

Jani Kinnunen

Verkkorahapelaamisen muodonmuutos

RAPORTTI



© Kirjoittaja ja Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Taitto: Christine Strid

ISBN 978-952-245-247-4 (painettu)

ISSN 1798-0070 (painettu)

ISBN 978-952-245-248-1 (pdf)

ISSN 1798-0089 (pdf)

Yliopistopaino

Helsinki 2010

Saatteeksi

Sosiaali- ja terveysministeriön tavoitteena on peliriippuvuuden vähentäminen, uuden teknologian mukanaan tuomien uusien riippuvuuksien tunnistaminen ja niiden hoidon parantaminen. Rahapelaamista ehkäiseviä toimia kohdennetaan niin, että pelaamisen aloittamisikä nousee ja ongelmien kasautuminen vähenee. STM on antanut tämän tehtävän käytännön toteuttamisen koordinoinnin Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL). Nopeasti muuttuvaa rahapelaamista on seurattava ja tutkittava jatkuvasti päätöksenteon ja toiminnan kehittämisen pohjaksi.

Tämä on toinen STM:n rahoituksella Tampereen yliopiston informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitoksella tehty tutkimus verkkopelaamisesta, edellinen käsitteli nettipokeria, siihen liittyviä pelikokemuksia ja pelaamisen hallintaan liittyviä kysymyksiä (Svartsjö et al. 2008). Tässä raportissa kuvataan verkossa tapahtuvan pelaamisen nopeaa kehitystä. Raportin mukaan enää ei ole selvää, missä kulkee raja perinteisen rahapelaamisen ja digitaalisen viihdepelaamisen välillä. Verkkoympäristössä periaatteessa mistä tahansa viihdepelistä on teknisesti mahdollista muokata peli, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan rahapanoksilla. Taitoelementit ja peleihin rakennettu sosiaalinen kanssakäyminen korostuvat. Rahan ja pelaamisen uudenlainen kietoutuminen yhteen hämmentää ja vaatii paljon myös rahapelihaittojen ehkäisyltä ja pelaamisen valvonnalta.

Suomalainen rahapelitarjonta on jatkuvassa muutoksessa. Valtioneuvosto on myöntänyt tämän vuoden alussa Raha-automaattiyhdistykselle ja Veikkaukselle luvan välittää rahapelejään myös sähköisesti. Perusvaatimukset sähköiselle rahapelien välittämiseksi koskevat pelaajan tunnistamista ja pelaamisen seurantaa sekä peli- ja pelaajakohtaisten rajoitusten asettamista. Muutokset lisäävät verkossa tarjottavien rahapelien tarjontaa huomattavasti, etenkin kun pelaajat törmäävät Internetissä välittömästi myös ulkomaisten peliyhtiöiden laajaan suomenkielisten pelisivustojen tarjontaan. Tilanne haastaa rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämisen.

Verkkopelaamisen muodonmuutos -raportti on erityisen tärkeää luettavaa rahapelaamisen ja rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoidon parissa työskenteleville.

Sähköinen maailma on osa arkeamme. Viime vuonna tässä sarjassa julkaistussa raportissa kuvattiin myös verkossa tapahtuvaa peliongelmiin hoitoa (Pitkänen ja Huotari 2009). Sosiaali- ja terveysministeriö ja THL seuraavat rahapelaamisessa tapahtuvia muutoksia tarkasti ja tukevat vaikuttavan ehkäisyn ja helposti saavutettavien palvelujen kehittämistä rahapeliongelmallisille ja heidän läheisilleen.

Helsingissä 3.3.2010

Kari Haavisto
Neuvotteleva virkamies
Haittojen ehkäisemisen ryhmä
STM

Saini Mustalampi
Kehittämispäällikkö
Tupakka-, päihde- ja rahapelihaitat -yksikkö
THL

Tiivistelmä

Jani Kinnunen. Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (THL), Raportti 12/2010. 72 sivua. Helsinki 2010.

ISBN 978-952-245-247-4 (painettu), ISBN 978-952-245-248-1 (pdf)

Tähän raporttiin on kerätty vuosina 2008–2009 toteutetun Verkkorahapelaamisen muodonmuutos -tutkimushankkeen tulokset. Tutkimuksessa tarkasteltiin, millaisia uudenlaisia rahapelejä ja pelaamisen tapoja Internetiin on viime vuosina syntynyt ja millä tavalla perinteisemmät rahapelaamisen muodot ottavat paikkansa verkkoympäristössä. Erityisesti huomio kiinnittyi ns. *skill gaming*- eli taitopelisivustojen yleistymiseen verkossa.

Uudenlaisia rahapelaamisen muotoja verkossa yhdistää se, että raja rahapelien ja digitaalisten viihdepelien välillä on muuttunut entistä hämärämmäksi. Verkkoympäristössä periaatteessa mistä tahansa viihdepelistä on teknisesti mahdollista muokata rahapeli, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan rahapanoksilla. Tätä mahdollisuutta ovat hyödyntäneet lukuisat Internetin taitopelisivustot, joista suomenkielinen *Topkani.fi*-sivusto otettiin perusteellisempaan tarkasteluun. Lisäksi tutkimusaineistoa kerättiin Veikkauksen koepelipalveluun rakennetun testipelin avulla. Taitopelisivustoilla pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, eivätkä pelinjärjestäjää vastaan. Pelinjärjestäjän rooli on tarjota peli sekä mahdollistaa se, että vastapelaajat löytävät toisensa. Koska taitopelejä pelataan nimenomaan toisia pelaajia vastaan, liittyy uudenlaisiin rahapelaamisen muotoihin myös uudenlaisia sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja, jotka puuttuvat perinteisemmistä rahapeleistä.

Verkossa voi yleisesti pelata myös perinteisempiä rahapelejä, kuten bingon, loton tai kasinopelien elektronisia versioita, jotka ovat pääasiallisesti puhtaita onnapelejä. Uudenlaisten rahapelaamisen muotojen myötä osittain taitoon perustuvien rahapelien, kuten nettipokerin, suhteellinen osuus tarjonnassa on kasvanut. Tutkimustulosten perusteella eri pelityypit kiinnostavat eri pelaajatyyppejä. Taitopelisivustojen pelit kiinnostavat myös sellaisia pelaajia, jotka eivät välttämättä pelaa lainkaan perinteisiä rahapelejä. Uudenlaisten rahapelien pelaajat eivät välttämättä miellä itseään ollenkaan rahapelaajiksi, vaikka liittävätkin peleihinsä rahapanoksen. Rahan sijasta he painottavat pelaamisen sosiaalisia puolia sekä omien taitojen koettelemista peleissä.

Taitopelisivustoilla pelejä ympäröi nettiyhteisö, johon on liityttävä ennen kuin pelejä voi pelata rahasta. Pelaajat pelaavat toisin sanoen oman yhteisönsä jäseniä vastaan. Pelaaminen ja yhteisössä toimiminen ovat toisiaan hyödyttävässä vuorovaikutussuhteessa. Mitä enemmän pelejä pelaa, sitä paremmat vuorovaikutusmahdollisuudet saa yhteisössä toimimiseen. Mitä enemmän käyttää aikaansa yhteisössä, sitä helpompi on löytää vastapelaajia peleihin. Rahasta pelaaminen ja

yhteisöllisyys asettuvat myös jännitteeseen asemaan keskenään. Kun yhteisön sisälle syntyy pysyviä ihmissuhteita, ei tuttuja vastaan välttämättä haluta pelata enää rahasta. Rahapanoksella pelaaminen on hyväksyttävämpää tuntematonta pelaajaa vastaan. Ne pelaajat, jotka pelaavat taitopelejä erityisesti voittaakseen, eivät halua toimia peliyhteisön puolella aktiivisesti eivätkä muutenkaan painota pelaamisen sosiaalisia puolia.

Uudenlaisiin rahapelaamisen muotoihin liittyvät sosiaaliset puolet voivat toimia pelihaitoilta suojaavina tekijöinä. Kun pelaajat tuntevat toisensa, on toisen liialliseen pelaamiseen helpompi puuttua. Toisaalta sosiaalinen paine voi vaikuttaa myös siten, että pelaajat viettävät aikaa pelisivustolla enemmän kuin yksin pelattavien pelien parissa. Toistaiseksi taitopelisivustojen pelejä pelataan pienillä panoksilla, jotka eivät aiheuta erityisen suurta vaaraa vakavia taloudellisia tappioita ajatellen. Voittopotit ovat myös suhteellisen pieniä, mutta voivat tulevaisuudessa kasvaa suuremmiksi pelaajamäärien lisääntymisen myötä.

Avainsanat: pelit, rahapelit, pelaaminen, taitopelit, internet, pelihaitat, pelitutkimus, nettiyhteisöt, pelikulttuurit

Sammandrag

Jani Kinnunen. Verkkorahapelaamisen muodonmuutos [Formförändringen i spelandet om pengar på nätet]. Institutet för hälsa och välfärd (THL), Rapport 12/2010. 72 sidor. Helsingfors 2010. ISBN 978-952-245-247-4 (tryckt), ISBN 978-952-245-248-1 (pdf)

I den här rapporten har resultaten från forskningsprojektet Verkkorahapelaamisen muodonmuutos (Formförändringen i spelandet om pengar på nätet), som genomfördes åren 2008–2009, sammanställts. Syftet med forskningen var att granska hurdana nya spel om pengar och spelsätt som har uppstått på Internet under de senaste åren och på vilket sätt de mer traditionella formerna av spel om pengar intar sin plats i webbmiljön. Speciell uppmärksamhet fästes vid att webbplatser för s.k. *skill gaming* eller skicklighetsspel blir allt vanligare på nätet.

De nya formerna av spel om pengar på Internet förenas av att gränsen mellan spel om pengar och digitala underhållningsspel har blivit suddigare. I webbmiljö är det tekniskt möjligt att omarbete vilket underhållningsspel som helst till ett spel om pengar, i vilket spelarna spelar mot varandra genom penninginsatser. Denna möjlighet har utnyttjats av ett stort antal webbplatser för skicklighetsspel på Internet. Av dessa granskades den finska webbplatsen *Topkani.fi* mer ingående. Forskningsmaterial samlades dessutom in med hjälp av det testspel som finns inbyggt i Veikkaus provspelstjänst. På webbplatser för skicklighetsspel spelar spelarna mot varandra, inte mot spelarrangören. Spelarrangörens roll är att tillhandahålla spelet och göra det möjligt för motspelarna att hitta varandra. Eftersom skicklighetsspel uttryckligen spelas mot andra spelare är de nya formerna för spel om pengar också förknippade med nya former av social växelverkan som saknas i de mer traditionella spelen om pengar.

På nätet kan man i allmänhet även spela mer traditionella spel om pengar, såsom elektroniska versioner av bingo, lotto eller kasinospel. Dessa är huvudsakligen rena turspel. I och med de nya formerna av spel om pengar har den relativa andelen spel om pengar som delvis bygger på skicklighet ökat i utbudet. Att döma av forskningsresultaten intresserar olika speltyper olika spelartyper. Spelen på webbplatser för skicklighetsspel intresserar även sådana spelare som inte nödvändigtvis över huvud taget spelar traditionella spel om pengar. Spelarna av de nya spelen om pengar anser inte nödvändigtvis själva att de spelar om pengar, trots att spelen är förknippade med penninginsatser. I stället för pengarna betonar de spelandets sociala sidor och testandet av den egna skickligheten i spelen.

På webbplatserna för skicklighetsspel omges spelen av en nätgemenskap som man måste gå med i innan man kan spela spel om pengar. Spelarna spelar med andra ord mot medlemmarna av den egna gemenskapen. Spelandet och aktiviteten i gemenskapen står i ett förhållande av växelverkan och ömsesidigt utnyttjande. Ju

fler spel man spelar, desto bättre möjligheter har man att interagera i gemenskapen. Ju mera tid man spenderar i gemenskapen, desto lättare är det att hitta motspelare till spelen. Spelandet om pengar och gemenskapen intar även en position av inbördes laddning. Då bestående människorelationer uppstår inom gemenskapen vill man inte nödvändigtvis längre spela om pengar mot bekanta. Att spela med en penninginsats är mer acceptabelt när motspelaren är okänd. De spelare som framför allt spelar skicklighetsspel för att vinna vill inte vara aktiva inom spelgemenskapen eller i övrigt prioritera de sociala sidorna hos spelandet.

