

Matti Huttunen

Miten pelihimo pääsee valloilleen?

Missä voiton mahdollisuutta vastaan ei ole ääretöntä määrää tappiomahdollisuuksia, punnitseminen on ihan turhaa, kaikki peliin.

BLAISE PASCAL (1)

Kuinka paljon saattaakaan tapahtua yhden ainoan sekunnin kuluessa, ja mitä kaikkea voikaan johtua yhdestä arpanopan heitosta.

HONORÉ DE BALZAC (2)



Tarujuurien mukaan vieraat jumalat opettivat ihmiselle uhkapelaamisen. Mutta jo sitä ennen kivikauden ihmiset olivat käyttäneet eläinten nilkan telaluita (arpakuutioiden tapaan ennustaakseen tulevaisuutta ja pelataksaan ilokseen keskenään (3). Idässä monissa kiinalaisissa kaupungeissa oli yli 3 000 vuotta sitten uhkapelitaloja, joissa lyötiin vetoa tais-televista linnuista tai heinäsirkoista tai pelattiin nykytalon tapaista arpapeliä.

Länsimaissa sosiaalisen uhkapelin rinnalle kehittyi 1600-luvun Venetsiasta alkaen kaupallinen uhkapelaaminen, jossa pelaajat eivät lyö vetoa toistensa kanssa vaan kasinoiden tai muiden laitosten ”pankkien” rahoja vastaan. Nykyajan hedelmäpelit ja ruletti ovat esimerkkejä kaupallisista uhkapeleistä, kun tiistai-illan pokeripeli ystävien kanssa on sosiaalisen uhkapelaamisen kantanäky.

Vuosisatojen kuluessa puhtaaseen sattumaan perustuvien uhkapelien rinnalle kehittyi pelejä, joissa voiton mahdollisuudet lisääntyivät pelaajien taitojen myötä. Tällaisia pelejä olivat muun muassa 1700- ja 1800-luvuilla suosittu korttipeli *faro* ja 1800-luvulla kehitetty pokeri eri versioineen tai jo Napoleon Bonaparten lempipeli *black jack* eli kansanomaisemmin ventti.

Uhkapelit ovat aina olleet suosittuja kaikissa

yhteiskuntaluokissa. Keski-Euroopan kasinoiden ja kylpylöiden loistokkuus veti puoleensa

1700- ja 1800-luvuilla niin aatelliset, rikkaat kuin erilaiset nousukkaat, ja perinne on jatkunut niin Monte Carlon kuin Las Vegasin ja Macaon kimaltelevissa peilisaleissa. Peruskansan syvät rivit ovat voineet tyydyttää pelihimonsa niin raveissa, pelikoneissa, lotossa ja veikkauksissa kuin yksityisissä peliringeissä. Ja vaikka miehet pelaavatkin pelejä naisia enemmän, historia tuntee monia kuuluisia uhkapelurinaisia aina Ranskan kuningatar Marie Antoinettesta villin lännen Pokeri -Alice Iversiin ja televisiosarja Baywatchin seksipommiin Pamela Andersoniin.

Riskipelaaminen on veressä

Uhkapelaamisen tuoma jännitys ja mielihyvä ovat ihmisen veressä. Eivätkä vain ihmisen soluissa, sillä monet eläimet aina mehiläisistä apinoihin ottavat riskejä palkintojen toivossa (3). Koeolosuhteissa makakiapinat valitsevat vaihtelevan mehumäärän saamiseen johtavan käytöksen kuin aina saman mehumäärän palkinnoksi antavan käytöksen (4). Ehkä uskallus

ottaa riskejä palvelee niin yksilöiden säilymistä elossa kuin lajien kehitystä.

Yli puolet aikuisista pelaa jotain rahapeliä ainakin kerran kuukaudessa. Tätä tapaa tai tarvetta niin valtiot, kasinot kuin mafiosot pyrkivät hyödyntämään omaan rahan himoonsa.

Uhkapelien uhka ja pakonomainen pelaaminen

Suurelle osalle rahapelejä pelaavista tapa säilyy arkea elävöittävänä seurapelinä. Uhkapelit eivät kuitenkaan olisi uhkapelejä, jos ne eivät myös vaarantaisi niin pelaajien hyvinvointia kuin yhteiskuntajärjestystä. Tämä tosiasia on saanut kirkot ja lainlaatijat nimeämään rahapelit synniksi tai rikokseksi. Yritykset kontrolloida uhkapelejä eivät kuitenkaan ole onnistuneet tukahduttamaan ihmisten halua erilaisiin rahapeleihin. Kielloista piittaamatta pelaaminen on aina jatkunut niin pimeillä kujilla kuin ravintoloiden takahuoneissa.

