus ja käyttäytymisen muuttaminen, toipumista tukevien uusien taitojen ja ajatusmallien omaksuminen	Toimivien ratkaisujen etsiminen, selviytymiskeinojen harjoittelun tukeminen, muutosta auttavien sosiaalisten suhteiden tukeminen, palkitseminen Käytännön neuvot ja palvelut
Ylläpitovaihe	Sitoutuneisuus toteutuneen muutoksen säilyttämiseen	Pelaamista laukaisevien tekijöiden tunnistaminen, retkahduksen ehkäiseminen Retkahduksen ehkäisy ja käsittely

Mukailtu Castrén & Lahti 2015, 116.
Teoksessa Rahapeliriippuvuus.

RAHAPELIPÄIVÄKIRJA

<https://rahapelipaivakirja.fi/>

(Kuvakaappaukset otettu tältä sivustolta)



Kirjaudu

[Unohtuiko salasana?](#)

Uusi käyttäjä?

[Rekisteröidy](#)

[Tietosuojaseloste](#)

Paina 'aloita esitys' niin näet
kuinka Raipe rahapelipäiväkirja
toimii.

Tervetuloa Rahapelipäiväkirjaan!

Raipe rahapelipäiväkirja on kätevä työkalu, joka auttaa sinua luomaan itsellesi sopivia pelirajoja tai tarvittaessa lopettamaan pelaamisen kokonaan. Tavoitteet päättää itse, Raipe seisoo rinnallasi, Raipe kertoo pelaamistottumuksistasi ja onnistumisistasi sekä kannustaa sinua eteenpäin.

Raipe rahapelipäiväkirjan avulla:

- voit asettaa pelirajoja rahan- ja ajankäytön suhteen
- seurata ja arvioida rahapelaamistasi
- tunnistaa tilanteita, jotka voivat johtaa ei-toivottuun pelaamiseen
- voit seurata edistymistä tuki- tai hoitohenkilön kanssa.
- Merkitse Raipeen pelaamisesi, tarkastele pelaamistilastoja ja ihaille onnistumiasi. Tulokset ja tilastot voit jakaahalutessasi kätevästi tukihenkilösi kanssa tai tulostaa niitä itsellesi.



Raipesta löytyy monienlaisten helppokäyttöisten toiminnallisuuksien lisäksi myös muutoksessa auttavia ja siihen kannustavia tietopaketteja.

Vasemmasta palkista löytyvästä demosta voit tutustua paremmin Raipeen!

Internetissä on ilmainen, vapaasti käytettävissä oleva A-klinikkasäätiön Raipe-rahapelipäiväkirja. Asiakas rekisteröityy palveluun sähköpostillaan. Asiakas voi myös antaa päiväkirjan lukuoikeudet valitsemillaan laajuuksilla esimerkiksi läheiselle tai ammattilaiselle. Raipe ei ole saatavilla mobiilisovelluksena.

Kun asiakas aloittaa Raipen käytön, ohjelma pyytää aluksi täyttämään alkukartoituksen, jossa käydään läpi pelaamisen hyviä ja huonoja puolia.

Pelaamisen plussat ja miinukset

Pelaamisen **hyvät puolet:**

Hyvinvointi

- Lievittää yksinäisyyttä
- Tapaan ihmisiä
- Saan rohtua järkeä turvaa
- Saan itsevarmuutta
- Rentoudun
- Lievittää stressiä / ahdistusta
- Tunnen oloni tärkeäksi

 muu:

Vaikutus itsääni ja arjen sujumiseen

- Saan ajan kulumään
- Tuo jännitystä
- Pelaaminen on mielekästä
- Pelaaminen vie flow-tilaan
- Käpälävain tyydyttämisen
- Pelaamisesta saa euforiaa
- Etzä pikaostymasta
- Unohtaa arjen huolen

 muu:

Talous ja raha

- Tärkeää unohtaa voitot ja häviöt rahasta
- Mahdollisuus ansaita lisätuloja arjen kuluksi
- Suurella voitolla voitaisiin kutsua vaimon

 muu:

Pelaamisen **huonot puolet:**

Hyvinvointi

- Itsetuntoni ja -luottamuksen heikkeneminen
- Ahdistusta häpeää
- Syyllisyys ja morokki
- Nukun huonosti
- Mielenterveyteni järkkyy
- Ahdistusta masennusta
- Ahdistaa toivotonmuutta
- Olen fyysisesti huonommassa kunnossa

 muu:

Vaikutus itsääni ja arjen sujumiseen

- Pelaaminen menee iltaa aikaa
- Ajantajuri katsoo
- Työni tai opiskeluni sijaan huonommista
- Henkilöni jäivät
- Minusta tulee huonokuinen
- Parhaatni tai muut ihmisuhteeni katsovat
- Tokoo yksinäiseksi
- Joutun valehtelemään ja salaamaan
- Ajatukseni katoutuvat kaikki pelaamisen ympärille

 muu:

Talous ja raha

- Tulevaisuus häviö
- Rahan lainaaminen
- Joutun hankkimaan rahaa epärehellisin keinoin
- Ahdistaa velkaantumista

 muu:

Alkukartoituksen jälkeen ohjelma pyytää täyttämään vielä PGSI-testin, jonka avulla pelaaja voi tarkastella pelaamisen laajempia vaikutuksia elämäänsä.



Uusitietoa pelitottumuksistasi ja mahdollisista pelaamisen haitoista saat tekemällä rahapelaamisen haitat (PGSI) -testin.

testin.

Mieti testiä täyttäessäsi viimeistä 12 kuukautta.

Testin tulos ja palaute auttavat sinua päättämään onko tavoitteesi pelaamisen vähentäminen/hallinta vai olisiko paikallaan lopettaa pelaaminen kokonaan.