De sociala sidorna hos de nya formerna för spel om pengar kan fungera som skyddande faktorer när det gäller spelandets negativa sidor. När spelarna känner varandra är det lättare att ingripa i en annan persons överdrivna spelande. Å andra sidan kan det sociala trycket även få den effekten att spelarna spenderar mer tid på spelwebbplatsen än med spel som man spelar ensam. Tills vidare spelas spelen på webbplatserna för skicklighetsspel med små insatser som inte ger upphov till särskilt stora risker för allvarliga ekonomiska förluster. Vinstpotterna är också relativt små, men kan växa i framtiden som en följd av att antalet spelare ökar.

Nyckelord: spel, penningspel, spelande, skicklighetsspel, internet, spelrelaterade problem, spelforskning, nätgemenskaper, spelkulturer

Abstract

Jani Kinnunen. Verkkorahapelaamisen muodonmuutos [Transformation of online gambling]. National Institute for Health and Welfare (THL), Report 12/2010. 72 pp. Helsinki 2010. ISBN 978-952-245-247-4 (printed), ISBN 978-952-245-248-1 (pdf)

This final report presents the results of the VerMu research project (“Transformation of online gambling”), which was carried out in 2008–2009. The VerMu project studied new forms and modes of gambling that have appeared on the internet in recent years, and looked at how more traditional forms of gambling have found their place in the online world. Particular attention was paid to the mushrooming of so-called “skill gaming” websites.

A feature that these new forms of online gambling have in common is that the boundaries between gambling games and digital entertainment games have become increasingly blurred. On the web, it is technically possible to basically transform any entertainment game into a gambling game, where players play against each other for cash. There are a number of skill-based gaming websites that have taken advantage of this opportunity. The VerMu research project took one such website, Topkani.fi, under more thorough review. Research material was also obtained with the help of a test game, which was available on a trial-gaming website designed by Veikkaus, the Finnish National Lottery. On a skill games website, players play against each other – not against the game operator. The role of the game operator is to offer a gaming arena where players can find other players. Being expressly player vs. player, skill games are also linked to new modes of social interaction, which are not found in more traditional gambling games.

Traditional games of chance, such as bingo, lotteries and casino games, have also made their way into the electronic world of the internet. The increased availability of new forms of gambling has also increased the proportion of games based on skill, such as online poker. The results of the VerMu research project indicate that different game types interest different types of players. Games of skill are popular also among those who do not perhaps play the more traditional games of chance. Those who play the new types of gambling games do not necessarily see themselves as gamblers, although they do choose to gamble for real-money stakes. They stress not the money, but the social aspect of the games and the chance to try out and hone their gaming skills.

As a rule, the games played on a skill games website are linked to online communities that require registration before you can start playing. In other words, the players play against members of their own online community. This creates a mutually beneficial interdependence between playing the games and interacting

in the community. The more you play, the better are your chances to interact. And the more time you spend interacting in the community, the easier it is to find people against whom to play. The online community can also create a strained relationship between playing for money and maintaining a sense of community. As relationships form within the community, players may feel reluctant to play against their new-found friends for money. Playing for money is more acceptable when you are playing a stranger. Those players who play skill games specifically to win do not have a desire to be socially active in-game, within the game community, nor do they make much of the social aspects of gaming in general.

However, the social aspects of new forms of gambling may in fact protect players from gambling harm. Forming relationships in the community can significantly lower the threshold for intervening in problem gambling. On the other hand, social pressure may also lead to players spending more time on a games website than they would on single-player games. Online skill games are still mostly low-stakes games, which pose only moderate risks in terms of financial losses. The wins are also relatively small, but they may increase as more and more players go online.

Keywords: games, gambling, gaming, skill games, internet, gambling harm, games studies, online communities, game cultures

Sisällys

Saatteeksi

Tiivistelmä

Sammandrag

Abstract

1	JOHDANTO	13
	Rahapelien muodonmuutos	13
	Rahapelien ja pelaajien suhteesta.....	14
2	VERKKO, RAHA JA PELIT.....	19
	Verkkorahapelaamisen muodonmuutoksen yleisiä linjoja	19
	Perinteiset rahapelit verkossa	20
	Verkon mahdollistamat uudenlaiset rahapelaamisen muodot	21
	Skill gaming eli taitopelisivustot	21
	Vedonlyöntipörssit.....	22
	Rahan ja pelien uudenlaisia yhteenliittymiä verkossa	23
3	TILASTOLLINEN KATSAUS TAITOPELIPALVELUN ERILAIISIIN PELAAJARYHMIIN.....	24
	Koepeli ja koepelipalvelu	24
	Aineisto.....	24
	Analyysimenetelmät	25
	Tulokset	26
	Pelaamisharrastusryhmät	26
	Rahapelien eri ominaisuuksien arvostaminen.....	27
	Rahapelien pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus	29
	Peliin uppoutuminen ja ongelmallinen rahapelaaminen	30
	Eri pelaajaryhmien välinen korrelointi.....	31
	Pelaajien suhtautuminen koepeliin	35
	Yhteenvedo koepelipalvelussa tehdyn tutkimuksen tuloksista.....	39
4	RAHAPELAAMISEN JA VERKKOYHTEISÖLLISYYDEN YHTEENKIETOUTUMINEN.....	41
	Topkani.....	41
	Haastatteluaineisto	43
	Rahapelaaminen taitopelisivustolla	43
	Tie pelimaailmaan	43
	Rahasta pelaamisen aloittaminen	45
	Pelaamisen kuvailu	46
	Taidolla ja vähän onnellakin	49
	Pelaajien väliset sosiaaliset suhteet	52
	Rahan merkitys pelikokemukselle.....	55
	Rahat vai yhteisö?.....	59

5	LOPUKSI	63
	Lähteet.....	65
	Liite 1. Taustatietolomake haastattelua varten.....	67
	Liite 2. Teemahaastattelurunko	71

1 JOHDANTO

Rahapelien muodonmuutos

Rahapelikulttuuri on osallisena digitaalisiin teknologioihin liittyvässä pelaamisen muodonmuutoksessa. Perinteiset ja aiemmin erilliset pelaamisen ja sosiaalisen kanssakäymisen ilmiöt saavat tietokoneella ja Internetissä uusia muotoja, joissa rahapelien ja viihdepelien välinen vuorovaikutus on yksi mielenkiintoinen kehityssuunta. Verkkorahapelaamisen muodonmuutosta yleisellä tasolla luonnehtii painopisteen siirtyminen onnesta taitoon. Taitopainotteisessa verkkorahapelaamisessa pelaajat ovat itse mukana rahapelin lopputuloksen määräytymisessä. Samalla itse rahasta verkossa pelattavat pelit ovat alkaneet muistuttaa yhä suuremmin aiemmin puhtaina viihdepeleinä tunnettuja tietokone- ja videopelejä. Rahapelien ja digitaalisten viihdepelien rajaa hämmentää edelleen se, että pelit ja raha kietoutuvat verkkoympäristössä uusilla tavoilla toisiinsa. Rahan liittyminen peliin ei automaattisesti muuta sitä rahapeliksi, vaikka mukaan tulisikin aiemmin vain rahapeleihin liitettyjä ominaisuuksia.

Tässä tutkimuksessa on keskitytty tarkastelemaan taitopainotteisten verkkorahapelien (ns. *skill gaming* -pelien) ja rahapeleihin liittyvän sosiaalisuuden aihepiiriä pelikulttuurisesta näkökulmasta. Tarkastelun tuloksia analysoitaessa on otettu myös huomioon pelihaittanäkökulma. *Verkkorahapelaamisen muodonmuutos* -tutkimushanke on toteutettu sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön rahoituksella vuosina 2008–2009. Tutkimuksessa on hyödynnetty myös aiempaa, *Method for Evaluation of Player Experiences* -tutkimuksessa kerättyä sosiaalista rahapelipalvelua koskevaa tilastollista aineistoa (ks. luku 3). Syntynyt tietämys tarjoaa mahdollisuuksia arvioida paremmin verkossa tapahtuvan rahapelaamisen kehityssuuntia. Rahapanokset ja taitoon perustuvat pelit tulevat liittymään toisiinsa uusilla tavoilla, millä on vaikutusta rahapelaamisen kenttään yleisemminkin. Verkkoympäristössä pelaamiseen liittyy myös kokonaan uudenlaisia sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja, jotka ovat puuttuneet perinteisempien rahapelien parista. Rahapelaaminen ja sosiaalinen pelaaminen liittyvät verkossa eri tavoin yhteen, mutta ne ovat myös jännitteisessä suhteessa keskenään. Tutkimustuloksista on hyötyä alan tutkijoiden ja pelaajien parissa toimivan henkilöstön lisäksi myös alan päättäjille ja tulevaisuuden pelipalvelujen kehittäjille.

Rahapelien ja pelaajien suhteesta

Rahapelejä on pelattu kautta ihmiskunnan historian ainakin niin kauan kuin rahaa tai siihen verrattavia hyödykkeitä on ollut olemassa (Dunkley 1985; Schwartz 2006). Rahapelien muodot ovat vaihdelleet aikakaudesta ja yhteiskunnasta toiseen, mutta jonkinlaista rahapelaamista on löydettävissä lähes kaikista tunnetuista kulttuureista (McMillen 1996; Preston ym. 1998). Uudet rahapelaamisen muodot ja rahapelimarkkinoiden kehittyminen ovat myötäilleet laajempia yhteiskunnallisia kehityskulkuja ja teknisiä innovaatioita (Elias & Dunning 1986; Brenner & Brenner 2008).

Rahapelaamiseen on kautta historian kohdistunut myös erilaisia kontrollitoimenpiteitä (Rose 1995). Jotkin rahapelaamisen muodot ovat olleet rajoitettuja tai kokonaan kiellettyjä tai rahapelaaminen on osittain tai kokonaan kielletty joltain ihmisryhmältä (Aasved 2003). Vaikka pelaaminen olisi kielletty lailla, ei rahasta pelaaminen kuitenkaan ole yleensä loppunut ainakaan kokonaan, vaan pelaaminen on jatkunut ”maan alla” eli paikoissa, joihin yhteiskunnallinen valvonta ei ole helposti yltänyt. Monissa maissa ainakin jonkinlainen rahapelaamisen muoto on kuitenkin ollut sallittua. Varsinkin erilaiset arpajaiset ovat tavanomainen rahasta pelaamisen muoto monissa maissa (Munting 1996).

Riippuen paikasta ja ajankohdasta rahapelaamisen kontrollitoimenpiteiden laajuus on vaihdellut hyvinkin paljon (Kingma 2004). Esimerkiksi arpajaisia on sallittu järjestää silloin, kun johonkin yleishyödylliseen tarkoitukseen on tarvinnut kerätä varoja, joita ei muuten olisi helposti saatu. Yksittäisen tavoitteen täytyttyä on arpajaisten järjestäminen voitu jälleen kieltää, kunnes tilanne on uudelleen ollut suosiollinen rahapelin järjestämiselle. Eräänlainen aaltoliike sallivampien ja kontrolloidumpien ajanjaksojen välillä on tavanomaista rahapelaamisen historialle yleisemminkin (Rose 1995). Viimeksi kuluneiden parinkymmenen vuoden aikana rahapelaamista koskevia rajoituksia on useissa maissa lievennetty. Rahapelaaminen on menettänyt jonkin verran siihen liitettyjä negatiivisia konnotaatioita, eikä sitä pidetä moraalisesti erityisen arveluttavana toimintana yhtä yleisesti kuin aiemmin (McMillen 2003).

Suomessa rahapelaamisesta on tullut melko arkipäiväistä toimintaa (Lehtonen 1995). Rahapelejä on tarjolla niin kioskeissa, ruokakaupoissa kuin varsinaisissa pelipaikoissakin, joita myös on yleisesti tarjolla varsinkin suuremmissa kaupungeissa. Lottoaminen on monelle viikoittainen rituaali ja urheilun seuraamiseen voidaan hakea pientä lisäjännitystä lyömällä ottelusta vetoa. Myös raviradoilla tapahtuva toton pelaaminen kuuluu monien hevosurheilun ystävien harrastuksiin. Monelle rahapelin pelaajalle pelaamisessa ei ole mitään uhkaavaa tai vaarallista, eikä pelaamista muutenkaan pidetä mitenkään ongelmallisena toimintana. Tämä ei tarkoita sitä, että rahasta pelaamiseen ei liittyisi myös monia haittoja ja ongelmia, mutta suurin osa pelaajista pystyy pitämään oman pelaamisensa hyväksytyissä rajoissa.