Pakonomainen pelaaminen muistuttaa suuresti niin alkoholismia kuin narkomaniaa tai seksi- ja ostopakkoa. Psykiatriassa patologiselle uhkapelaamiselle tai uhkapelipakolle on sovitettu diagnostiset kriteerit (TAULUKKO 1), joiden avulla on voitu selvittää ongelmia tuottavan pelaamisen yleisyyttä ja taustaa. Suomessa vajaa 2 % aikuisista on peliriippuvaisia, ja lisäksi pelaaminen rahasta aiheuttaa noin 4 %:lle yli 15 vuoden ikäisille merkittäviä ongelmia (5). Miehet pelaavat rahasta selvästi useammin kuin naiset, ja he myös alkavat pakkopelaamisen naisia nuorempana.

Geenit ja dopamiini

Kaksosilla tehtyjen tutkimusten valossa uhkapelipakon periytyvyyden on arvioitu olevan 50–60 %, joten perinnölliset tekijät lisäävät selvästi uhkapelipakon kehittymisen riskiä. Selvitysten mukaan samat tekijät lisäävät myös alkoholismin, antisosiaalisen käytöksen ja vakavien masennustilojen riskiä sekä osin selittävät traumaattisten elämäntapahtumien ja uhkapelipakon välistä yhteyttä (6).

Lähes kaikki keskushermoston välittäjäaineiden (dopamiini, noradrenaliini, serotoniini,

Uhkapelipakon diagnostiset kriteerit (DSM-5)

Itsepäinen ja toistuva ongelmallinen uhkapelaaminen, joka aiheuttaa kliinisesti merkittävää haittaa tai kärsimystä, jonka osoituksena ilmenee vähintään neljä seuraavista oireista vuoden aikana.

On pelattava jatkuvasti suuremmilla rahasummilla saadakseen haluamansa.

Pelaamisen vähentäminen tai lopettaminen aiheuttaa levottomuutta tai ärtyisyyttä.

On toistuvia epäonnistuneita yrityksiä hallita, vähentää tai lopettaa pelaaminen.

Pelaaminen hallitsee ajatuksia ja on jatkuvasti mielessä.

Pelaa paetakseen tai helpottaakseen oloaan.

Hävittyään palaa pian pelaamaan tasoittaakseen tappionsa.

Valehtelee salataakseen pelaamisen aiheuttamia rahamäärien menetyksiä.

On vaarantanut tai menettänyt tärkeän ihmissuhteen, työpaikan tai tilaisuuden pelaamisen takia.

Tukeutuu muihin selvittääkseen pelaamisen aiheuttamasta taloudellisista ahdingosta.

Uhkapelaaminen ei johdu maanisesta sairausjaksosta.

glutamaatti, opioidit) ja useiden eri aivoalueiden (muun muassa striatum ventralen, ventromediaalinen prefrontaalinen kuorikerros, aivosaareske) on esitetty olevan uhkapelipakon taustalla (7). Neurobiologisten selitysmallien suosikiksi on noussut opioidien ohella dopamiini, joka säätelee mielihyvää ja jonka erityksen uskotaan olevan yhteinen tekijä kaikissa addiktioissa päihteistä uhkapeliin ja seksiin. Samalla tavoin pelkkä rakastetun kuvan näkeminen tuottaa aivoissa saman dopamiinin erityksen tulvahduksen kuin alkoholi ja kokaiini (8). Tuo tulvahdus saa ihmisen kokemaan olevansa jälleen elossa.

Dopamiinin aineenvaihdunnan merkitykseen uhkapelipakon neurobiologiassa sopii myös se kliininen havainto, että dopaminergiset lääkkeet lisäävät selvästi Parkinsonin taudista kärsivien potilaiden uhkapelaamista, seksipakkoa ja muuta pakonomaista impulsiivista käytöstä (9). Dopamiinin arvellaan myös lisäävän elämishakuisuutta, joka on korostunut uhkapelipakkoisten ryhmässä (10, 11).

Pelaamisesta ja pelaamisen pakosta

Pelaaminen on aina eräänlaista kaksintaistelua. Keskinäisestä kukkotappelusta aina innostuneet miehet pelaavatkin naisia useammin osin taitoon perustuvia ja keskenään pelattavia uhkapelejä.