[Tee testi PGSI nyt »](#)

[Tee PGSI testi myöhemmin »](#)

Raipe antaa PGSI-testin perusteella palautetta, jota pelaaja voi hyödyntää tavoitteenasettelussaan; haluaako lopettaa pelaamisen kokonaan vai vähentää/hallita pelaamista sekä seuraako muutosta rahan- ja/tai ajankäytön osalta.

Aseta tavoitteesi

Haluatko

vähentää tai hallita pelaamista

Seuraan rahankulutusta: voini tavoite max.

euroa viikossa.

Seuraan ajankulutusta: Käytin pelaamiseen max. tuntia ja minuuttia viikossa.

lopettaa pelaamisen

Talensia

Aseta tavoitteesi

Haluatko

vähentää tai hallita pelaamista

lopettaa pelaamisen

Seuraan rahankulutusta

Seuraan ajankulutusta

Talensia

vi 33	10	11	12	13	14	15	16	Toteutuma / Asetettu raja 0 € / 0 €
vi 34	17	18	19	20	21	22	23	Toteutuma / Asetettu raja -13 € / 0 €
vi 35	24	25	26	27	28	29	30	Toteutuma / Asetettu raja 0 € / 0 €
vi 36	31	1	2	3	4	5	6	Toteutuma / Asetettu raja 0 € / 0 €

🏆 = peliton päivä 📅 = päiväkirjamerkintä

Pelaaja tekee kalenteriin lokimerkintöjä pelikäyttäytymisestään. Raipe tilastoi pelaajan kirjaamat havainnot, antaa niiden perustella palautetta ja laatii niistä yhteenvedoja, joista muutosta on mahdollista tarkastella.



Omnakoi oikein, tavoitteesi lopettaa kokonaan rahapelaamisen on mukavalla tavalla ensimmäinen viikko nelillä!

Onnittelua kirjotellen ajatuksiasi pelistä, pelaamisesta ja elämästä tähän uhapelejäkäyttöön. Onko sinulla joku ajatus, jonka kanssa voit jättää tilanteitasi? Aina ja vertaisapua on myös tarjota. Terveisiä järkeä!



Jos etme maistu, etme kaasa, jos etme kaasa, etme oikeaan etä olemmekaan.

Tie muutokseen on usein pitkä ja kivinen, se vaatii verryttelyä ja kasua ihmisen. Lähes aina läpimurto ja reaktiivisuus mahtuu matkalle. Matkustus ei ole maailmanloppu vaan uuden alkua. Täyttä höyryä eteenpäin. Tsemppiä.

Lokimerkinnän tekeminen

Merkinnät 14.08.2020

Pelasin

Pelityyppi Pelin lopputulos

Lisää peli

Nähtävänä	-20 €		
YHTEENSÄ	-20 €		

Pelittomuudet

Mihin vuorokauden aikana pelasit?

- aamulla
- päivällä
- ilalla
- yöllä

Missä pelasit?

- kotona
- kaverien kotona, harrastusseura ym.
- kaverille tai muussa pelipaikassa
- ravintolan tai baarin

muu

Olitko ennen pelailua?

- väsynyt
- heimoelänyt
- sunninen
- iloinen
- rentoutunut
- hiljaa
- epävarma
- ahdistunut

muu

Olitko pelailun jälkeen?

- väsynyt
- heimoelänyt
- sunninen
- iloinen
- rentoutunut
- hiljaa
- epävarma
- ahdistunut

muu

Oltiiko alkoholia tai muita päihteitä vaikutusta pelailuun aloittamiseen?

- kyllä
- ei

Tallenna ja lopeta

En pelannut

Vinkkejä päiväkirjan kirjoittamiseen

Tallenna ja lopeta

MUITA VÄLINEITÄ RAHAPELIKULUTUKSEN SEURANTAAN

Useat pankit mahdollistavat oman talouden seurannan luokittelemalla automaattisesti menot ja auttaa näin havainnollistamaan omaa kulutustaan. Alla esimerkkejä muutamista pankeista.

Osuuspankki – OP Pivo

- Erillinen mobiilisovellus
- Lajittelee menot automaattisiin kulutuskategorioihin, joita pystyy myös itse muokkaamaan
- "Viihde"-kategoriassa on oma osio rahapeleille

Osuuspankki – Talouden tasapaino

- Toimii sekä OP mobiilissa että verkkopankissa
- Lajittelee menot automaattisesti kulutuskategorioihin, joita pystyy myös itse muokkaamaan
- Rahapelaamisen lajittelee "Kulttuuri ja viihde"- osion alle

S-pankki – Tulojen ja menojen seuranta

- Verkkopankissa
- Kaikki tilitapahtumat lajiteltava tapahtumalajeihin itse
- Mahdollisuus luoda oma tapahtumalaji rahapelaamiselle (ei ole valmiina)

Nordea - Wallet

- Seuraa, luokittelee ja erottelee ostokset automaattisesti
- Ei itsellä mahdollista vaihtaa tilitapahtuman luokittelua
- Ei omaa kategoriaa rahapeleille, menevät "Viihde"- kategorian alle

Danske Bank – Tulot ja menot- näkymä

- Löytyy verkko- ja mobiilipankista
- Luokittelee automaattisesti suurimman osan menoista, mutta luokkia voi jälkikäteen muuttaa
- Ei vielä omaa luokkaa rahapeleille, mutta kehitysehdotus sen lisäämisestä on välitetty eteenpäin.

Pankkien tarjoamien työkalujen lisäksi on olemassa myös muita apuvälineitä budjetointiin ja talouden seurantaan, mutta niihin kaikki tiedot menoista ja tuloista täytyy kirjata itse.

Takuusäätiö - Penno

- Taloudenhallintatyökalu
- Voi käyttää selaimella tai mobiililaitteella
- Tulot ja menot on kirjattava sovellukseen itse
- Valmiina muutamia kategorioita, ja niitä voi lisätä itse vapaasti riippuen siitä, mitä kulutusta haluaa seurata
- Sivuilta voi myös tilata tai tulostaa Penno- työkirjan, jos menoja haluaa seurata paperilla

Marttojen sivuilta on ladattavissa talouden suunnitteluun Excel-pohja, jota voi hyödyntää oman budjetin laatimisessa ja menojen seurannassa.