Rahapelit, joita Suomessakin pelataan, edustavat pitkälti melko vakiintuneita rahapelaamisen muotoja. Samoja rahapelejä tai hyvin lähelle samanlaisia rahapelejä pelataan myös monissa muissa maissa. Monet kasinoissa pelattavat pelit, kuten esimerkiksi ruletti, ovat jo vuosisatoja vanhoja (ks. esim. Schwartz 2006; McMullen 1996). Vaikka rulettiin olisi nykyisissä pelipaikoissa tehty joitain kosmeettisia muutoksia, ei itse pelimekaniikka ole muuttunut miksiäkään sitten sen keksimisen. Edelleen pelaajat pyrkivät arvaamaan, mille numerolle rulettipöydän kuula pysähtyy. Sama pelimekaniikka voidaan teknisesti siirtää sähköiseen laitteeseen, jolloin pelaajat eivät ole fyysisen rulettipöydän ääressä, vaan jännittävät pelin lopputuloksen ratkaisevan arvonnän tulosta peliautomaatin edessä. Voikin sanoa, että pelaamisen tavat ovat muuttuneet rahapelaamisen historian kuluessa enemmän kuin itse rahapelin ydin.

Rahapelejä tarkasteltaessa kannattaa kiinnittää huomio siihen, kuinka paljon pelaaja pystyy vaikuttamaan pelin kulkuun ja lopputuloksen määräytymiseen. Rahapelejä voi karkeasti jaotella onnenpeleihin, joissa pelaajilla ei ole mitään mahdollisuutta vaikuttaa lopputuloksen määräytymiseen, ja taitopeleihin, joissa pelaajat voivat omilla toimillaan pyrkiä minimoimaan sattuman vaikutusta (Caillois 2001; Reith 2002).

Puhtaissa onnenpeleissä, joita ovat esimerkiksi lotto, ruletti ja monet raha-automaattipelit, pelin lopputuloksen määräävä tapahtuma ja rahapelin pelaajan omat toimet on eri tavoin erotettu toisistaan. Pelin lopputulos määrittyy sattumanvaraisesti, ilman että pelaaja voisi panoksen asettamisen jälkeen vaikuttaa siihen millään tavoin. Se, millainen laite tai satunnaisgeneraattori lopputuloksen lopulta tuottaa, vaihtelee pelistä toiseen. Lotossa pelin lopputuloksen määrää lottokone, joka arpoo tarvittavan määrän numeroita. Ruletissa puolestaan pyörivää numeroalustaa kiertävä kuula pysähtyy sattumanvaraisesti jonkin numeron päälle. Raha-automaattipeleissä lopputuloksen määrittää mekaaninen tai sähköinen satunnaisgeneraattori. Rahapelin pelaajat eivät itse voi vaikuttaa mitenkään lottokoneen toimintaan, ruletin kuulan pyörimiseen tai raha-automaatin arvonnän muotoutumiseen. He voivat vain passiivisesti odottaa lopputuloksen määräytymistä sen jälkeen, kun panos on asetettu ja arvonta on aloitettu.

Rahapelin ja pelaajan välinen suhde on osittain riippuvainen siitä, kuinka suuri etäisyys pelaajan omilla toimilla ja pelin lopputuloksen määrittävällä tapahtumalla on (Reith 2002). Fyysisissä pelipaikoissa, kuten kasinoilla, pelaaja ja peli sijaitsevat samassa tilassa lähellä toisiaan. Pelaajan omat toimet ja pelin lopputuloksen ratkaiseva tapahtuma seuraavat toisiaan yleensä lyhyen aikavälin sisällä. Kun pelaaja asettaa panoksen jollekin tietylle numerolle esimerkiksi ruletissa, on pelin lopputulos tiedossa yleensä minuuttien sisällä. Voitot maksetaan myös välittömästi lopputuloksen ratkaisemisen jälkeen, minkä jälkeen uusi peli voi alkaa. Raha-automaattipeleissä pelaamisen eri vaiheet seuraavat toisiaan vielä nopeammin (Griffiths 2001). Pelin lopputulos voi ratketa vain muutaman sekunnin päästä panostusvaiheesta, ja uuden pelin voi aloittaa välittömästi edellisen jälkeen.

Pelin lopputuloksen määrittävä tapahtuma ja pelaajan omat toimet voivat kuitenkin sijaita myös huomattavan ajallisen ja paikallisen etäisyyden päässä toisistaan. Pelaaja voi täyttää lottokupongin ja maksaa pelimaksun kioskissa päiviä ennen pelin lopputuloksen ratkeamista. Pelaajan omat toimet ja lopputuloksen ratkaiseva toiminta eli lottokoneen arvonta on tyystin erotettu toisistaan. Lisäksi varsinkin isompien voittojen maksaminen tapahtuu vasta päivien kuluttua pelin lopputuloksen ratkaiseesta tapahtumasta.

Se, kuinka suuri etäisyys pelaajan omilla toimilla ja pelin lopputuloksen ratkaisevalla tapahtumalla on, on merkityksellinen pelaajan pelikokemuksen kannalta. Kun molemmat tapahtumat ovat lähellä toisiaan, voi pelaajalle syntyä illuusio, että hänen omat toimensa voivat jotenkin vaikuttaa pelin lopputulokseen (Bernstein ym. 1979; Rosecrance 1988; Brown ym. 2004). Lisäksi eri peleihin voidaan liittää ominaisuuksia, jotka lisäävät pelaajan hallinnan tunnetta, vaikka lopputuloksen ratkaisee täysin pelaajan toimista riippumaton tapahtuma. Esimerkiksi raha-automaatteihin voidaan lisätä näennäisiä toiminnallisuuksia, joilla ei todellisuudessa ole vaikutusta lopputuloksen määräytymiseen (Fisher 1993; Griffiths 1993, 1995, 2000). Pelin lopputulos arvotaan samalla hetkellä, kun pelaaja käynnistää pelin, vaikka ennen lopputuloksen paljastumista pelaaja saisikin painella myös muita nappeja kuin käynnistysnappia. Tällainen pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus on mahdollinen tilanteissa, joissa pelaaja on lyhytkestoisen pelin äärellä sen alusta loppuun asti. Jos pelin eri vaiheilla on pitkä ajallinen etäisyys, havaitsee pelaaja helpommin rajalliset vaikutusmahdollisuutensa pelin kulkuun.

Puhtaille onnenpeleille on yhteistä siis se, että pelin lopputuloksen määrävä tapahtuma ja pelaajan omat toimet on kokonaan erotettu toisistaan. Koska kyseiset kaksi tapahtumaa eivät vaadi minkäänlaista loogista yhteyttä, voi rahapelin ratkaiseva tapahtuma olla mikä tahansa yksiselitteinen asia, jonka kaikki pelaajat hyväksyvät. Tähän perustuu esimerkiksi urheiluedonlyönti tai mikä tahansa vedonlyönti jonkin tietyn tapahtuman lopputuloksesta. Kaikessa rahapelaamisessa, olipa kyse onnen- tai taitopeleistä, on kyse viime kädessä juuri vedonlyönnistä eli panoksen asettamisesta jonkin lopputuloksen puolesta (vrt. Goffman 1967). Vaikka esimerkiksi urheiluedonlyöntiin liittyy myös taitoon tai tietoon perustuvia elementtejä, on siinäkin kyse rahapelaajan oman toiminnan ja pelin lopputuloksen määrävän tapahtuman erottamisesta.

Urheiluedonlyönnissä vedonlyöjä ei periaatteessa pysty millään tavoin vaikuttamaan vedonlyönnin lopputuloksen määrävän tapahtuman kulkuun tai lopputuloksen määräytymiseen, vaikka hän voikin saamansa informaation perusteella arvioida, mikä on ottelun lopputulos. Jos vedonlyöjä pyrkii vaikuttamaan pelin kulkuun ja lopputuloksen määräytymiseen esimerkiksi järjestämällä sopupelin, on kyse kaksinkertaisesta sääntörikkomuksesta. Ensinnäkin rikotaan vedonlyönnin kohteena olleen pelin sääntöjä ja toiseksi sen perusteella pelatun rahapelin sääntöjä. Mikäli pelaaja jää tällaisesta toiminnasta kiinni, mitätöidään molempien pelien lopputulokset.

Puhtaissa onnenpeleissä pelaajat voivat enintään laskea todennäköisyyksiä pelin mahdollisille lopputuloksille. Kaikilla pelaajilla on yhtäläiset mahdollisuudet voittaa, jos pelin lopputulos on puhtaasti sattumaan perustuva (Caillois 2001). Mikään lisäinformaatio ei tuota etua yksittäiselle pelaajalle. Kun rahapelin lopputuloksen määräävä tapahtuma on jokin reaali maailman ilmiö, kuten urheilukilpailun tulos tai vaikkapa demokraattisten vaalien lopputulos, pystyy pelaaja ennakoimaan kyseisen tapahtuman lopputulosta saamansa informaation perusteella eri tavalla kuin puhtaissa onnenpeleissä. Jos yksittäinen vedonlyöjä saa enemmän tai laadukkaampaa informaatiota vedonlyönnin kohteena olevasta tapahtumasta kuin muut vedonlyöjät, hän pystyy muita paremmin arvioimaan, kuinka tapahtumassa käy. Tämän informaation perusteella hän pystyy eliminoimaan sattuman vaikutusta lopputuloksen ratkaisemisessa eli panostamaan rahansa todennäköisemmälle lopputulokselle (Reith 2002).

Silloinkin kun vedonlyöjä pystyy saamansa informaation perusteella arvioimaan muita vedonlyöjiä paremmin tapahtuman lopputuloksen, hän ei itse pysty vaikuttamaan lopputuloksen määräytymiseen. Vedonlyönti ja vedonlyönnin kohteena oleva tapahtuma pysyvät erillisinä. Ongelmallinen tilanne syntyy silloin, jos vedonlyöjä on osallisena myös vedon kohteena olevassa tapahtumassa. Tällainen tilanne syntyy esimerkiksi silloin, kun jalkapallojoukkueen jäsen lyö vetoa oman joukkueensa ottelusta. Hänellä on muihin vedonlyöjiin nähden etulyöntiasema, koska hän pystyy vaikuttamaan ainakin jonkin verran vedon ratkaisevan tapahtuman kulkuun ja lopputuloksen määräytymiseen. Tietenkään joukkuepelissä yksittäisen pelaajan suoritus ei ole ainoa asiaan vaikuttava tekijä, mutta varsinkin tilanteissa, joissa pelaaja on lyönyt vetoa omaa joukkuettaan vastaan, hän voi tehdä vastajoukkueen pelaamisesta omilla toimillaan helpompaa.

Lienee hyväksyttävämpää, jos joukkueen pelaaja lyö vetoa oman joukkueensa puolesta. Tällöin joukkueen menestymisen ja rahapelissä menestymisen tavoitteet ovat yhteneväiset. Mikäli asia ei ole kuitenkaan julkinen, eli muut vedonlyöjät eivät tiedä asiasta, saa vetoa lyönyt joukkueen jäsen etulyöntiaseman muihin vedonlyöjiin nähden. On selvää, että yksittäinen pelaaja yrittää pelata mahdollisimman hyvin, jos hänellä on henkilökohtainen panos pelissä. Tällainen asia on juuri sellaista informaatiota, jonka perusteella vedonlyöjät pyrkivät arvioimaan vedon kohteena olevan tapahtuman lopputuloksen. Jos tämän informaation saaminen estetään muilta vedonlyöjiltä, tilanteeseen muodostuu ainakin pieni moraalinen ongelma.

Rahapelin lopputuloksen ratkaiseva tapahtuma ja rahapelin pelaajan oma toiminta voivat olla myös yhteen liittyneitä. Tällaiseen tilanteeseen ei liity mitään ongelmaa, jos kaikki osalliset ovat siitä tietoisia. Joissakin rahapeleissä pelaajat pystyvät itse toimillaan vaikuttamaan lopputuloksen määräytymiseen toisin kuin puhtaissa onnenpeleissä. Näkyvin esimerkki viime vuosina tällaisista osittain taitoon perustuvista rahapeleistä on ollut pokeri ja varsinkin sen verkossa pelattava versio (Svartsjö ym. 2008). Pokeripelissä jokainen pelaaja tietää, että hänen oma toimintansa, samalla tavalla kuin muiden mukana olevien pelaajien toiminta, vai-

kuttaa pelin etenemiseen ja lopputuloksen määräytymiseen. Jokaisella on yhtäläiset sääntöjen sallimat oikeudet pyrkiä itselleen mahdollisimman hyvään lopputulokseen. Kaikki pelaajat tietävät ja hyväksyvät tämän ennen pelaamisen aloittamista.

