

MATTIAS BOSTRÖM

ÄLÄ JÄÄ KIINNE!



Sisällysluettelo

Johdanto	4
1.Suhteeni peleihin	7
2.Elämää ohituskaistalla	17
3.Aika ennen häitä, noin puoli vuotta	23
4.Häät, ja aika sen jälkeen 3kk	33
5.Lopun alku	41
6.Rotko häämöttää	46
7.Uusi elämä	54
8.Miten voin olla pelaamatta?	61
9.Velkajärjestelyyn?	65
10.Mielipiteeni peliriippuvuudesta	71

© 2018 Mattias Boström
Kustantaja: BoD – Books on Demand, Helsinki, Suomi
Valmistaja: BoD – Books on Demand, Norderstedt, Saksa
ISBN: 978-952-80-0526-1

Johdanto

Saatanan paskiainen, perkeleen pikku paska. Punertavat silmät tuijottavat peilistä, ja katse on täysin tyhjä.

Kuka sinä edes olet?

En tunnista itseäni, näen vain täysin turhan idiootin joka onnistui ryssimään kaiken. Kyyneleet virtaavat vielä poskilla, ja mietin että oliko tämä tässä?

Onko kaikki tosiaan tässä? Rahat, avioliitto, elämä?

Ajatukset liikkuvat edestakaisin menneissä vuosissa. En voi uskoa tätä. Miten minä päädyin tähän?

Miten minä pystyin pelaamaan kaikki liikenevät rahat. Minullahan oli vedenpitävät suunnitelmat kaikelle. Olin tehnyt tarkat laskelmat peleille. Mielestäni olin keksinyt miten nettikasinossa tuplataan oikein, ikinä ei liikaa kerralla, mutta niin että pikkuhiljaa sai kasvatettua pelikassaa. Ja vaikka tuplasikin väärin niin se ei maata kaatanut, aina tuli seuraava kerta.

Tutkin jokaista urheilutapahtumaa niin tarkasti ettei vedonlyönnissä yksinkertaisesti olisi pitänyt pystyä

mokaamaan. Ja silti, silti useimmiten ei jäänyt kuin luu käteen.

Joka päivä oli uusi mahdollisuus, riippumatta siitä kuinka paljon sitä oli eilen hävinnyt. Niin pitkään kuin oli rahaa, oli aina sauma voittaa häviöt takaisin. Katse oli tiukasti aarrekartassa joka oli piirretty aivoihin. Ainoa minkä tarvitsin oli satatuhatta euroa. Se ei mielestäni ollut edes paljon.

Sadalla tonnilla olisin saanut kaikki velat maksettua, ja olisin viimein voinut viedä vaimoni häämatkalle. Se matka jonka oli pelannut häiden jälkeen, vain vajaa vuosi sitten. Kaikki oli valmiiksi suunniteltu.

Valitettavasti se kaikki oli vain harhaa päässäni. Kuvitelma että minä selviän tästä, maksoi mitä maksoi.

Haluan lyödä otsani peiliin niin lujaa että luuseri häviää. Sitä en kuitenkaan voi tehdä koska se jättäisi jälkiä epätoivostani. Jälkiä ei saa jättää, silloin jää kiinni.

Heitän kylmää vettä kasvoilleni, vedän syvään henkeä. Kokeilen jos ääni murtuu.

Ehkä olisi vielä jokin mahdollisuus, minun pitäisi vain keksiä mistä saan niin paljon rahaa että voin pelata

elämäni takaisin. Tällä hetkellä mahdollisuudet ovat
kylläkin häviävän pienet. Mutta ehkä...

- ryhdistäydy, sinä hoidat tämän. Sinä olet ennenkin ollut
kusessa

Pyyhin kasvot, ja avaan oven.

Siinä tyttäreni seisoo, iloisena niin kuin aina.

- isi, mitä sä teet?

Kolmevuotias pieni olento on täysin tietämätön siitä että
hänen isällään koittaa kohta ison valinnan hetki.

Hetki kun pitää valita voittaako vai häviääkö.

1.

Suhteeni peleihin

Minä olen aina pelannut uhkapelejä.

Jo pienenä poikana roikuin isäni kanssa milloin linja-autoasemalla, milloin jollakin huoltoasemalla, ja aina pelikoneiden äärellä.

Jos muistat millaista oli 80-luvulla kun vielä sai polttaa tupakkaa sisällä monessa paikassa. Se on yksi minun suosikki tuoksuista vieläkin. Isäni ei koskaan polttanut, hän jopa inhosi sitä hajua, mutta silti hän viihtyi siinä koneiden luona. Pidin sitä silloin jo hieman outona, koska hän aina kovaan ääneen kritisoi tupakoitsijoita kun joku sytytti tupakkansa meidän lähellä. Siinä me kuitenkin seisoimme, usein monta tuntia. Opin tunnistamaan mitkä pelit on parempia kuin toiset.

Meille toimivat nopeatempoiset pelit, nopeat jaot ja nopeat voitot, ja jos hävisi niin sekin tilanne meni nopeasti ohi.

Kaikki odottaminen on pois itse pelaamisesta. Välillä kun isä voitti jotain hän antoi minulle osan jotta pystyin pelaamaan toista konetta samaan aikaan. Ei ole kiva jos joku toinen osuu vieressä olevalle koneelle ja voittaa, on

parempi varmuuden vuoksi pelata sitä ettei vain menetä mitään.