Sovelluskaupoista on myös saatavilla erilaisia menoseurantaan tarkoitettuja sovelluksia, kuten **Monefy** ja **YNAB**. Monefy on lähtökohtaisesti ilmainen, mutta siihen on ladattavissa maksullinen Monefy Pro- ominaisuus, jos sovellusta haluaa käyttää esimerkiksi puolison kanssa. YNAB on maksullinen ilmaisen testijakson jälkeen.



Kuva: Pixabay

LISTA USKOMUKSISTA PELAAMISEEN LIITTYEN

Pelaajan kuvitelma mahdollisuudestaan kontrolloida peliä ja peliympäristöä on yleinen piirre rahapeliongelmissa. Pelaaja pyrkii vaikuttamaan lopputulokseen erilaisilla pelitaktiikoilla ja vippaskonsteilla.

Kuvitelma kontrolloista osaltaan ylläpitää rahapeliongelmaa, koska suurin osa rahapeleistä perustuu sattumaan eikä pelaaja tosiasiallisesti voi vaikuttaa pelin lopputulokseen.

Alla on koottuna lista pelaajien yleisimmistä virheellisistä uskomuksista ja tulkintoista, jotka eivät siis tosiasiasa pidä paikkaansa,

VOITTOMAHDOLLISUUKSIINI VAIKUTTAVAT....

- Pitkä tappioputki
- Läheltä piti-voitto
- Saman pelin pelaaminen pitkään (esimerkiksi vuosien lottoaminen tai päivän kuluttaminen saman pelikoneen ääressä)
- Pelikoneen antamien voittojen ja häviöiden syklien tarkkailu
- Rahapeliautomaatin nappien painaminen erilaisilla tavoilla ja voimakkuuksilla
- Pelikoneen silittäminen tai taputtaminen
- Edellisten kertojen lottonumeroiden kirjanpito
- Samojen lottorivien pelaaminen
- Omien suosikki- tai onnennumeroiden käyttö
- Pelaaminen samassa pelipöydässä/pelikoneella, jossa voitettiin edellisellä viikolla
- Korttien laskeminen
- Korkeiden panosten suosiminen
- Pelipöydän jakajan käden liikkeiden, rytmin ja tekniikan tarkkailu
- Edellisten kierrosten tarkkailu ja analysointi

RETKAHDUKSEN EHKÄISY JA KÄSITTELY

Retkahdus

- Pelaamisen hallinnan menetys tai pelaamisen aloittaminen uudelleen pelaamattomuuspäätöksen ja pelaamattoman jakson jälkeen
- Aina estettävissä, mutta sellaisen sattuminen ei kuitenkaan tarkoita toipumisen epäonnistumista
- Tärkeää ja hyödyllinen osa toipumisprosessia ja oppimisen kokemus, jota voi hyödyntää jatkossa tavoiteltaessa pelaamisen hallintaa tai lopettamista

Ehkäisy

- Mahdollisten suuren riskin tilanteiden tunnistaminen ja kartoittaminen
- Pelihimon kasvamisesta kertovien varoitusmerkkien tunnistaminen
- Toimivien keinojen keksiminen ja harjoittelu pelihimon vastustamiseksi

Käsittely

- Pyydä asiakasta kuvailemaan retkahdus tarkasti ja kertomaan, kuinka selvisi siitä
- Pohtikaa, mikä voisi saada asiakkaan todennäköisimmin uudestaan retkahtamaan
- Keksikää ja kirjatkaa ylös toimenpiteet, joilla kyseisiä retkahtamisen riskitekijöitä voisi ehkäistä

PELAAMISEN RAJOITTAMINEN JA PELITILIEN SULKEMINEN

- Pelipaikkojen välttäminen, liikkumisreittien ennakointi
- Lyhyen tähtäimen tavoitteiden asettaminen
- Pelaamattomuudesta palkitseminen
- Pelaamistarvetta herättävien ärsykkeiden ja vaaratilanteiden tunnistamisen opettelu
- Peliyhtiöiden pelaamisen seurannan tai rajoittamisen työkalut
 - Esim. peliajan ja rahapanoksen rajoittaminen
 - Ohjeet löytyvät kunkin peliyhtiön kotisivuilta tai asiakaspalvelusta. Esim. [Veikkaus](#), [PAF](#), [Mr. Green](#), [Casumo](#), [Suomikasino](#)
- Pelipäiväkirjan pitäminen
- Pelikiellot pelipaikkoihin
 - Useimmille peliyhtiöille voi hakea pelikiellon joko määräaikaisena tai toistaiseksi voimassa olevana
- Pelitilien sulkeminen ja pelisivustojen esto
 - Jos asiakkaalla on monia pelitilejä useilla eri nettikasinoilla, niistä on mahdollista sulkea valtaosa kerralla Päihdelinkin kokoaman [sähköpostilistan](#) (päivitetty 6/2020) ja valmiin esimerkkisähköpostin avulla
- Sähköpostiosoitteen vaihdos
- Suoramarkkinointikiellot