Pokerissa pelaajien välinen vedonlyönti tapahtuu itse pelin sisällä. Pelaajat lyövät vetoa siitä, että heidän oma kätensä on parempi kuin vastustajan käsi tai että vastustajalla ei ole niin hyvä käsi kuin hän antaa ymmärtää. Pelaajien välinen vuorovaikutus tapahtuu pokerin sääntöjen määrittämässä rajoissa, minkä perusteella he pyrkivät arvioimaan omia ja vastustajien mahdollisuuksia. Periaatteessa olisi mahdollista, että myös itse pokeripelin ulkopuoliset henkilöt löisivät vetoa pelin lopputuloksesta. Tällöin tilanne muistuttaisi urheiluviedonlyöntiä, jossa vedonlyöntijät itse eivät voi vaikuttaa vedonlyönnin kohteena olevan tapahtuman kulkuun tai lopputuloksen määräytymiseen. Kyseessä olisi tilanne, jossa yhden rahapelin päälle olisi ”rakennettu” toinen rahapeli.

Rahapelin lopputuloksen ratkaiseva tapahtuma voi olla periaatteessa mikä tahansa tapahtuma, myös toinen rahapeli, josta pelaajilla on yhteisymmärrys. Rahapelit eroavat toisistaan sen mukaan, missä määrin pelaajat voivat itse vaikuttaa pelin lopputuloksen ratkaisevaan tapahtumaan. Puhtaissa onnenpeleissä pelaajien oma toiminta ja pelin lopputuloksen ratkaiseva tilanne on kokonaan erotettu toisistaan, eikä yksittäisellä pelaajalla ole mitään etua toisiin pelaajiin nähden. Jos rahapelin lopputuloksen määrää jokin reaali maailman tapahtuma, joka ei perustu puhtaasti sattumaan, pelaajat voivat saamansa informaation perusteella päätellä tapahtuman eri lopputulosten todennäköisyyksiä. Tällöin yksittäinen pelaaja voi suuremman tai laadukkaamman informaation perusteella saada etulyöntiaseman muihin rahapelin pelaajiin nähden. Hän ei kuitenkaan itse pysty vaikuttamaan rahapelin lopputuloksen määrävään tapahtuman kulkuun, vaan pystyy vain arvioimaan lopputuloksen eri todennäköisyyksiä. Rahapeleissä, jotka perustuvat ainakin osittain taitoon, pelin lopputuloksen määrittävä tapahtuma ja peli ovat yksi ja sama asia, johon pelaajat voivat omilla toimillaan vaikuttaa.

2 VERKKO, RAHA JA PELIT

Verkkorahapelaamisen muodonmuutoksen yleisiä linjoja

Periaatteessa mihin tahansa peliin, jossa on yksiselitteinen loppuratkaisu, voidaan liittää rahapanos. Pelaajat voivat sopia keskenään peliin asetettavasta panoksesta ja sen koosta. Tällaiset pelit ovat kuitenkin lähinnä yksittäistapauksia, eivätkä pysyvästi organisoitua toimintaa. Niillä ei ole erillistä pelioperaattoria, vaan pelaajat keskenään sopivat kyseistä peliä koskevista säännöistä, panoksesta ja voiton jakamisen tavoista.

Uudenlaisia verkkorahapelaamisen muotoja yhdistää yleisellä tasolla se, että pelioperaattorin rooli ja pelaajien suhde pelioperaattoriin on muuttunut, eivätkä rahapelien ja digitaalisten viihdepelien rajat ole enää selvät (Griffiths 2008). Pelioperaattori voi tarjota erilaisia pelejä pelattavaksi, mutta ei itse asetu vastapuoleksi pelaajaan nähden. Pelioperaattori mahdollistaa tilanteen, jossa vastapelaajat löytävät toisensa ja voivat asettaa omalle pelaamiselleen rahapanoksen. Pelaajat pelaavat toisiaan vastaan ja pelioperaattori ottaa pelipotista pienen osuuden itselleen. Pelioperaattorin osuus potista on eräänlainen välityspalkkio siitä, että se järjestää pelin pelattavaksi verkkopalvelussaan ja/tai mahdollistaa pelaajien välisen vedonlyönnin eli rahallisen panoksen asettamisen jonkin pelin lopputulokselle. Pelioperaattori vetäytyy itse peliin sisältyvästä riskinotosta, ja riskin kantavat vain toisiaan vastaan pelaavat pelaajat.

Toki pelioperaattorit tarjoavat verkossa myös perinteisiä rahapelaamisen muotoja, jolloin pelaajat pelaavat pelioperaattoria vastaan samalla tavalla kuin fyysisissä pelipaikoissa. On kuitenkin selvää, että monessa suhteessa operaattorin kannalta on houkuttelevampaa tarjota sellaisia rahapelaamisen muotoja, joissa riskinotto on kokonaan ulkoistettu pelaajille. Monia pelaajia miellyttää myös se, ettei uudenlaisissa rahapelaamisen muodoissa voiton todennäköisyys ole aina laskennallisesti pelioperaattorilla, vaan pelaajat voivat itse omilla taidoillaan päihittää vastapelaajansa.

Tässä tutkimuksessa on lähestytty käynnissä olevaa verkkorahapelaamisen muodonmuutosta analysoimalla Suomessa markkinoitavaa *skill gaming* -pelipalvelua, minkä lisäksi verkkopelaamisen sosiaalisuudesta on kerätty lisätietoa tutkimustarkoituksiin kehitetystä koepelipalvelusta. Taitopelisivustojen tarkastelu paljastaa piirteitä, jotka luonnehtivat yleisemminkin uudenlaisia verkkorahapelaamisen muotoja.

Perinteiset rahapelit verkossa

Verkossa voi pelata perinteisten rahapelien digitaalisia muotoja. Perinteisillä rahapeleillä tarkoitetaan pelejä, joilla on ollut suhteellisen vakiintunut muoto jo vuosikymmenien tai jopa vuosisatojen ajan. Tällaisia pelejä ovat mm. kasinoissa pelattavat korttipelit, noppapelit ja ruletti (Schwartz 2006; Reith 2002). Myös raha-automaateista tuttuja pelejä tai erilaisia arvontapelejä, kuten lottoa, kenoa tai bingoa, voi pelata myös verkossa. Verkossa pelattavina versioina nämä pelit ovat pelimekaniikaltaan täsmälleen samanlaisia pelejä kuin reaali maailman versionsa. Vain pelaajan ja pelin sekä pelaajien välinen suhde on jonkin verran erilainen kuin fyysisissä pelipaikoissa. Tästä syystä tavat, joilla verkkorahapelejä pelataan, voivat erota perinteisistä rahapelaamisen tavoista.

Perinteisistä rahapeleistä hyvin suuri osa on puhtaita onnenpelejä, joiden kulkuun tai lopputuloksen määräytymiseen pelaaja ei voi vaikuttaa. Verkossa perinteisiä rahapelejä pelattaessa pelaaja on peliin yhteydessä oman päätelaitteensa kautta. Pelin lopputuloksen ratkaiseva tapahtuma voi sijaita tuhansien kilometrien päässä pelintarjoajan palvelimella. Silti pelaajalle simuloidaan virtuaalisessa muodossa, että hän on pelin äärellä samalla tavalla kuin olisi fyysisessä pelipaikassa pelaamaan.

Perinteisten rahapelien verkkoversiot muistuttavat monessa tapauksessa raha-automaattipelejä. Aivan samalla tavalla kuin eri rahapeleistä voidaan muokata raha-automaattiversio, niistä voidaan muokata myös verkossa pelattava digitaalinen versio. Digitaaliset raha-automaattipelit voidaan siirtää verkkoon lähes sellaisenaan. Vaikka verkossa pelattavien perinteisten rahapelien pelimekaniikka olisikin sama kuin niiden fyysisten versioiden, voi verkkopeleihin lisätä erilaisia audiovisuaalisia ominaisuuksia, joilla pelin ulkonäköä ja olemusta saadaan muutettua verrattuna pelien fyysisen maailman versioihin. Digitaalisessa muokkauksessa vain mielikuvitus on rajana sille, millainen ulkoasu pelille halutaan luoda. Verkkoversioiden tempoa voidaan myös säätää helposti. Koska pelin eri vaiheet voidaan standardisoida ja automatisoida, voidaan esimerkiksi ruletin pelaamisesta tehdä verkossa vauhdikkaampaa kuin se on fyysisissä pelipaikoissa. Näin on varsinkin tilanteissa, joissa pelaaja pelaa rahapelejä yksinpelinä, jolloin muiden pelaajien tekemisistä ei tarvitse välittää, eivätkä ne hidasta omaa pelaamista.

Pelaajien välinen suhde voi verkkorahapelien parissa olla erilainen kuin fyysisten rahapelien yhteydessä. Niistäkin rahapeleistä, joita fyysisissä pelipaikoissa perinteisesti pelataan muiden pelaajien läsnä ollessa, voidaan verkkoon luoda sellaisia versioita, jotka mahdollistavat täydellisen yksinpelaamisen. Monet vakiintuneet rahapelit ovat sellaisia, että niitä pelataan pelinjärjestäjää vastaan, eikä niinkään muita pelaajia vastaan, vaikka useampi pelaaja voikin olla yhtä aikaa saman pelin parissa (Reith 2002). Pelin verkkoversioissa pelaajien välinen vuorovaikutus voidaan kokonaan estää, jos se ei ole pelaamisen kannalta oleellista. Toisaalta

verkkoon voi pelien yhteyteen luoda myös keskustelumahdollisuuksia, vaikkei pelaaminen sitä varsinaisesti edellyttäisikään. Vaikka peliin liittyvät vuorovaikutusmahdollisuudet eivät olisi pelaamisen kannalta välttämättömiä, saattavat pelaajat niiden ansiosta viihtyä pelin äärellä pidempään kuin ilman niitä.

Verkon mahdollistamat uudenlaiset rahapelaamisen muodot

Vaikka periaatteessa mihin tahansa peliin voidaan lisätä rahapanos, on verkossa sen teknisestä toteuttamisesta tullut aiempaa helpompaa. Niinpä rahapelin lopputuloksen ratkaiseva peli voi olla verkossa käytännössä mikä tahansa digitaalinen peli, jonka lopputuloksesta ei ole pelaajien välillä epäselvyyttä. Toistaiseksi suosioita ovat saaneet erityisesti Internet-selaimessa pelattavat lyhytkestoiset pikkupelit, vaikka kokeiluja laajempien pelimaailmojen rahapelimäiseen valjastamiseen on myös ollut nähtävissä (ks. esim. Griffiths 2008).

Koska verkossa mikä tahansa peli voi olla rahapelin lopputuloksen määräävä tapahtuma, ovat rahapelien pelaajat päässeet uudella tavalla vaikuttamaan lopputuloksen määräytymiseen. Rahapelin pelaajan omat toimet ja pelin lopputuloksen määräävä tapahtuma eivät ole verkkopeleissä välttämättä erillisiä asioita vaan osa yhtä ja samaa tapahtumaa. Tästä syystä pelaajien taidon osuus on korostunut uusien verkkorahapelien parissa, samaan aikaan kun perinteiset onnenpelit myös siirtyvät verkkoon.

Viime vuosien näkyvin verkkorahapeli on varmasti ollut nettipokeri. Se ei kuitenkaan ole uusi verkon myötä kehittynyt rahapeli, vaan vanhan rahapelin verkkoon siirretty versio (Farnsworth & Austrin 2006). Silti siinä on monia samoja elementtejä kuin verkon mahdollistamissa uudenlaisissa rahapelaamisen muodoissa. Nettipokerissa pelaajien taidolla on merkitystä pelin lopputuloksen määräytymisessä, ja sitä pelataan muita pelaajia vastaan, eikä pelinjärjestäjää vastaan. Verkko on tuonut pokeriin sen lisän, että vastapelaajat voivat olla mistä päin maailmaa tahansa, eivätkä pelaajat ole saman fyysisen pöydän ääressä kuin perinteistä pokeria pelattaessa. Netin kautta pelattaessa ei tarvitse siirtyä sinne, missä muut pelaajat ovat, vaan vastapelaajia on aina tarjolla virtuaalisissa pelipöydissä kellonajasta riippumatta (Svartsjö ym. 2008).

Skill gaming- eli taitopelisivustot

Juuri vastapelaajien löytäminen peliin kuin peliin on yksi netin tärkeimmistä piirteistä. Kun tiettyyn pelipaikkaan saadaan tarpeeksi paljon pelaajia ja heille tarjotaan mahdollisuutta pelata rahasta, jotkut pelaajat tarttuvat varmasti tarjoukseen.