Sattumaan perustuvissa uhkapeleissä vastustajana ei kuitenkaan ole toinen pelaaja, vaan kohtalo. Fjodor Dostojevskin pienoisromaanin Pelurit (12) päähenkilö Aleksei asetti rahansa kolmasti peräkkäin punaiselle voittaen suuren määrän rahaa:

”Silloin minun olisi pitänyt poistua, mutta minussa heräsi jokin kummallinen viehtymys, eräänlainen halu härnätä kohtaloa, halu antaa sille luunappi, näyttää sille kieltä”.

Etenkin uhkapelipakosta kärsiville on usein ominaista usko erilaisiin irrationaaliin järjestelmiin, joiden avulla pelaaja voi hallita sattuman väistämättömyyttä. Uhkapelipakosta kärsivä Fjodor Dostojevski uskoi Aleksandr Puškinin novellin *Patarouvan* (13) Hermanin tavoin sattuman voittavaan sarjaan. Kirjeessään veljelleen Mikhaelille hän kirjoittaa: *”Wiesbadenissa keksin pelijärjestelmän – ja voitin heti*

kymmenentuhatta frangia. Seuraavana päivänä luovuin järjestelmästä häviten kaikki rahani. Samana iltana palasin kuitenkin pelaamaan tuolla järjestelmällä ja voitin pian kolmetuhatta frangia” (14).

Rulettia pelaavat pelurit ovat vuosikymmeniä kehittäneet eri järjestelmiä, jotka tuottaisivat keskimääräistä suuremmalla todennäköisyydellä suuria rahasummia. Monacon kasinon historiassa ainoastaan englantilainen insinööri Joseph Jagger onnistui vuonna 1873 voittamaan rulettipöydän sattuman ja ansaitsemaan ”systeemillään” neljässä päivässä 60 000 punttaa. Pian kuitenkin osoittautui, että Jaggerin pelaamien yhdeksän numeron suurempi todennäköisyys perustui yhden rulettipöydän pyörän pinnan epätasaisuuteen. Pöytien pinnan jokaamuinen tarkastaminen hävitti Jaggerin ”järjestelmän” toimivuuden (3)

Rahapanokset ja rahan voittaminen ovat olennainen osa uhkapelaamisen viehätystä. Pokerin pelaaminen ilman panoksia on lopulta varsin tylsä peli. Viime vuosisadan ehkä tunnetuimman uhkapelurin kreikkalaisen Nicholas Dandaloksen sanoin: *”Pelaamisen ja voittamisen jälkeen parasta on pelaaminen ja häviäminen”*



(3). Tuon kuuluisan pelurin lause välittää jotain olennaista uhkapelin viettelevästä viehätyksestä.

Taloudelliset vaikeudet ja helpon rahan voittaminen ovat aina olennainen tekijä uhkapelipakossa. Fjodor Dostojevskin uhkapelipakon taustalla olivat sekä omat taloudelliset huolet että halu huolehtia hänen läheisen veljensä Mikhaelin taloudesta. Dostojevskin *Pelurin alter egon* Aleksejin sanoin (12):

Tiedän vain sen, että minun täytyy voittaa, se on myös minun ainoa pelastukseni. No ehkäpä juuri siksi minusta tuntuukin, että tulen ehdottomasti voittamaan... Jollei ihminen olisi hukkumaisillaan, hän ei pitäisi oljenkortta puupölkkinä.

Voitin heti satatuhatta guldenia rougelle – voitin; asetin kaikki kaksisataa rougelle – voitin, kaikki neljäsataa rougelle voitin; kaikki kahdeksansataa manquelle – voitin; entisten lisäksi minulla oli nyt tuhatseitsemäsataa guldenia, ja tämän summan olin saanut lyhyemmässä kuin viiden minuutin ajassa! Kas sellaisina tuokioina unohtaa kaikki vanhat vastoinkäymiset! Minähän olin voittanut tuon summan kuin henkeni kaupalla, rohkenin heittäytyä vaaraan – ja olin jälleen kohonnut ihmisten joukkoon!

Rahan voittaminen ja erityisesti suuren rahamäärän voittaminen tuottaa pelaajalle euforisen olon:

Huomattuani, että punainen oli tullut perätysten seitsemän kertaa, takerruin siihen kuin kiusallani. Olen vakuuttunut, että siihen vaikutti puolittain turhamaisuus; minua halutti hämmästyttää katselijoita mielettömällä uhkapelillä, ja – merkilinen aistimus – muistan selvästi, että minut tosiaankin, ilman itserakkauden hiventäkään, valtasi äkkiä hirvittävä vaarasta piittaamaton kiihko. Kenties sielu, koettuaan perätysten monta elämystä ei saa kyllikseen, vaan ainoastaan kiihottuu ja vaatii lisää elämyksiä, yhä väkevämpiä, yhä voimakkaampia, kunnes lopullisesti turtuu.