Kuva: Pixabay

PELIESTO-OHJELMAT

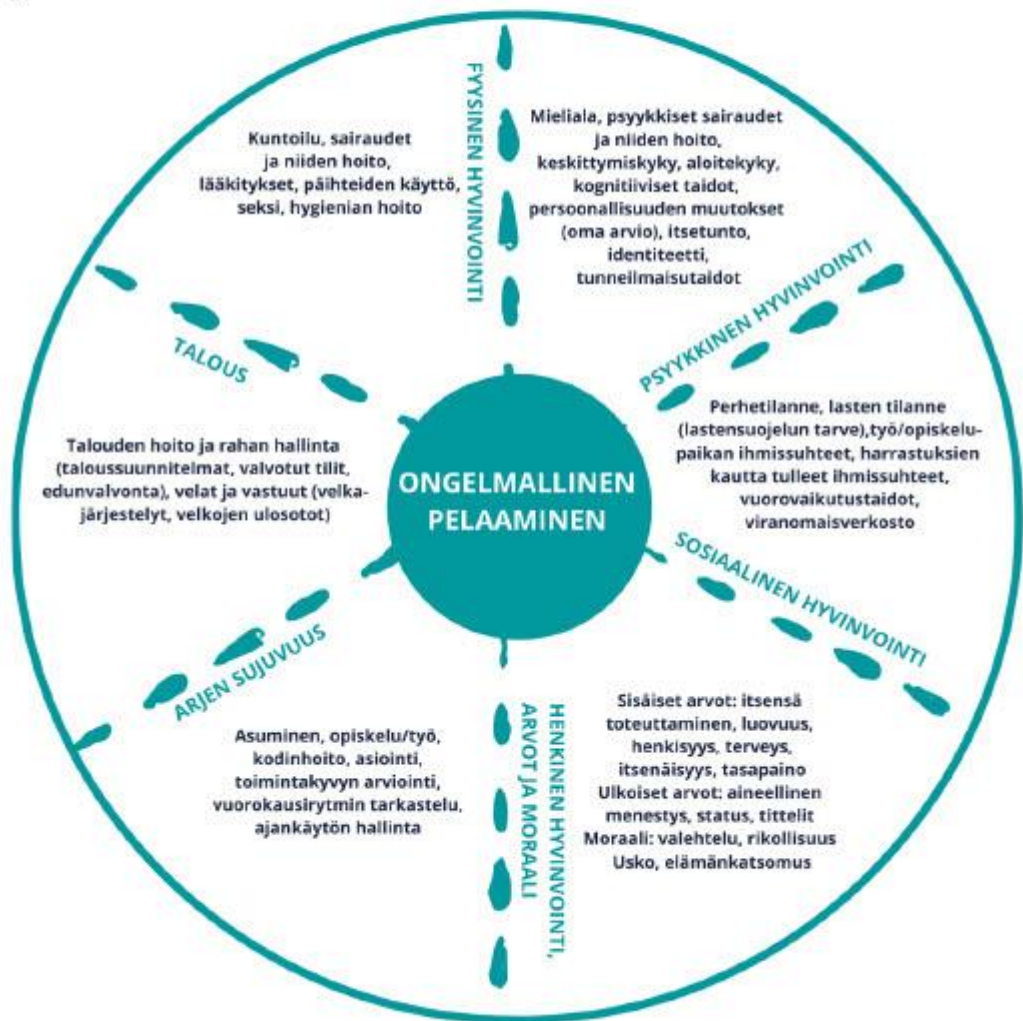
Bet Blocker on tällä hetkellä ainoa **ilmainen** pelinesto-ohjelma

- Estojakson pituus voi määritellä 24h, 2, 3 tai 5 päivää, 1 tai 2 viikkoa, 1, 2, 3 tai 6kk, 1, 2, 3 tai 5 vuotta tai ikuisesti voimassa olevaksi
 - o Alle 1kk jaksot päättyvät itsestään
 - o 2kk-5v jakso jatkuvat, mikäli sitä ei itse käy päättämässä. Päättämisen jälkeen esto-ohjelma toimii vielä viikon ajan, jolloin sitä voi vielä päättää jatkaa.
 - o Ikuiseksi määritelty jakso jatkuu vähintään viisi vuotta. Tuolloin jakson voi päättää syöttämällä alussa päättämänsä salasanan. Tämän jälkeen esto-ohjelma toimii vielä viikon. Jos aidosti haluaa ikuisen eston, voi salasananaksi syöttää täyttä siansaksaa!
- Jaksoa voi pidentää välittömästi, mutta ei voi poistaa ennen määritellyn jakson loppumista
- Bet Blockerin oman listan lisäksi estoon voi sisällyttää myös muita verkkosivuja
- Bet Blocker on ladattavissa sekä mobiililaitteeseen että tietokoneelle ja sen voi asentaa niin monelle laitteelle kuin haluaa. Tarkasta järjestelmävaatimukset Bet Blockerin sivuilta.

Bet Blocker on mainittu [Pelirajat'on](#)- sekä [Päihdelinkki](#)- sivustoilla. [Peluurin](#) sivuilla on listaus muista olemassa olevista, **maksullisista** pelinesto-ohjelmista.

REIKÄLEIPÄMALLI

Reikäleipä -malli on Sovatekin sosiaalityöntekijä Anne-Maria Perttulan kehittämä työkalu, jonka avulla voidaan tutkia pelaamisen vaikutuksia eri elämäntilanteisiin. Mallia voi käyttää keskustelun pohjana tai tulostaa suoraan asiakkaan täydennettäväksi. Reikäleipä toimii sekä **voimavarojen etsimisen ja hyödyntämisen** että **tuen tarpeiden kartoittamisen ja haittojen minimoimisen välineenä**. Seuraavalla sivulla liitteenä tyhjä reikäleipä täytettäväksi asiakkaan kanssa. Kuvat on mukailtu Anne-Mari Perttulan alkuperäisestä mallista.