Tätä mahdollisuutta ovat käyttäneet hyväkseen ns. *skill gaming*- eli taitopelisivustot, joilla voi pelata erilaisia lyhytkestoisia digitaalisia pelejä. Kyseisistä sivustoista suurimpana itseään mainostaa Isoon-Britanniaan rekisteröity King.com, jonka pelejä voi pelata myös suomalaisen Topkani-sivuston kautta. Pelaajat pelaavat näillä sivustoilla toisiaan vastaan, eivät pelinjärjestäjää vastaan. Peleinä on erilaisia digitaalisia kortti-, pulma- ja strategiapelejä, joissa vaaditaan jonkin verran taitoa pelaajilta. Taitopelisivustoilla näihin ennestään tuttuihin peleihin, kuten Tetrukseen ja Pasianssiin, on lisätty mahdollisuus asettaa omalle pelilleen rahapanos. Sivustolla on niin paljon käyttäjiä, että vastapelaajan löytää aina, jos rahasta haluaa pelata. Pelinjärjestäjä ottaa pelaajien potista itselleen tietyn osuuden ja välttää näin itse pelaamiseen liittyvän riskin kokonaan. Osuuden ei tarvitse olla iso, koska pelaajia ja pelitapahtumia on sivustolla niin paljon, että pienistä puroista kasvaa lopulta suuri tulovirta.

Kyseisillä sivustoilla rahasta pelaaminen on varattu vain täysi-ikäisille, ja kaikkia pelejä on mahdollista pelata myös ilman rahapanosta. Sivustot ovat kuitenkin oivallinen esimerkki siitä, kuinka periaatteessa minkä tahansa pelin yhteyteen voidaan liittää rahapanos. Aivan samanlaisia pelisivustoja löytyy Suomestakin useita (esim. Aapeli.com, Pelikone.fi ja alypaa.com eli Älypää) niillä kyseisten pelien pelaaminen oikeasta rahasta on kuitenkin kielletty. Aapeli-sivustolla pelimerkkeinä on ”taateleita”, joita voi lunastaa itselleen oikealla rahalla. Peleistä saatavia voittoja ei kuitenkaan pystytä enää muuttamaan oikeaksi rahaksi. Jokainen kuitenkin näkee, kuinka helppo teknisesti tämäkin asia olisi lisätä kyseiselle sivustolle.

Vedonlyöntipörssit

Yksi uudenlainen rahasta pelaamisen tapa verkossa on ns. vedonlyöntipörssi. Niidenkin toiminta nojautuu siihen, että verkon kautta löytää helposti vastapelaajan, jonka kanssa periaatteessa mistä tahansa asiasta voi lyödä vetoa. Kun perinteiset rahapelinjärjestäjät tarjoavat itse valitsemiaan kohteita vedonlyöntiin, ne asettavat usein ennalta määrätyt kiinteät kertoimet tapahtuman mahdollisille lopputuloksille. Jos yksittäinen vedonlyöjä on sitä mieltä, että kyseiset kertoimet eivät miellytä häntä, hän voi mennä johonkin tarjolla olevista vedonlyöntipörssistä ja ilmoittaa haluavansa lyödä vetoa kyseisestä tapahtumasta itse määrittämillään kertoimilla. Mikäli joku toinen pelaaja katsoo, että hän on valmis vedonlyöntiin tarjotuilla kertoimilla, vedonlyöntipörssi toimii näiden kahden pelaajan välikätenä siten, että sopimus vedonlyönnistä saadaan aikaiseksi. Vedonlyöntipörssi ottaa kahden pelaajan välisen vedonlyönnin potista itselleen pienen välityspalkkion ja välttää näin kokonaan itse vedonlyöntiin sisältyvän riskin.

Rahan ja pelien uudenlaisia yhteenliittymiä verkossa

Samalla kun rahapelien ja digitaalisten viihdepelien raja on hämärtynyt ja joissain tapauksissa kokonaan poistunut verkossa, liittyvät raha ja pelit muutenkin verkko-ympäristössä uusilla tavoilla toisiinsa. Kun aiemmin digitaalisetkin pelit ostettiin kaupasta, ei peliin liittynyt kuin tuo yksi rahallinen kertasuoritus. Pelaaminen itsessään ei maksanut lunastamisen jälkeen mitään. Nykyisin erilaiset verkossa toimivat jatkuvakestoiset pelit, kuten ns. MMORPG:t (*massively multiplayer on-line role-playing game*), perustuvat kuukausimaksuihin. Peliä ei voi kokonaan lunastaa itselleen, vaan se kehittyy ja muuttuu pelaajien toimesta koko ajan verkossa, ja pelissä mukana pysyäkseen täytyy maksaa kuukausittainen maksu (Kelly 2004; Cole & Griffiths 2007).

Verkkoympäristössä pelit ovat saaneet yhä enemmän palveluihin kuuluvia piirteitä, kun ne aiemmin ovat olleet kulutushyödykkeisiin vertautuvia objekteja (Stenros & Sotamaa 2009). Virtuaalisen pelimaailman objekteja myös myydään ja ostetaan verkkohuutokaupoissa, vaikka alun perin kyseisiä virtuaalisia hyödykkeitä ei olisi tarkoitettu myytäväksi tai ostettaviksi (Lehdonvirta 2009). Myös pelimaailman hahmoja tai avataria on myytävänä, jos haluaa päästä pelissä eteenpäin ilman, että itse tarvitsee pelata kyseistä peliä kuukausien ajan. Tietyn tason saavuttanut pelaaja voi siis myydä oman pelihahmonsa eniten tarjoavalle ostajalle ja saada näin pientä lisäansiota.

Digitaalinen pelaaminen on kehittynyt myös siihen suuntaan, että pelaajat aidosti kilpailevat keskenään samalla tavalla kuin missä tahansa urheilulajissa. Eräiden pelien ympärille on rakentunut maailmanlaajuisia karsintaturnauksia, joiden perusteella parhaat pelaajat mittelevät toisiaan vastaan pelien maailmanmestaruuksista. Osa pelaajista elättää itsensä pelaamalla näitä pelejä, koska parhaimmillaan turnausten palkinnot kohoavat satoihin tuhansiin euroihin. Tällaista digitaalista urheilua kutsutaan myös englanninkielisellä termillä *e-sports* (Hutchins 2008; Hjorth 2008; Huhh 2008). Ja aivan samalla tavalla kuin mihin tahansa urheiluun myös *e-sportsiin* liittyy vedonlyönti. Vaikka *e-sportsissa* toisiaan vastaan kilpailevat pelaajat eivät ole rahapelaajia, koska he eivät itse aseta rahapanosta pelaamiselleen, voi turnausten lopputuloksista lyödä vetoa kansainvälisten pelintarjoajien sivustolla. Tässäkin suhteessa digitaalinen pelaaminen ja rahapelaaminen liittyvät kiinnostavalla tavalla toisiinsa verkossa.

3 TILASTOLLINEN KATSAUS TAITOPELIPALVELUN ERILAIISIIN PELAAJARYHMIIN

Koepeli ja koepelipalvelu

Method for Evaluation of Player Experiences (MEPE) -projektissa kerättiin rahapeliä pelaamista koskeva tilastollinen aineisto. Aineisto kerättiin Veikkauksen koepelipalvelussa olleen testipelin yhteydessä. Testipelinä toimi *Faraon Taitosanat* -niminen sanapeli, jota koepelaajat pelasivat leikkirahalla. Peli oli yksinkertainen sanapeli; sellaisia on erilaisilla netin pelisivustoilla tarjolla useita eri versioita. Pelaajien täytyi muodostaa sattumanvaraisesti arvotuista kirjaimista mahdollisimman pitkiä sanoja. Rahapelin tästä teki se, että pelaajat pelasivat toisiaan vastaan joko kaksintaisteluissa tai useamman pelaajan turnauksissa siten, että jokaiseen peliin liittyi rahapanos. Vaikka pelaajat pelasivatkin leikkirahalla, heillä oli käytössään vain tietty summa pelin alkaessa, joten leikkirahan loppuessa myös pelaaminen loppui. Tällä tavalla pyrittiin jäljittelemään todellista rahapelitilannetta.

Itse pelin ympärille oli rakennettu myös peliin liittyvä sosiaalinen ympäristö, jossa pelaajat pystyivät olemaan yhteydessä toisiinsa pelaamisen ulkopuolella. Kyse ei ollut erityisen monimutkaisesta sosiaalisesta mediasta verrattuna netissä nykyisin toimiviin uudenlaisiin verkkorahapelipalveluihin ja niiden yhteisöihin. Sosiaalisen ympäristön mukanaolo koepelipalvelussa antoi kuitenkin mahdollisuuden tarkastella rahapelin ja peliin liittyvän sosiaalisen vuorovaikutuksen yhteyttä.

Aineisto

Koepelin yhteyteen oli laadittu kolmivaiheinen kysely, jonka perusteella kerätty aineisto muodosti varsinaisen tutkimusdatan. Jokainen koepelipalveluun rekisteröitynyt täytti ensin taustatietolomakkeen, jossa yleisten taustatietojen lisäksi kysyttiin eri pelien harrastamisesta. Kyselyn toinen vaihe sisälsi kysymyksiä itse koepelistä ja sen ominaisuuksista sekä pelin ympärillä olleesta sosiaalisesta ympäristöstä. Tähän kyselyyn pääsi vastaamaan vasta, kun oli ensin pelannut vähintään kerran koepeliä. Kyselyn kolmannen osan muodosti vapaaehtoinen kyselylomake, joka sisälsi yleisempiä kysymyksiä vastaajien rahapeliä pelaamisesta ja asioista, jotka liittyvät rahapeleihin. Eri vaiheessa kerätty aineisto pystyttiin yhdistämään siten, että yksittäiset vastaajat olivat tunnistettavissa kyselyn jokaisessa osassa.

Koepelipalveluun kutsuttiin pelaajia Veikkauksen asiakasrekisterin kautta. Kutsu lähti sattumanvaraisesti arvotuille 18–50-vuotiaille pelaajille, jotka olivat viimeksi kuluneiden kahden viikon aikana pelanneet jotain Veikkauksen rahapeliä ja viimeksi kuluneen kuukauden sisällä pelanneet jotain Veikkauksen nettiarpaa. Tällä haluttiin varmistaa se, etteivät kutsut menisi ”kuolleille” sähköpostitileille, vaan sellaisille pelaajille, joilla on valmiudet nettirahapelien pelaamiseen. Yhteensä kutsuja lähetettiin 10 000 ja koepelipalveluun rekisteröityi 1 940 pelaajaa kahden ja puolen viikon aikana, jolloin koepelipalvelu oli auki. Kaikkiin kolmivaiheisessa kyselyssä olleisiin kysymyksiin vastasi yhteensä 432 pelaajaa.

Koska kysely ei kohdistunut sattumanvaraisesti tiettyyn otokseen yksittäisestä populaatiosta, kuten otokseen kaikista suomalaisista, ei sen tuloksiakaan voi luotettavasti yleistää kaikkiin suomalaisiin rahapelaajiin. Yleistämistä rajoittaa myös koko kyselyyn vastanneiden loppujen lopuksi pieni vastausprosentti. Tuloksia voi kuitenkin pitää ainakin suuntaa antavina, kunhan pitää mielessä yleistyksiä koskevat varaukset. Tulokset kertovat ainakin sen, millaisia erilaisia tapoja rahapelaajien keskuudessa on rahapeleihin suhtautumisessa, vaikka tulokset eivät tyhjentävästi paljastaisikaan kaikkia mahdollisia suhtautumisen tapoja.

Analyysimenetelmät

Kyselylomakkeilla kerättyä aineistoa analysoitiin ensisijaisesti hyödyntäen pääkomponenttianalyysia. Tarkemmin sanottuna pelaajia ryhmiteltiin käyttäen hyväksi ortogonaalisesti rotaitoitua pääkomponenttianalyysia (Principal Component Analysis, PCA). Tarkemman selvityksen pääkomponenttianalyysista voi lukea Metsämuuroselta (2006, 618–631). Analyysin perusidea on se, että vastausten perusteella vastaajia ryhmitellään eri pääkomponenteille, jotka eivät korreloi keskenään, eli ne ovat toisistaan riippumattomia. Sen sijaan pääkomponenttien sisäiset lataukset ovat keskenään korreloivia. Pääkomponenttien ominaisarvon, joka muodostuu sisäisten latausten perusteella, on hyvä olla vähintään yksi. Lisäksi pääkomponenttien sisäisten latausten arvon on hyvä olla vähintään 0,30. Näitä ohjeita noudattaen analyysi suoritettiin SPSS-ohjelmalla.