Kun pelaa aika vain pysähtyy. Sitä jotenkin pääsee sellaiseen flow tilaan, jossa tuntee itsensä voittamattomaksi. Se on edelleen se tunne mitä kaipaan. Jos ei voitettu vaihdettiin paikkaa tai luovutettiin sillä kertaa. Aina tulisi uusi päivä.

1987 aloitin koulun. Silloin pelasini lähinnä jos löysin kolikon kadulta, en ainakaan muista että olisin ikinä saanut rahaa noin vain käteen. Jos isä oli voittanut edellisenä päivänä, hän oli ehkä antanut osan minulle, ja silloin pystyi pelaamaan, tai vaikka vain ostaa karkkia, sekin oli ok.

1991 muutimme Porvooseen Sipoosta. Aloitin viidennen luokan kaupungissa. Porvoo oli paljon isompi joten virikkeitäkin oli paljon enemmän. Jos oli luppoaikaa kierrettiin kavereiden kanssa tarkistamassa kauppojen tavaransäilytys- lokeroita. Ihmiset unohtivat yllättävän usein markan kolikon kaappiin. Poimimme kolikot talteen ja pelattiin esim. Citymarketin automaattirulettia, siinä pystyi usein monikertaistamaan markkansa, valitsemalla punaisen ja mustan välillä. Markalla sai kaksi markkaa. Ja tarpeeksi pitkään kun pelasi saatiin muutama markkaa mieheen.

Pelaaminen oli kuitenkin verrattain viatonta vielä tässä vaiheessa. Jos hävisi markkansa niin ei se kauheasti harmittanut, tehtiin vain jotakin muuta.

Yläasteella pelaaminen oli jo systemaattista , jos oli rahaa minä pelasin ne suurimmaksi osaa. Ja mukaan kuvaan oli tullut se että häviöt harmittivat, ne piti voittaa takaisin.

Muistan vielä miten mietin että kaverit oli nuijia kun ostivat karkkia, pelasivat flipperiä tai valitsivat jukeboksista biisejä. Mielestäni rahat oli fiksumpi sijoittaa johonkin missä oli mahdollisuus voittaa rahaa, tähän johti siihen että minä olin yleensä se jolla ei ollut rahaa.

Jos lintsattiin koulusta kaikki muut istuivat pöydässä kahvilla, minä join kahvini ja poltin tupakkani koneen äärellä. Se vain oli niin. Siinä minä viihdyin parhaiten.

Nautin suunnattomasti siitä kun onnistuin tyhjentämään automaatin. Peliautomaateilla on sisäänrakennettu toiminto jossa kone sylkee kaikki voitettut rahat ulos, jos pääsee tietyn rajan yli. Rakastin kaukaloon tippuvien kolikoiden ääntä. Parhaimillaan rahaa tuli useampi sata markkaa. Paskat siitä että koneeseen oli panostettu yhtä paljon, jollei enemmänkin, ennen lopetusta.

Muistan kertoja jolloin piti ostaa esimerkiksi uudet farkut tai kengät. Rahaa oli esimerkiksi, kaksisataa markkaa.

Siinä tuli helposti koukattua jonkun kuppilan kautta, ihan vain kahville ja pelaamaan. Jos siinä vaikka onnistuisi rahojen tuplaaminen. Se loppui usein siihen että rahaa piti nostaa lisää tililtä, ja jos ei rahaa ollut, sitä sai tyytyä johonkin halvempaan vaatekappaleeseen kuin siihen alkuperäiseen. Ilman ostosta ei voinut palata kotiin. Silloin olisi jäänyt kiinni. Kiinni ei saa jäädä, koska silloin pitää selitellä, ja siinä ei ikinä käy hyvin. Aina tulee sapiskaa.

Takaiskut olivat kuitenkin aika mietoja. Menoja ei vielä ollut juurikaan, asuinhan vielä kotona, eikä kännyköitäkään ollut. Teinhän minä töitäkin, ilmaislehtien jakelua, äitini avustuksella. Minä pidin rahat. Se oli yhteistyötä, äitini sai kuntoilla ja minä sain palkan, kaikki voittivat.

Huomioitava asia pelaamisessa on se, että häviöt unohdetaan nopeasti. Mutta voitot, varsinkin ne suuret jäävät päähän. Muistan vieläkin miten voitin ensimmäisen päävoittoni.

Se osui Porvoon linja-auto asemalla. Noppa niminen peli oli tullut markkinoille. Pelin idea oli heittää kolmea noppaa, ja jos sattui saamaan kolme kutosta, rahat sai takaisin nelikymmenkertaisesti. Minä sain sen, markan panoksella. Jumaliste, neljäkymmentä markkaa oli paljon rahaa. Elettiin 90-luvun alkua ja olin ehkä 12. Toisin sanoen, en

Tositarina peliriippuvuudesta ja mihin se voi johtaa.

Kun luet kirjan toivon, että sinusta tuntuu että istun edessäsi ja kerron oman tarinani, ja että se herättää sinussa tunteita, iloisesta hymähtämisestä raivoon, koska et voi käsittää miten joku voi käyttäytyä näin.

Halusin kirjoittaa tämän kirjan koska koen tärkeäksi edistää vaikeista asioista puhumista, se on mielestäni yksi tärkeimmistä askeleista peliriippuvuuden hoitoon.

Tämä on kirjoitettu sinulle joka itse kamppaillet riippuvuuden kanssa, mutta myös sinulle joka tunnet jonkun joka pelaa liikaa.