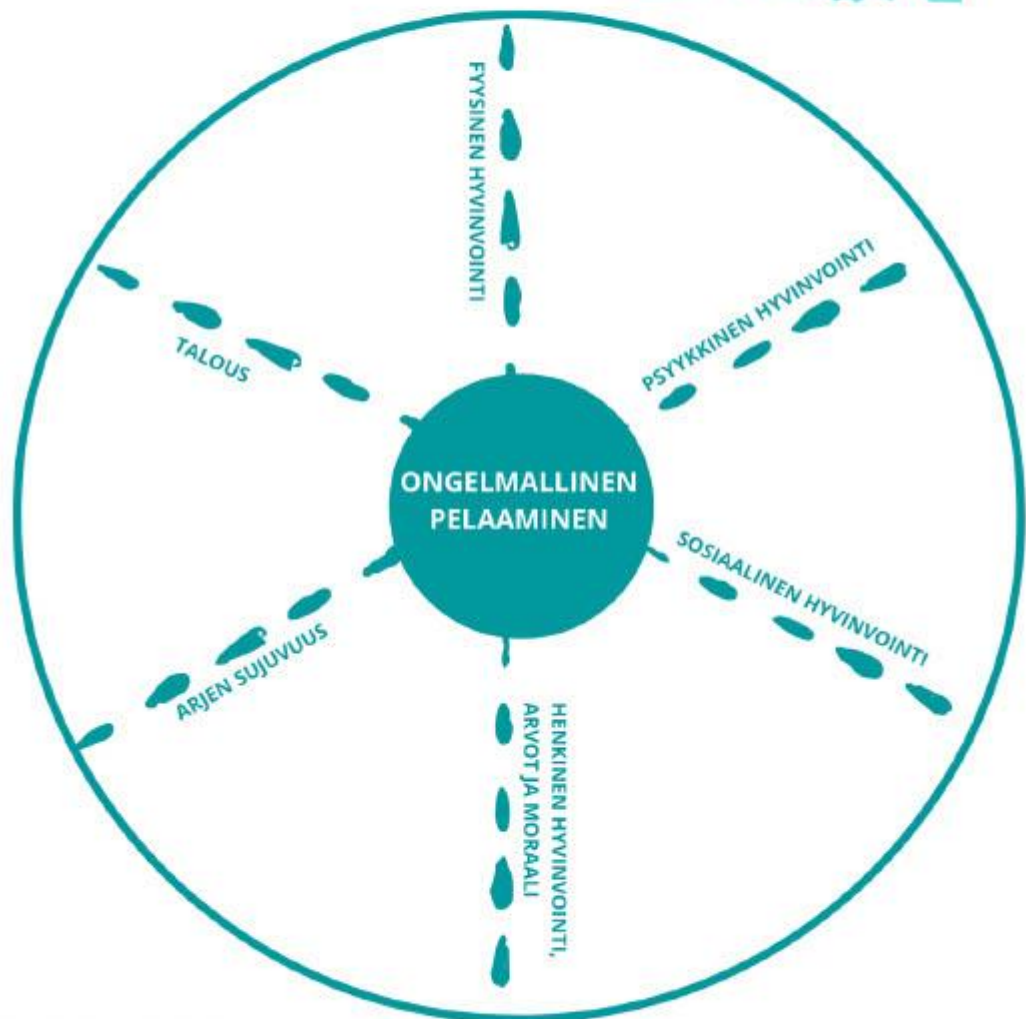


Mukailtu Perttula 2011, 82. Teoksessa
Rahapeliongelmiin tunnistaminen, puheeksiotto ja
pelaajan auttaminen.

SYÖKÖ REIKÄ LEIVÄN?

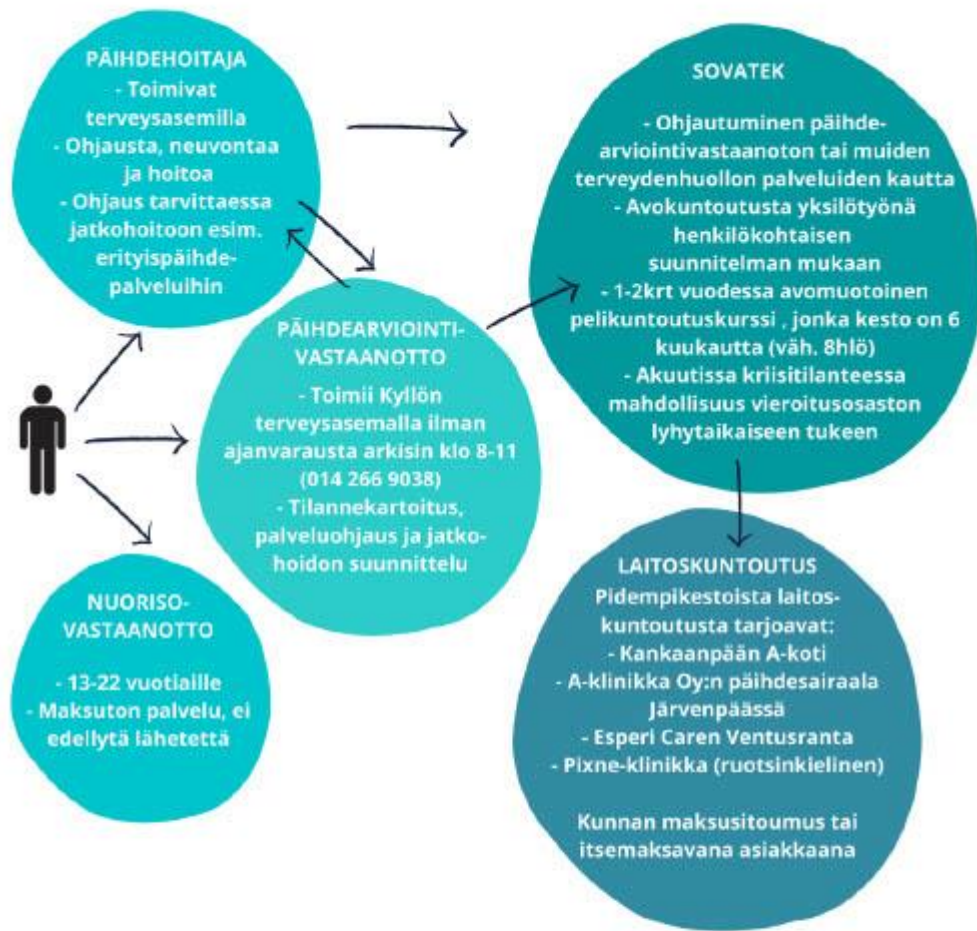
Kuvaa pelaamistasi ja sen vaikutuksia reikäleivän avulla.