Analyysi suoritettiin siten, että aina tiettyä asiaa koskevat väitteet analysoitiin erikseen. Esimerkiksi pelin ominaisuuksia koskeviin väitteisiin vastaamisen perusteella muodostui eri ryhmiä kuin peleihin uppoutumista koskevien väitteiden perusteella. Koska kaikki vastaajat olivat vastanneet kaikkiin väitteisiin, he kuuluivat tietyllä arvolla jokaiselle pääkomponentille eli jokaiseen pelaajaryhmään. Pääkomponenttianalyysi ei siis erottele pelaajia siten, että tietty lukumäärä pelaajia kuuluu yhteen ryhmään ja tietty lukumäärä toiseen ryhmään. Päinvastoin analyysin perusteella lasketaan jokaiselle pelaajalle tietty arvo eli pääkomponenttipiste, joka osoittaa, kuinka selkeästi kyseinen pelaaja edustaa juuri tiettyä pääkomponent-

tia. Pääkomponenttipisteet ovat painotettuja summamuuttujia, joiden keskiarvo on nolla ja varianssi yksi. Pääkomponenttipisteitä hyödynnettiin edelleen jatkoanalyysseissa, jolloin tarkasteltiin eri tavoin muodostuneiden pelaajaryhmien korreloimista keskenään.

Tulokset

Pelaamisharrastusryhmät

Vastaajien pelaamisharrastusta mitattiin 18 kysymyksellä, jotka koskivat erityyppisiä pelejä. Pelaajat vastasivat kysymyksiin sen mukaan, kuinka aktiivisesti he pelaavat kyseisiä pelejä. Vastauksille suoritettiin pääkomponenttianalyysi, jonka perusteella muodostui neljä pelaajaharrastusryhmää.

TAULUKKO 1. Pelaamisharrastusta koskevat pääkomponentit (n = 432)

Pääkomponentti	Sisäiset muuttujat
Roolipelaajat	Larpit Minityyryitaistelupelit Roolipelit Keräilykorttipelit Verkkoroolipelit Käsikonsolipelit
Yleispelaajat	Perinteiset korttipelit Lauta- ja seurapelit Ulkopelit Ongelmanratkaisupelit Tietokonepelit Kännykkäpelit
Kasinopelaajat	Kasinopelit Ulkomaiset verkkorahapelit Pubipelit
Rahapelaajat	Veikkauksen rahapelit Raha-automaattipelit

Koska kaikkia vastaajia yhdistävänä tekijänä jo lähtökohtaisesti oli se, että he pelaavat ainakin jotain rahapeliä, ei ole yllätys, että rahapelaajista muodostui oma pelaajaharrastusryhmänsä. Mielenkiintoista on kuitenkin se, että aineiston perusteella rahapelaajat jakaantuvat kahdeksi erilaiseksi ryhmäksi. Toinen ryhmä, ”Rahapelaajat”, edustaa ehkä ”tyypillisiä” suomalaisia rahapelaajia, koska tämän ryhmän pelaajat pelaavat vain suomalaisten pelinjärjestäjien tarjoamia pelejä. He eivät ole innostuneet kokeilemaan ulkomaisia verkkorahapelejä toisin kuin ”Kasinope-

laajien” ryhmä. Ryhmän nimenä on ”Kasinopelaajat”, koska erotuksena toisesta rahapelaajien ryhmästä kasinopelit kuuluvat tämän ryhmän harrastuksiin. Kun rahapelaajien ryhmä ei itse välttämättä miellä harrastavansa rahapelien pelaamista, on kasinopelaajien ryhmässä rahapelien harrastaminen selkeästi suurempaa. Kasinopelaajat viihtyvät paikoissa, joissa rahapelejä voi pelata, ja lisäksi he harrastavat myös ulkomaisia rahapelejä suomalaisen tarjonnan lisäksi.

Kahden rahapelejä harrastavan ryhmän lisäksi aineiston perusteella erottuvat roolipelejä ja roolipelimäisiä pelejä harrastavien ryhmä sekä yleispelaajien ryhmä, jonka jäsenet eivät harrasta erityisesti jonkin peligenren pelejä, vaan hyvinkin erityyppiset pelit kuuluvat heidän harrastuksiinsa. Se, millaisia pelejä kukin harrastaa tai millaisista peleistä kukin pitää, voi olla yhteydessä siihen, minkä tyyppisiä rahapelejä ollaan halukkaita pelaamaan. Esimerkiksi roolipelit ovat oma peligenrensä, jolla on toistaiseksi ollut hyvin vähän tekemistä perinteisten rahapelien kanssa. Mikäli arvostaa peleistä roolipeleihin kuuluvia ominaisuuksia, ei samoja ominaisuuksia löydä rahapeleistä. Toisaalta esimerkiksi yleispelaajien ryhmän jäsenet harrastavat hyvin erityyppisiä pelejä, joista osalla on yhteistä myös perinteisten rahapelien kanssa.

Pelaamisharrastuneisuudesta ei voi suoraan tehdä johtopäätöksiä sen suhteen, millaisista rahapeleistä kyseisen ryhmän jäsenet pitävät. Ryhmät eivät myöskään ole sillä lailla toisiaan kategorisesti poissulkevia, etteivät yhden harrastusryhmän jäsenet pelaisi ollenkaan toiseen ryhmään kuuluvia pelejä. Ryhmät on muodostettu nimenomaan sen suhteen, kuinka aktiivisesti tiettyntyyppisiä pelejä pelataan. Niinpä aktiivinen roolipelaaja saattaa joskus pelata myös lottoa, vaikka ei itseään rahapelin harrastajaksi ollenkaan mieltäisikään. Samoin yleensä pelkäänsä lottoa harrastava rahapelaaja saattaa joskus pelata myös kasinolla rulettia, vaikkei itseään pidä kasinopelien harrastajana. Tiettyyn harrastusryhmään kuulumisen kertoo kuitenkin painotuksista eli siitä, minkä tyyppisiä pelejä kyseiseen ryhmään kuuluvat mieluiten pelaavat.

Rahapelien eri ominaisuuksien arvostaminen

Rahapelit eroavat toisistaan ominaisuuksiensa mukaan. Osa peleistä on puhtaita onnenpelejä, joiden kulkuun pelaajat eivät toimillaan pysty käytännössä vaikuttamaan, osassa taas pelaajien taidoilla on merkitystä. Pelien pelimekaniikka voi puolestaan olla kahdella pelillä käytännössä sama, mutta pelien ulkoasut saattavat poiketa toisistaan huomattavasti. Toiset pelit vaativat pelaajan pitkäkestoisen huomion, toisia puolestaan voi pelata nopeasti muiden toimien ohessa. Vastaa- jien suhtautumista rahapelien eri ominaisuuksiin selvitettiin 12 eri kysymyksellä ja väittämällä. Vastauksille suoritettiin pääkomponenttianalyysi, jonka perusteella muodostui neljä pääkomponenttia.

TAULUKKO 2. Rahapeliin ominaisuuksia koskevat pääkomponentit (n = 432)

Pääkomponentti	Sisäiset muuttujat
Taitopelaajat	Pelaa mieluummin taito- kuin arpapelejä Arvostaa älyllistä haastetta pelatessa Haluaa vaikuttaa pelin kulkuun omilla taidoillaan Pitää kamppailusta muita pelaajia vastaan
Viihdepelaajat	Pelin pitää näyttää hyvältä Pelin äänimaailma on tärkeä Pelin on oltava yksinkertainen ja helposti omaksuttavissa Pitää uusista peleistä Pelin lopputuloksen on ratkettava mahdollisimman nopeasti
Voitonjahtaajat	Mahdollisimman suuri voitto on kaikkein tärkeintä Viihtyminen pelin parissa ei ole niin tärkeää kuin rahan voittaminen
Epäluuloiset	Pelkää, että muut huijaavat taitopeleissä

Rahapeliin ominaisuuksia koskevat pääkomponentit eroavat toisistaan sen suhteen, painotetaanko peleihin liittyviä sisäisiä vai ulkoisia ominaisuuksia. Taitopelaajat ja epäluuloiset pelaajat korostavat joihinkin rahapeleihin sisältyviä taitoelementtejä. Epäluuloiset pelaajat tunnistavat joihinkin rahapeleihin liittyvän taitoelementin, mutta eivät luota omaan kykyihinsä menestyä näissä peleissä. Lisäksi he pelkäävät, että jos pelaajat pystyvät itse vaikuttamaan pelin kulkuun ja lopputuloksen määräytymiseen, muut pelaajat huijaavat tällaisissa peleissä. Taitopelaajilla on päinvastainen asenne samaan asiaan. He arvostavat nimenomaan sitä, että voivat omilla kompetensseillaan vaikuttaa peliin ja sen etenemiseen. Omien taitojen mitteleminen toisia pelaajia vastaan on seikka, jota he arvostavat myös rahapeleissä.

Viihdepelaajien ryhmä puolestaan arvostaa enemmän rahapeliin ulkoisia kuin sisäisiä ominaisuuksia. Heille pelin audiovisuaalinen ulkoasu on tärkeämpi kuin pelimekaniikka tai pelaajien välinen vuorovaikutus. Pelaamiseen tai pelin opettelemiseen ei haluta käyttää aikaa, vaan pelin on oltava helposti omaksuttavissa, pelattavissa, ja pelin lopputuloksenkin on hyvä ratketa nopeasti. Tällaiset peliin liittyvät ominaisuudet mahdollistavat puolihuolimattoman tai kasuaalin (*casual*) pelaamisen tavan, eli pelaaminen voi olla lyhytkestoista ja tapahtua muiden toimien ohessa tai lomassa. Kyse on hetkellisestä pelin parissa viihtymisestä, ei niinkään pitkäkestoisesta pelaamisesta, johon varattaisiin tarkoituksella aikaa.

Niin taito- kuin viihdepelaajat pelaavat rahapelejä myös muiden ominaisuuksien kuin rahan takia. Voitonjahtaajille puolestaan vain raha on rahapeleihin merkityksellisesti liittyvä ominaisuus. Pelin sisäisistä ominaisuuksista pelimekaniikka tai se, pelataanko muita pelaajia vastaan, ovat alisteisia sille, että pelaamiseen

liittyä rahapanos. Myös pelin ulkoiset ominaisuudet, kuten audiovisuaaliset seikat tai muu ulkoinen olemus, ovat sekundäärisiä peliin liittyvään rahaan verrattuna. Rahapeli on sitä mielenkiintoisempi voitonjahtaajille, mitä suurempi rahavoiton mahdollisuus siihen liittyy. Rahapelit eivät ole heille viihtymisen vaan rahan tavoittelun väline.

Rahapelien pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus

Rahapeleihin liittyvä sosiaalisuus on osittain pelistä riippuvaista. Jotkut pelit edellyttävät vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa, kun toisia pelejä on mahdollista pelata ilman minkäänlaista sosiaalista kontaktia muihin ihmisiin. Lisäksi pelipaikat eroavat toisistaan sen suhteen, millaisia peleihin liittyviä sosiaalisuuden muotoja niissä on mahdollista syntyä ja millainen vuorovaikutus pelipaikoissa on hyväksyttävää. Rahapeleihin liittyvää sosiaalisuutta ja siihen suhtautumista selvitettiin kyselyn yhdeksällä kysymyksellä ja väitteellä. Vastauksille suoritettiin pääkomponenttianalyysi, jonka perustella erottui kaksi erilaista rahapeleihin liittyvää sosiaalisuuden muotoa.

TAULUKKO 3. Rahapelien pelaamisen sosiaalisuutta koskevat pääkomponentit (n = 432)

Pääkomponentti	Sisäiset muuttujat
Pelin sisäiseen sosiaalisuuteen suuntautuneet	Pelaa mieluummin ihmistä kuin konetta vastaan Pelaaminen on hauskeempaa, kun pelissä on mukana myös muita ihmisiä Pelaa mieluiten siellä, missä on muitakin pelaajia paikalla Ei pelaa mieluiten yksin
Pelin ulkopuoliseen sosiaalisuuteen suuntautuneet	Tapaa kavereitaan peliympäristössä Keskustelee mielellään muiden pelaajien kanssa Seuraa mielellään muiden pelaajien tekemisiä Viettää aikaansa peliympäristössä silloinkin, kun ei varsinaisesti pelaa Pitää pelaamista sosiaalisena toimintana

Molempien pääkomponenttien edustajat pitävät rahapelien pelaamista sosiaalisena toimintana. Eroa näiden ryhmien välille muodostuu siinä, nähdäänkö pelin sisäinen sosiaalisuus vai peleihin liittyvä pelin ulkopuolinen sosiaalisuus tärkeämpänä. Jotkut pelit edellyttävät pelin sisäistä pelaajien välistä vuorovaikutusta. Ne, jotka pitävät muutenkin tällaisista peleistä, arvostavat näitä pelejä myös niiden sosiaalisen funktion tähden. Jo se, että pelissä on mukana muita ihmisiä, vaikkei pelaaminen tapahtuisikaan suoranaisesti heitä vastaan, on tärkeä seikka tämän ryh-

män edustajille. Sen sijaan pelkkää konetta vastaan pelaaminen eli pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus ei ole heille riittävä pelaamiseen liittyvä interaktion taso.