Toistuvat menetykset saavat uhkapelipakosta kärsivän päättämään uudelleen ja uudelleen lopettaa pelaamisensa. Tämä ei kuitenkin taloudellisessa ahdingossa painiskelevälle ole helppoa:

Lähdettyäni kasinolta kaiken menettäneenä totesin, että liivintaskussani lojui vielä yksi guldeni. ”Onpahan millä mennä syömään” ajattelin, mutta

kuljettuani satasen askelta muutinkin mieleni ja käännyn takaisin. Asetin tuon guldenin manquelle ja toden totta, on jotakin erikoista siinä elämyksessä, kun yksin, vieraalla paikkakunnalla ja kaukana ystävistä, tietämättä millä huomenna saisi suuhunsa ruokaa, asettaa pelipanoksena viimeisen guldenin, kaikkein viimeisimmän! Minä voitin ja kahdenkymmenen minuutin kuluttua lähdin kasinolta taskussani sataseitsemänkymmentä guldenia. Se on totta. Kas sellaista voi toisinaan merkitä viimeinen guldeni! Entäpä jos olisin silloin antanut mieleni masentua, jollen olisi rohjennut uskaltaa? Huomenna, huomenna kaikki päättyy!

Pakkopelaamisen polku

Perintötekijöistä ja välittäjäaineista huolimatta pakkopelaajiksi ei kuitenkaan synnytä, vaan päätyminen pakkopelaajaksi on monien sattumien summa. Tuon uhkapelipakon riskitekijöitä ovat lapsuuden aikaiset traumaattiset kokemukset, pelaamisen myönteisesti suhtautuva kulttuuri, pelikoneiden, pubien tai kasinoiden läheisyys, pelaamista rohkaiseva roolimalli, kielteisten tunteiden hallintakeinojen hauraus tai niukkuus sekä ajankohtaiset kriisit tai pitkittyvä stressi. Mikään näistä riskitekijöistä ei kuitenkaan yksinään johda pakonomaiseen pelaamiseen.

Ulkopuolisen näkökulmasta niin uhkapelipakkoisen kuin alkoholistin tai narkomaanin käytöksen päämääränä on itsetuho. Erilaisista addiktioista kärsiviä vuosikymmeniä hoitaneen Lance Dodesin (15) kokemuksen valossa addiktiivisten käytösten päämääränä ei kuitenkaan ole kuolema, vaan vapautuminen mielelle sietämättömästä umpikujasta ja avuttomuuden tunteesta. Addiktioiden käyttövoimana on umpikujaan liittyvän avuttomuuden herättämät raivontunteet, jotka antavat kaikille addiktioille niille ominaisen intensiteetin ja rationaalisen käytöksen hallinnan menetyksen. Pelipakkoi-selle tai alkoholistille ainoana vaihtoehtoina ovat lamaantunut masennustila tai ”päätös” lähteä kohti pelipöytää tai paikallista pubia. Jo pelkkä päätös tuosta liikkeelle lähdöstä hävittää mielestä sille sietämättömän avuttomuuden tunteen.

Jo lähestyessäni pelisalia, heti kun kuulen ra-
hojen kilahtelua, sydäntäni alkaa miltei kouris-
tella.

Sosiaalipsykologinen tutkimus (14) tukee Dodesin näkemystä. Niin uhkapelipakon kuin muidenkin addiktioiden keskeinen syy on vaikeus hallita ristiriitaisia tunteita. Näitä aikuiselämän umpikujia ovat yksinäisyys ja erilaiset perheen sisäiset konfliktit, kipeät salaisuudet, taloudellinen ahdinko, työttömyys ja syrjäytyneisyys tai masennus- ja pelkotilat. Kyky hallita aikuiselämän ristiriitoja rakentuu vähitellen lapsuuden ja nuoruuden aikana, minkä vuoksi erilaiset lapsuuden kielteiset kokemukset lisäävät alttiutta ajautua uhkapelien pariin. Tämä sosiaalipsykologinen tapa ymmärtää addiktioiden luonnetta tekee myös ymmärrettäväksi erilaisten addiktioiden kasautumisen tai niiden korvautumisen toinen toisillaan.

Näin ymmärrettynä kuvitelma uhkapelipa-
kosta lääkkeiden avulla hoidettavana aivosai-
rautena jää unelmaksi. Rinnalle kulkeva ja uh-
kapelipakon luonnetta ymmärtävä toinen ihmi-
nen on paras ja kokonaisvaltaisin lääke. Ainakin Dostojevski itse koki, että hänen vaimonsa

kärsivällinen tuki oli tärkeä syy hänen vapautu-
misestaan kymmenen vuotta kestäneestä uhka-
pelipakostaan.