1. Millaista ongelmallinen pelaaminen (reikä) on?
2. Miten ongelmallinen pelaaminen on vaikuttanut reikäleivän eri lohkoilla?
3. Mitkä asiat ovat kunnossa ongelmallisesta pelaamisesta huolimatta?



Mukaiilu Perttula 2011, 83.
Teoksessa Rahapeliongelmiä tunnistaminen,
puheeksiotto ja pelaajan auttaminen.

RAHAPELIONGELMAN HOITOPALVELUT JYVÄSKYLÄSSÄ



PELUURI

- Maksuton auttava puhelin p. 0800 100 101 (arkisin klo 12-18)
- Chat ma, ke, pe klo 12-15
- OmaPeluuri, mm. ryhmäkeskusteluja, pelaamattomuuslaskuri
- Tehostartti muutokseen- ryhmä (verkossa, 6vk)
- Peli poikki- ohjelma (yksilöohjausta verkossa ja puhelimitse, 8vk)
 - Valtti- keskustelufoorumi pelaajille
 - Hertta- keskustelufoorumi läheisille

MUITA PALVELUITA JA KÄYTÄNNÖN NEUVOJA

Fyysinen hyvinvointi

- Keskustelu asiakkaan kokemasta terveydentilasta
 - Säännöllisten sairauksien ja lääkitysten huomiointi
 - Ohjaus tarvittaessa terveydenhuoltoon
- Viikkosuunnitelma liikunnalle
 - Säännöllinen liikunta kohentaa kuntoa ja auttaa kokemaan mielihyvää ilman pelaamista
 - Positiivinen vaikutus myös psyykkiselle hyvinvoinnille

Palveluita: Terveysasemat (esimerkiksi maksuton työttömän terveystarkastus), Oma-olo terveystarkastus (terveydentilaa kartoittava kysely, joka antaa palautteen sekä vinkkejä terveydentilan parantamiseen ja sopivista palveluista, mahdollisuus myös lähettää tulokset tunnistautuneena terveysasemalle), nuorisovastaanotto, opiskeluterveydenhuolto, mahdollinen työterveyshuolto, Jyväskylän liikuntapalvelut (esimerkiksi maksuton liikuntaneuvonta, maksuttomat työttömien Wire-liikuntaryhmät), Kipinä-kortti (esim. 5 maksutonta uimahallikäyntiä), Jyväskylän kansalaisopisto, Monikulttuurinen liikunta (maksutonta liikuntaa maahanmuuttajille)

Psyykinen hyvinvointi

- Motivointi tuen hakemiseen (ammatillinen, vertaistuki, läheiset)
- Kannustaminen avoimeen keskusteluun läheisten kanssa
- Päivä- ja viikkosuunnitelmien tekeminen: pienten muutosten tekeminen
- Päiväkirja mielialaan liittyen: voidaan yhdistää pelipäiväkirjaan
- Tunneilmaisun harjoittelu, tunteiden sanoittaminen
- Kannustava palkitseminen pelaamattomuuden tukemiseksi itselle annettavien pienten palkkioiden avulla
- Tarvittaessa ohjaus lääkäriin mahdollisen lääkityksen tarpeen arvioimiseksi ja muiden mahdollisten samanaikaissairauksien diagnosoinniseksi

Palveluita: [Mielenterveysseuran valtakunnallinen kriisipuhelin](#), [Kriisikeskus Mobile](#), [Peluuri](#), [Suvimäen Klubitalo](#), [Terveyskylän mielialapäiväkirja](#), [Daylio- mielialapäiväkirja](#) (mobiilisovellus), [Pelirajat'on vertaistuki](#) (ryhmät, chat, vertaispuhelin), [GA vertaisryhmä](#), [Jyväskylän kaupungin mielenterveyspalvelut](#) (depressiohoitaja, nuorisovastaanotto, psykologipalvelut)

Sosiaalinen hyvinvointi

- Rehellisesti peliongelmaista kertominen läheisille ja läheisten kanssa tehtävät kirjalliset sopimukset pelaamisesta estävistä toimista
- Pelaamista ylläpitävien ihmissuhteiden vähentäminen tai välttäminen
- Tuki ja ohjaus raha-asioiden hoidossa, virastoissa asioinneissa, kotiin liittyvissä asioissa
- Harrastuksien aloittaminen/jatkaminen, suunnitelmat vapaa-ajan viettoon
- Viikko- ja kuukausisuunnitelmat sosiaalisen verkoston kuntouttamiseen, esim. sukulais- ja ystävyys-suhteiden elvyttäminen ja ylläpito
- Työvälineitä työskentelyyn esimerkiksi [parisuhteen](#) ja [vanhemmuuden](#) roolikartat, [verkostokartta](#)

Palveluita: [Perheasiain neuvottelukeskus](#), [Kriisikeskus Mobile](#), [Pelirajat'on vertaistuki](#) (ryhmät, chat, vertaispuhelin), [GA vertaisryhmä](#), [Asumisohjaus](#), [Y-ryhmä](#), [Suvimäen Klubitalo](#), [vapaaehtoistoiminta](#)



Kuva: Pixabay

Talous

Kuva: Pixabay

- Kauppareissujen etukäteissuunnittelu
- Lompakkoon muistutus pelaamisen haittoista
- Pankkitilille nostoraja, luottokortista luopuminen, erillisen lainanhoitotilin avaaminen
- Käteisen rahan käytön lopettaminen/talletus lippaaseen, kirjanpito käteisostoista
- Verkkopankkitunnuksien/talousasioiden luovuttaminen lähiselle kirjallisella sopimuksella
 - Huomioitava vaikutus esim. parisuhteen rooleihin
- Velkojen järjestely suoraan velkojien kanssa tai ulosottoviranomaisen kautta
- Säästöön jäävälle rahalle suunnitelman tekeminen
 - Esim. velkojen lyhennyserien sopiminen niin, ettei rahaa kerry käyttötilille
 - Toisaalta liian tiukka taloussuunnitelma voi aiheuttaa riskin retkahtamiselle, sillä liian niukat käteisvarat voivat toimia ärsykeenä pelaamisen aloittamiselle!