Niille, jotka pitävät erityisesti rahapelaamiseen liittyvästä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta, joka ei kuitenkaan ole pelin sisäistä, yksinpelaaminen on miellyttävä pelaamisen tapa. He haluavat kuitenkin pelata paikoissa, joissa on mahdollista olla vuorovaikutuksessa samassa paikassa olevien muiden pelaajien kanssa. Pelipaikat ovat heille tärkeitä nimenomaan sosiaalisen vuorovaikutuksen tähden, ei pelkästään pelaamisen takia. Pelin ohessa on aikaa jutella muiden pelaajien kanssa, ja vaikkei itse pelaisikaan, voi seurata muiden pelaamista. Pelipaikoissa myös tavaataan kavereita, eli pidetään yllä myös sosiaalisia suhteita, jotka eivät suoranaisesti liity pelaamiseen. Vaikkei itse pelaaminen vaatisikaan sosiaalista vuorovaikutusta muiden kanssa, näkevät myös tämän ryhmän edustajat rahapelien pelaamisen sosiaalisena toimintana.

Peliin uppoutuminen ja ongelmallinen rahapelaaminen

Peliin uppoutuminen ja rahapeleihin liittyvä ongelmapelaaminen ovat osaltaan toisiinsa yhteydessä. Jos peliin uppoutuu niin, ettei kiinnitä huomiota ollenkaan pelin ulkopuolisiin asioihin, voi pelaaminen viedä enemmän rahaa ja aikaa kuin mihin pelaajalla on varaa. Peliin uppoutumista ja rahapelaamiseen liittyviä ongelmia selvitettiin kahdellatoista kysymyksellä ja väittämällä. Vastauksille suoritettiin pääkomponenttianalyysi, jonka perusteella muodostui kolme eri pääkomponenttia.

TAULUKKO 4. Peliin uppoutumista koskevat pääkomponentit (n = 432)

Pääkomponentti	Sisäiset muuttujat
Ongelmaiset	On harkinnut hakevansa apua pelaamisen takia Läheiset ovat olleet huolestuneita pelaamisesta On pelannut yli varojen Pelaaminen on joskus vienyt kaiken vapaa-ajan
Immersoituvat	Pelin ratkaisuhetkillä uppoutuu peliin täysin Uppoutuu peliin helpommin silloin, kun pelaaminen on haastavaa Mitä enemmän pelissä on rahaa, sitä enemmän kiinnittää huomiota vain peliin Pelatessa ei huomioi ulkopuolisia tapahtumia Eläytyy helposti visuaalisesti näyttäviin peleihin
Pakenijat	Pelaa silloin, kun on tylsää Pelaa joskus pitempään kuin oli tarkoitus Muiden ihmisten seura estää peliin uppoutumisen

Ensimmäinen pääkomponentti muodostuu pelaajista, joille on aiheutunut selkeitä ongelmia rahapelaamisen kanssa. He ovat itsekin tunnistaneet tämän ja harkinneet ulkopuolisen avun hankkimista tilanteeseensa. Myös heille läheiset ihmiset ovat olleet huolissaan heidän pelaamisensa tähden. Pelaamisesta on muodostunut niin kokonaisvaltaista toimintaa, että se on vienyt joskus ainakin koko vapaa-ajan. Samalla pelaamiseen on myös kulunut enemmän rahaa kuin mihin pelaajalla on ollut varaa. Pelaaminen ei ole pysynyt pelkästään sille tarkoitettulla alueella, vaan on vaikuttanut myös pelin ulkopuolisen elämän kulkuun.

Toisen pääkomponentin muodostavat pelaajat, jotka uppoutuvat usein pelihin, mutta joille pelaaminen ei kuitenkaan ole muodostunut ongelmalliseksi toiminnaksi. Peliin immersoituminen tai uppoutuminen on pelin vaiheesta kiinni, ei niinkään koko pelaamisen kestävä tila. Jos pelissä on normaalia enemmän haastetta, pelin ratkaisuhetket ovat lähellä tai pelin panos on normaalia suurempi, kiinnittyy huomio vain pelin kannalta oleellisiin seikkoihin. Myös pelin audiovisuaaliset ominaisuudet voivat olla sellaiset, että peliin uppoudutaan siten, ettei huomiota kiinnitetä muihin asioihin. Peliin ei kuitenkaan uppouduta niin kokonaisvaltaisesti, että pelaaminen ”jäisi päälle” eli että pelit tunkeutuisivat ongelmallisesti myös muille elämän alueille. Pelaaminen pystytään pitämään omana toimintanaan, johon on hetkellisesti mukava uppoutua, mutta joka pystytään jättämään taakse pelaamisen loputtua.

Immersoituville peliin uppoutuminen liittyy pelin eri ominaisuuksiin, mutta kolmannen pääkomponentin muodostavat pakenijat pelaavat sen tähden, että heillä on pelien ulkopuolisessa elämässä tylsää. Pelit tarjoavat heille mahdollisuuden unohtaa hetkeksi arkiset asiat, mikä on pelaamisen päällimmäinen motivaatio. Koska pelit tarjoavat miellyttävämpää toimintaa kuin arkielämä, saattaa pelaaminen joskus viedä enemmän aikaa kuin oli alun perin tarkoitus. Kun pelaaminen on aloitettu, halutaan peliin keskittyä mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Muiden ihmisten läsnäolo pelin yhteydessä on kuitenkin este peliin uppoutumiselle. Todennäköisesti tämän ryhmän pelaajille pelaaminen on ajoittain venähtänyt pidemmäksi kuin on ollut tarkoitus silloin, kun peliin on voinut keskittyä yksin ilman häiriötekijöitä. Sosiaalinen vuorovaikutus muiden kanssa voi toimia liiallista pelaamista ehkäisevänä tekijänä niille, joiden motivaatio pelata on arkielämän tylsyyttä.

Eri pelaajaryhmien välinen korrelointi

Pääkomponenttianalyysin perusteella muodostuneita erilaisia pelaajaryhmiä tarkasteltiin edelleen suhteessa toisiinsa. Eri tavoin muodostettujen pelaajaryhmien välillä oli tilastollisesti merkitseviä korrelaatioita, joiden perusteella kuva erityyppisistä rahapelaajista edelleen täsmentyy. Seuraaviin kolmeen taulukkoon on kerätty tilastollisesti merkitsevät korrelaatiot eri pelaajaryhmien kesken. Taulukoihin ei ole merkitty korrelaatiota ollenkaan, jos se ei ole ollut tilastollisesti merkitsevä.

Samoin eräät ryhmät on jätetty kokonaan taulukoista pois, jos ne eivät ole korreloineet tarkasteltavina olevien ryhmien kanssa.

TAULUKKO 5. Peliin uppoutumiseen ja ongelmapelaamiseen liittyvät tilastollisesti merkitsevät korrelaatiot (n = 432)

	Ongelmaiset	Immersoituvat	Pakenikat
Yleispelaajat Kasinopelaajat	<u>-0,105</u> 0,232	0,139	
Pelin sisäiseen sosiaaliuuteen suuntautuneet Pelin ulkopuoliseen sosiaaliuuteen suuntautuneet	<u>-0,101</u> 0,142		<u>0,110</u>
Taitopelaajat Viihdepelaajat Voitonjahtaajat Epäluuloiset	-0,184 -0,159 0,154 0,124	0,241 0,136 0,130	0,168 0,199 -0,130

p < 0,01: lihavoitu
p < 0,05: alleviivattu

Tarkastellaan ensin peliin uppoutumisen ja ongelmallisen pelaamisen perusteella muodostuneiden pelaajaryhmien korreloimista muiden ryhmien kanssa. Peliharrastusryhmistä yleispelaajilla on negatiivinen korrelaatio ongelmaisten ryhmän kanssa. Tämä tarkoittaa sitä, ettei yleisesti pelejä harrastavien ryhmään kuuluvilla henkilöillä ole ollut ongelmia rahapelaamisensa kanssa. Sen sijaan kasinopelaajien ryhmään kuuluu selkeästi myös niitä, joiden pelaaminen on joskus aiheuttanut ongelmia. Huomionarvoista on se, ettei pelaamisharrastusryhmistä toinen rahapelaajien ryhmä korreloi tilastollisesti merkitsevästi ongelmaisten ryhmän kanssa.

Ne, jotka arvostavat rahapeleissä pelin sisäistä sosiaalisuutta, ovat eri henkilöitä kuin ongelmaiset pelaajat. Sen sijaan pelin ulkopuolista sosiaalisuutta arvostavien ryhmässä on myös pelaajia, joille rahapeleistä on joskus tullut ongelmia. Taito- ja viihdepelaajilla on ongelmaisten ryhmän kanssa negatiivinen korrelaatio, eli taito- ja viihdepelaajilla ei ole ollut ongelmia rahapelaamisen kanssa. Sen sijaan voitonjahtaajien ja epäluuloisesti taitopeleihin suhtautuvien ryhmässä on pelaajia, joille pelaamisesta on joskus muodostunut haittoja.

Rahapeleihin immersoituvien ryhmä korreloi kasinopelaajien, taitopelaajien, viihdepelaajien ja voitonjahtaajien ryhmien kanssa. Selkein korrelaatio on taitopelaajien ryhmän kanssa. Peliin uppoutumiseen vaikuttavat seikat vaihtelevat ryhmästä toiseen. Taitopelaajilla uppoutuminen liittyy rahapeliin sisältyvään haasteeseen, viihdepelaajilla pelin ulkoiisiin elementteihin ja voitonjahtaajilla suureen panokseen ja voittopottiin. Pelin sisäinen tai ulkoinen sosiaalisuus ei korreloi tilastollisesti merkitsevästi peliin uppoutumisen kanssa.

Pakenijoiden ryhmä korreloi myös taitopelaajien ja viihdepelaajien ryhmien kanssa. Sen sijaan voitonjahtaajien ryhmässä on eri henkilöitä kuin pakenijoiden

ryhmässä, jonka jäsenet pelaavat siksi, että heillä on tylsää. Voitonjahtaajien päämotivaatio pelata on peliin liittyvä raha. Pelin sisäistä sosiaalisuutta arvostavien ryhmässä on samoja henkilöitä kuin pakenijoiden ryhmässä. Muita pelaajia vastaan pelattavissa rahapeleissä on mahdollista päästä sosiaaliseen vuorovaikutukseen muiden ihmisten kanssa, jos sosiaaliset kontaktit muuten ovat vähissä. Pakenijoille rahapelit antavat mahdollisuuden sosiaaliseen vuorovaikutukseen, jolla voidaan lievittää arkielämän tylsyyttä.

TAULUKKO 6. Rahapelien sosiaalisuuteen liittyvät tilastollisesti merkitsevät korrelaatiot (n = 432)

	Pelin sisäiseen sosiaalisuuteen suuntautuneet	Pelin ulkopuoliseen sosiaalisuuteen suuntautuneet
Roolipelaajat	<u>0,094</u>	
Yleispelaajat		<u>0,120</u>
Kasinopelaajat	0,222	<u>0,101</u>
Taitopelaajat	0,382	<u>0,109</u>
Viihdepelaajat	-0,152	
Epäluuloiset		0,155
Ongelmaiset	<u>-0,101</u>	0,142
Pakenijat	<u>0,110</u>	

p < 0,01: lihavoitu

p < 0,05: alleviivattu

Tarkastellaan seuraavaksi, kuinka eri muuttujien perusteella muodostetut pelaajaryhmät korreloivat pelin sisäiseen ja pelin ulkopuoliseen sosiaalisuuteen suuntautuneiden kanssa. Pelin sisäistä sosiaalisuutta arvostavien ryhmä korreloi erityisen voimakkaasti taitopelaajien ryhmän kanssa. Tämä on ymmärrettävää siksi, että oikeastaan vain taitopeleissä on varsinaista pelin sisäistä sosiaalista vuorovaikutusta. Myös kasinopelaajien ryhmään kuuluu pelin sisäistä sosiaalisuutta arvostavia pelaajia. Monia taitopelejä voi pelata vain kasinolla tai ulkomaisilla verkkosivustoilla, jotka kuuluivat kasinopelaajien ryhmän pelikohteisiin. Sen sijaan viihdepelaajat pelaavat lähinnä yksinpelejä, joten negatiivinen korrelaatio pelin sisäistä sosiaalisuutta arvostavien ryhmän kanssa ei ole yllättävä. Roolipeleissä sosiaalinen vuorovaikutus tapahtuu pelin sisällä, ja ainakin osa roolipeliharrastajista arvostaa samaa seikkaa myös rahapeleissä. Yhteys on kuitenkin melko pieni. Pelaamisen kanssa joskus ongelmiin joutuneet eivät ole niitä, jotka arvostavat pelaamisen sisäistä sosiaalisuutta. Sen sijaan pakenijoiden ryhmässä sosiaalisia kontakteja haetaan myös pelin sisäisestä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta.