*”Anna, suutelen jalkojasi tietäen, että Sinulla on täysi syy halveksia minua ja siten ajatella, ’kyl-
lä hän palaa pelaamaan’... Mutta enkelini, Sinun täytyy ymmärtää: Tiedän varmasti, että kuolisit, jos pelaisin taas!... Nyt käteni ovat kuitenkin vapaat, uhkapeli ei enää sido niitä, vaan nyt keskityn vain työhöni enää uneksi öitä uhkapelistä, kuten olen tehnyt” (14)*

Nautinnon lähteiden moni- ja yksipuolisuus

Nicholas Dandalos nousi vuosikymmeniä kestäneen uransa aikana rutiköyhästä opporikkaaksi tai takaisin yli seitsemänkymmentä kertaa. Kun iäkkäältä ja lopulta köyhtyneeltä Dandalokselta kysyttiin, miltä kaiken jälkeen tuntuu pelata korkeintaan vain viiden dollarin panoksilla, hän vastasi sattuvasti: *”Hey, it’s action, isn’t it!”* (3)

Mielihyvää ja jännitystä tuottava toiminta on vitaalisen elämän ehto. Psykkisesti tasapainoinen aikuinen on Sigmund Freudin sanoin lapsen tavoin monipuolisesti aistillinen. Uhkapeleistä nauttiva suojautuu parhaiten uhkapelipakolta säilyttämällä kykynsä monipuoliseen ja vastavuoroiseen aistillisuuteen. Nautintojen yksipuolistumisessa pelaamiseen vaarana on elämää uhkaavan pelaamispakon kehittyminen. Dostojevskin *Pelurin* loppusivuilla kirjan taustahahmo mister Asley sanoo pelipakkoiselle Alekseille (12):

Te olette puutunut, homehtunut. Ette ole luopunut ainoastaan elämästä, omista ja yhteiskunnallisista harrastuksista, kansalaisen ja ihmisen velvollisuuksista, ystävistänne (ja onhan teillä niitäkin ollut) – te ette ole luopunut ainoastaan mistä tahansa tavoitteesta, pelivoittoa lukuun ottamatta – vaan unohtanut kaikki muistonnekin. ■

MATTI HUTTUNEN, professori, psykiatrian erikoislääkäri



KIRJALLISUUTTA

1. Pascal B. Mietteitä [suomennettu]. Juva: WSOY 1996, s. 180.
2. de Balzac H. Taikatalja [suomennettu]. Porvoo: WSOY 1934.
3. Schwartz DG. Roll the bones: the history of gambling. Casino edition. Las Vegas: Winchester books 2013.
4. McCoy AN, Platt ML. Risk-sensitive neurons in macaque posterior cingulate cortex. *Nat Neurosci* 2005;8:1220–7.
5. Jaakkola T. Viihteestä riippuvuudeksi – rahapeliongelman luonne. Tilastokeskus 2006. http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art_2006-12-13_002.html?s=0.
6. Lobo DS, Kennedy JL. Genetic aspects of pathological gambling: a complex disorder with shared genetic vulnerabilities. *Addiction* 2009;104:1454–65.
7. Potenza MN. Neurobiology of gambling behaviors. *Curr Opin Neurobiol* 2013;23:660–7.
8. Fisher H. Miksi rakastumme [suomennettu]. Helsinki: Prometheus kustannus Oy 2010.
9. Weintraub D, Koester J, Potenza MN, ym. Impulse control disorders in Parkinson disease: a cross-sectional study of 3090 patients. *Arch Neurol* 2010;67:589–95.
10. Nordin C, Nylander PO. Temperament and character in pathological gambling. *J Gambl Stud* 2007;23:113–20.
11. Costa VD, Tran VL, Turchi J, Averbeck BB. Dopamine modulates novelty seeking behavior during decision making. *Behav Neurosci* 2014;128:556–66.
12. Dostojevski F. Pelurit [suomennettu]. Helsinki: Kirjayhtymä Oy 1982.
13. Puškin A. Patarouva ja muita kertomuksia [suomennettu]. Hämeenlinna: Karisto Oy 1980.
14. Tepperman L, Albanese P, Stark S, Zahlan N. The Dostoevsky effect: problem gambling and the origins of addiction. Don Mills: Oxford University Press 2013.
15. Dodes L. Breaking addiction: a 7-step handbook for ending any addiction. New York: HarperCollins 2011.