Palveluita: Edunvalvonta (edellytyksenä lääkärintodistus), vapaaehtoinen maksuhäiriömerkintä (muistettava vaikutus esim. asunnon tai työpaikan saamiseen), ehkäisevä/täydentävä toimeentulotuki, sosiaalinen luototus, välitystili, talous- ja velkaneuvonta (esim. velkajärjestelyn hakeminen), Takuusäätiö (velkalinja-puhelinpalvelu ja chat, takaus/järjestelylaina, Penno-sovellus)

Arjen sujuvuus

- Säännönmukaisen päivärytmin ja viikko-ohjelman rakentaminen
 - Työ/opiskelu
 - Kodinhoito: ruoanlaitto, siivous, pyykinpesu, muut asumiseen liittyvät hoidettavat asiat
 - Asiointi: kaupassa käynti, virasto- ja muu asiointi
 - Harrastukset, ystävien ja perheen kanssa vietettävä aika

Palveluita: TE-toimiston palvelut, kuntouttava työtoiminta, asumisohjaus, Martat (vinkit ja kurssit), Jyväskylän kansalaisopisto, Y-ryhmä, Monikulttuurikeskus Gloria

Arvot, moraaali, eettisyys

- Pohdinta elämän tärkeistä asioista
 - Mitkä ovat tärkeitä asioita elämässä? Millaista elämää haluaa elää?
 - Tavoitteiden ja konkreettisten toimien määrittely niitä kohti suuntaamiseksi
 - Toiminnan esteiden tunnistaminen ja ratkominen

Palveluita: Kirkon keskusteluapu (chat ja palveleva puhelin), Jyväskylän seurakunnan palvelut, diakoni



Kuva: Pixabay

Lähteet

Alho, H., Heinälä, P., Kiianmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim). 2015. Raha-
peliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Arpajaislaki. L1047/2001. Finlex. Viitattu 27.5.2020. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047#L1P3>

Betblocker. N.d. Verkkosivu. Viitattu 21.8.2020.
<https://betblocker.org/>

Björkenheim, C., Castrén, S., Jaakkola, T., Kesänen, M., Pietilä, E., Rännin-
ranta, R., Saariluoma, O. ja Wuorio, S. N.d. Rahapelaaminen puheeksi. Pu-
heeksiotto, tunnistaminen ja lyhytneuvonta. Pelihaitat-tukiaineisto. THL.
Viitattu 16.6.2020. [https://www.julkari.fi/bitstream/han-
dle/10024/137628/THL_Rahapelaaminen_pu-
heeksi_A4_WEB_26.2.19%282%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137628/THL_Rahapelaaminen_puheeksi_A4_WEB_26.2.19%282%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Blaszczynski A., Nower, L. 2002 A pathways model of problem and patholo-
gical gambling. *Addiction* 97, 487-499. Viitattu 12.6.2020.
<https://www.uv.es/choliz/ModeloJuego.pdf>

Diagnosointi ja hoidon porrastus. N.d. Keski-Suomen sairaanhoitopiiri. Vii-
tattu 6.7.2020. [https://www.terveysportti.fi/xmedia/shp/shp01266/ETU-
SIVU_MIELENTERVEYS_PAIHDE.html](https://www.terveysportti.fi/xmedia/shp/shp01266/ETU-SIVU_MIELENTERVEYS_PAIHDE.html)

Eriksson, E. & Arnkil TE. 2009. Huoli puheeksi. Opas varhaisista dialogeista.
Jyväskylä: Gummerus kirjapaino.

Huttunen, M. 2015. Miten pelihimo pääsee valloilleen? *Duodecim* 23/2015,
2245-2250. Viitattu 2.6.2020.
<https://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo12863.pdf>

Hämäläinen, P. & Takatalo, J. 2017. Millainen peli koukuttaa ja tuottaa mieli-
hyvää? *Joulunumero* 2017. Viitattu 27.5.2020.
<https://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo14046.pdf>

Itäpuisto, M. 2015. Läheiset ja rahapeliongelma. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 21.9.2020.
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/127045/URN_ISBN_978-952-302-149-5.pdf?sequence=1

Itäpuisto, M. 2012. Rahapeliongelmiin apua hakeneiden kokemukset peliongelman ratkaisemisesta ja formaalista avusta. *Janus* 20/2012, 131-148. Viitattu 5.6.2020.
<https://journal.fi/janus/article/view/50653/15369?acceptCookies=1>

Itäpuisto, M., Lampinen, K., Miettinen, P., Naappi, S., Perttula, A-M., Smolander, K., Vihriälä, J. 2011. Rahapeliongelmien tunnistaminen, puheeksiotto ja pelaajan auttaminen. *Opas. Pelissä-hanke, Raha-automaattiyhdistyksen tuella. Sovatak-säätiö/Mediatrain* 2011.

Kaasinen, V., Kuoppamäki, M. & Salonen, R. 2015. Kun peli pelaa pelaajaa: pelihimo, riippuvuus ja lääkkeet. *Lääketieteellinen aikakauskirja Duodecim*. 23/2015, 2259-2264. Viitattu 2.6.2020.
<https://www.duodecimlehti.fi/xmedia/duo/duo12861.pdf>

Koski-Jännes, A. 2008. Johdanto. Teoksessa Koski-Jännes, A., Riittinen, L. & Saarnio, P. (toim.) 2008. *Kohti muutosta. Motivointimenetelmiä päihde- ja käyttäytymisongelmiin*. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino.

Koskinen, J. & Lommi, L. N.d. Talous edellä sosiaalityössä - asiakkaan taloustilanteen selvittäminen. Itä-Suomen sosiaalialan osaamiskeskuksen materiaali. Viitattu 1.7.2020. <https://www.isonet.fi/documents/10510/113103/Talous+edell%C3%A4%20sosiaality%C3%B6ss%C3%A4%202019/f77c14b7-8a9a-499a-be6c-008553a0f87c>

L 1301/2014. Sosiaalihuoltolaki. Finlex. Viitattu 24.3.2020. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301#L2P6>

L1412/1997. Laki toimeentulotuesta. Finlex. Viitattu 1.7.2020. Viitattu 1.7.2020. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1997/19971412#LP1>

L 523/2015. Laki ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä. Finlex. Viitattu 9.6.2020.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150523>

Miller, W. & Rollnick, S. 2013. Motivational interviewing. Third edition. Helping people change. New York: The Guilford Press.

Murto, A. Rahapeliongelma ja sosiaalityö. 2017. Teoksessa Kananaja, A. & Lähteinen, M. & Marjamäki, P. (toim.) Sosiaalityön käsikirja. Tallinna: Prinston.

Nordea Wallet. N.d. Nordean verkkosivut. Viitattu 2.10.2020.
<https://www.nordea.fi/henkiloasiakkaat/palvelumme/verkko-mobiilipalvelut/nordea-wallet.html>

Nuorisovastaanotto. N.d. Jyväskylän kaupungin verkkosivut. Viitattu 4.9.2020.
<https://www.jyvaskyla.fi/sosiaalipalvelut/perheet/nuorisovastaanotto>

Pelin merkit: Tietoa rahapeliongelmosta työssään peliongelmia kohtaavalle. 2018. THL. Tampere: Juvenes Print. Viitattu 27.5.2020.
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137074/URN_ISBN_978-952-343-141-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peluuri. N.d. Verkkosivut. Viitattu 4.9.2020.
<https://www.peluuri.fi/fi>

Pivo. N.d. Osuuspankin verkkosivut. Viitattu 2.10.2020.
<https://www.op.fi/henkiloasiakkaat/digitaaliset-palvelut/pivo>

Päihdehoitaja. N.d. Jyväskylän kaupungin verkkosivut. Viitattu 4.9.2020.
<https://www.jyvaskyla.fi/mielenterveys/paihdepalvelut/paihdehoitaja>

Päihdelinkki. N.d. Verkkosivut. Viitattu 21.8.2020.
www.paihdelinkki.fi

Päihdepalvelut. N.d. Jyväskylän kaupungin verkkosivut. Viitattu 4.9.2020.
<https://www.jyvaskyla.fi/mielenterveys/paihdepalvelut>

Raipe rahapelipäiväkirja. N.d. Verkkosivu. Viitattu 1.7.2020.
<https://rahapelipaivakirja.fi/>

Rahapeliongelman hoito ja tuki. 2019. THL verkkosivut. Viitattu 16.6.2020.
<https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki>

Salonen, A., Hagfors, H., Lind, K. & Kontto, J. 2020. Rahapelaaminen ja peliongelmat – Suomalaisten rahapelaaminen 2019. Tilastoraportti 8/2020. THL. Viitattu 27.5.2020.

https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139636/Suomalaisten%20rahapelaaminen%20ja%20peliongelmat%202019_tilastoraportti%2017.4.20.._.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Seikkula, J. & Arnkil, TE. 2011. Dialoginen verkostotyö. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. 3. p. Tampere: Tammerprint.

Sosiaalinen luotto. N.d. Aikuisten sosiaalipalvelut, Jyväskylän kaupungin verkkosivut. Viitattu 1.7.2020.

<https://www.jyvaskyla.fi/sosiaalipalvelut/talous-ja-toimeentulo/sosiaalinen-luotto>

Talouden tasapaino. N.d. Osuuspankin verkkosivut. Viitattu 2.10.2020.

<https://www.op.fi/verkkopalveluiden-kaytto/op-mobiili/talouden-tasapaino>

Tulot ja menot. N.d. Danske Bankin verkkosivut. Viitattu 2.10.2020.

<https://danskebank.fi/sinulle/tyokalut/tulot-ja-menot>

Ongelmapelaajien palvelut. N.d. Sovatek säätiön verkkosivut. Viitattu 4.9.2020.

<http://www.sovatek.fi/ongelmapelaajat.html>

Penno. N.d. Takuusäätiön verkkosivut. Viitattu 2.10.2020.

<https://www.takuusaatio.fi/palvelumme/penno>

Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. 2019. Helsinki: PunaMusta. 2. korjattu painos. Viitattu 24.3.2020.
http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137710/URN_ISBN_978-952-343-291-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Särkelä, A. 2001. Välittäminen ammattina. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.

S-pankki. N.d. Verkkosivut. Viitattu 2.10.2020.
<https://www.s-pankki.fi/>

Talous- ja velkaneuvonta. 2020. Oikeusapu. Viitattu 1.7.2020.
https://oikeus.fi/oikeusapu/fi/index/talous_ ja _velkaneuvonta.html

TEPA-termipankki. 2020. Haku 1.7.2020: välitystili. Viitattu 1.7.2020.
<https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/v%C3%A4litystili>

Veikkaus. N.d. Verkkosivut. Viitattu 1.7.2020.
www.veikkaus.fi

Vänskä, K., Laitinen-Väänänen S., Kettunen, T. & Mäkelä, J. 2011. Onnistuuko ohjaus? Sosiaali- ja terveystalouden ohjaustyössä kehittyminen. Helsinki: Edita Prima.