Peliin liittyvää, mutta sen ulkopuolista sosiaalisuutta arvostavien ryhmässä on henkilöitä, joiden pelaaminen on joskus ollut ongelmallista. Ilmeisesti pelipaikoissa paljon aikaa viettävät tulevat myös joskus pelanneeksi liikaa. Korrelaatio on kuitenkin sen verran pieni, ettei asiaa voi yleistää siten, että pelipaikoissa viihtyminen

ja ongelmapelaaminen olisivat yksi ja sama asia. Epäluuloisesti taitopeleihin suhtautuvien ryhmässä on paljon niitä, jotka arvostavat pelien ulkopuolista sosiaalisuutta. He tahtovat tarkkailla muiden pelaamista, koska pelkäävät muiden huijaavan taitoon perustuvissa rahapeleissä. Pelin sisäistä sosiaalisuutta arvostavien taitopelaajien joukossa arvostetaan myös pelin ulkopuolista sosiaalista vuorovaikutusta. Samoin yleis- ja kasinopelaajien peliharrastusryhmissä on pelaajia, joille peliin liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on tärkeää.

TAULUKKO 7. Rahapelien ominaisuuksiin liittyvät tilastollisesti merkitsevät korrelaatiot (n = 432)

	Taitopelaajat	Viihdepelaajat	Voitonjajtaajat	Epäluuloiset
Roolipelaajat Kasinopelaajat Rahapelaajat		<u>-0,102</u> -0,155 0,130	0,162	0,181
Pelin sisäiseen sosiaalisuuteen suuntautuneet Pelin ulkopuoliseen sosiaalisuuteen suuntautuneet	0,382 0,109	-0,152		0,155
Ongelmaiset Immersoituvat Pakenijat	-0,184 0,241 0,168	-0,159 0,136 0,199	0,154 0,130 -0,130	0,124

p < 0,01: lihavoitu

p < 0,05: alleviivattu

Tarkastellaan vielä rahapelien ominaisuuksien arvostamisen perusteella muodostettujen ryhmien korreloimista muiden ryhmien kanssa. Taitopelaajien ryhmään kuuluu samoja pelaajia kuin pelin ulkoista ja sisäistä sosiaalisuutta arvostavien ryhmiin. Taitopelaajien joukossa on niitä, jotka uppoutuvat joissakin pelitilanteissa kokonaan peliin, mutta joille ei ole pelaamisesta muodostunut ongelmia. Osalle taitopelaajista pelaamisen aloittamisen motivaatio on se, että arkielämä on tylsää.

Viihdepelaajien ryhmä eroaa taitopelaajista. Peliin liittyvät sosiaaliset aspektit eivät ole viihdepelaajille tärkeitä, vaan he pelaavat mieluiten yksin. Tästä syystä myöskään kasinopelaajien ja roolipeliharrastajien ryhmissä ei ole samoja pelaajia kuin viihdepelaajien ryhmässä. Sen sijaan viihdepelaajien ryhmä korreloi peliharrastusryhmistä rahapelaajien ryhmän kanssa, eli ryhmän, joka pelaa lähinnä suomalaisten pelinjärjestäjien tarjoamia rahapelejä. Näistä suurin osa on nimenomaan yksin pelattavia pelejä, jotka eivät vaadi minkäänlaista sosiaalista kanssakäymistä muiden pelaajien kanssa. Viihdepelaajille pelaaminen on nimenomaan viihdettä siinäkin mielessä, ettei pelaamisesta ole muodostunut heille ongelmia. Myös viihdepelaajat uppoutuvat joskus rahapeleihin pelitilanteesta ja pelistä riippuen, mut-

ta uppoutuminen on vain hetkellistä. Osalle viihdepelaajista syy pelaamisen aloittamiseen on tarve paeta arkielämän tylsyyttä.

Voitonjahtaajat eroavat taito- ja viihdepelaajista siinä, että heille tärkein asia rahapeleissä on siihen liittyvä rahallisen voitonmahdollisuus. Peliharrastusryhmittä rahapelaajien ryhmä korreloi voitonjahtaajien kanssa. Ryhmään kuuluu luultavasti paljon esimerkiksi lottoajia, joille pelillä on merkitystä vain luvassa olevan jättipotin kannalta, ei sen tähden, että pelaaminen itsessään olisi erityisen hauskaa. Voitonjahtaajissa on kuitenkin paljon myös niitä pelaajia, joille pelaamisesta on muodostunut ongelmia. Hekin uppoutuvat peliin silloin, kun siihen liittyy erityisen suuri potti, mutta joillekin voitonjahtaajille peleihin on uppouduttu yksittäistä peliä pidemmäksi ajaksi, jolloin ongelmia on seurannut myös pelin ulkopuoliseen elämään. Sen sijaan arkielämän tylsyyks ei ole voitonjahtaajille motivaatio pelaamisen aloittamiseen kuten on pakenijoilla, vaan lähes ainoa motivaatio pelata rahapelejä on siihen liittyvä raha.

Niitä, jotka suhtautuvat taitoon perustuviin rahapeleihin epäluuloisesti, on paljon roolipeliharrastajien ryhmässä. Samat pelaajat arvostavat erityisesti rahapeleihin liittyvää pelin ulkopuolista sosiaalisuutta, koska suhtautuvat nimenomaan pelin sisäiseen sosiaalisuuteen epäilevästi. Epäilevän suhtautumisen taustalla voi ainakin osittain olla se, että tämän ryhmän pelaajista on osalle muodostunut pelaamiseen liittyviä ongelmia.

Pelaajien suhtautuminen koepeliin

Tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että erilaisia pelaamisen tapoja ja erilaisia rahapeleihin suhtautumisen tapoja selittää erityisesti se, mitä rahapelin ominaisuuksia pelaaja arvostaa ja miten hän suhtautuu peliin ja pelaamiseen liittyvään sosiaalisuuteen. Uudenlaisiin verkkorahapelaamisen muotoihin liittyy usein sekä pelin sisäinen että pelin ulkopuolinen sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa. Tästä syystä uudenlaiset verkkorahapelit todennäköisesti kiinnostavat eri pelaajaryhmää kuin perinteisemmät yksin pelattavat rahapelaamisen muodot. Uudenlaisissa verkkorahapelaamisen muodoissa myös taidon osuus on korostuneempi kuin perinteisissä puhtaaseen sattumaan perustuvissa rahapeleissä. Myös tämä seikka vaikuttaa siihen, millaisia pelaajia uudenlaiset rahapelaamisen muodot viehättävät.

Edellä esitellyt tulokset pohjautuvat uudenlaista verkkorahapelaamista simuloivan koepelin yhteydessä kerätyn kyselyaineiston analyysiin. Samassa kyselyssä kysyttiin myös pelaajien koepeliin suhtautumista. Koepelinä toimi yksinkertainen sanapeli, joka ei perustunut puhtaasti sattumaan, vaan pelaajien taidoilla oli lopputuloksen määrääntymisen kannalta merkitystä. Uudenlaista rahapelaamisen muotoa koepelissä edusti myös se, ettei peliä pelattu pelinjärjestäjää vaan muita pelaajia vastaan. Paremmen tuloksen saanut pelaaja voitti kahden pelaajan välisen pelin

ja turnauksissa kuusi parhaan tuloksen tehnyttä pelaajaa jakoivat voittopotin tiettyssä suhteessa keskenään.

Kun pelaajat rekisteröityivät koepelipalveluun, heidät arvottiin sattumanvaraisesti kahteen eri joukkueeseen. Pelissä pystyi haastamaan vain vastapuolen joukkueen jäseniä. Vastakkainasettelulla pyrittiin synnyttämään joukkueiden jäsenten välille yhteishenkeä, jonka toivottiin lisäävän sosiaalista vuorovaikutusta lyhyen testijakson aikana. Itse pelin lisäksi pelin ympärille oli rakennettu sosiaalinen ympäristö, jossa pelaajat pystyivät olemaan tekemisissä myös pelaamisen ulkopuolella. Pelaajat pystyivät jättämään viestejä eri keskustelualueille tai yksittäisten pelaajien profilisivuille, joille pystyi jättämään myös henkilökohtaisia pelihaasteita. Itse rahapotin lisäksi pelaaminen kerrytti aina myös yksittäisen pelaajan pistepotia, joka määräsi hänen arvoasteikkonsa eli rankinginsa muiden pelaajien joukossa. Yksittäisen pelaajan pistepotti kerrytti aina myös tämän joukkueen pistepotia, jonka jokainen pelaaja näki ennen pelaamisen aloittamista. Koska pelin teema oli muinainen Egypti, oli kummankin joukkueen parhaan pelaajan eli eniten pisteitä keränneen pelaajan arvo Farao, kun muut saivat rankingissa alempia arvoasteita. Rahapeliin oli siis liitetty viihdepelimäisiä ominaisuuksia, joiden toivottiin lisäävän pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta myös rahapelaamisen ulkopuolella. Asetelmalla haluttiin tarkastella, kuinka pelin ulkopuolinen sosiaalinen vuorovaikutus ja rahapelaaminen kytkeytyvät toisiinsa ja millaisia pelaajia kyseinen asetelma miellyttää.

Kyselyssä oli kaksikymmentä koepeliä ja koepelipalvelua koskevaa kysymystä ja väittämää, joihin pelaajat vastasivat vapaaehtoisesti. Vastaamaan ei päässyt, ellei ollut pelannut vähintään yhtä peliä. Sen sijaan sitä, oliko käyttänyt muita pelipalvelun ominaisuuksia ennen vastaamista, ei kontrolloitu mitenkään. Vastaamaan on siis voinut päästä ilman, että olisi kenellekään esittänyt haastetta tai jättänyt kommenttia. Tämä voi jonkin verran vaikuttaa siihen, mitä mieltä koepelipalvelun sosiaalisesta ympäristöstä on oltu. Vastauksille suoritettiin pääkomponenttianalyysi, jonka perusteella muodostui viisi pääkomponenttia.

Ensimmäisen pääkomponentin muodostivat pelaajat, jotka pitivät erityisesti koepelin sosiaalisesta ympäristöstä. He viettivät aikaansa koepelipalvelussa silloinkin, kun eivät varsinaisesti pelanneet. Toisaalta pelaaminen oli yhteydessä sosiaalisessa ympäristössä toimimiseen, koska tämän ryhmän pelaajat eivät olisi pelanneet yhtä paljon ilman peliä ympäröivää sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollisuutta.

Toinen pääkomponentti muodostuu pelaajista, jotka suuntautuivat pikemminkin itse peliin kuin peliä ympäröivään sosiaaliseen ympäristöön. Heille itse peli oli riittävä syy tulla koepelipalveluun ja he pitivät peliä varsin onnistuneena. Peliin liittyvä haastaminen tai muu sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa ei ollut heille yhtä tärkeää kuin itse pelaaminen.

TAULUKKO 8. Koepeliä ja koepelipalvelua koskevat pääkomponentit (n = 432)

Pääkomponentti	Sisäiset muuttujat
Peliympäristöön suuntautuneet	Toisen joukkueen haastaminen innosti pelaamaan Tunsi enemmän yhteistä oman kuin toisen joukkueen pelaajien kanssa Oman joukkueen voitto oli tärkeää Olisi halunnut haastaa myös oman joukkueen pelaajia Kommunikoi enemmän oman kuin toisen joukkueen jäsenten kanssa Ei olisi pelannut yhtä paljon ilman pelin ympärillä ollutta sosiaalista ympäristöä Viihtyi pelipalvelussa silloinkin, kun ei varsinaisesti pelannut Pelin sosiaalinen ympäristö oli onnistunut lisäelementti peliin
Peliin suuntautuneet	Pelin teema oli mielenkiintoinen Piti pelin aiheuttamasta haasteesta Piti Faraon Taitosanoja hyvänä pelinä Pelin ulkonäkö ja äänimaailma olivat onnistuneita
Ärsyyntyneet yksinpelaajat	Ärsyyntyi joukkueiden vastakkainasettelusta Piti kommunikointia muiden kanssa hankalana Piti haastamista turhana ominaisuutena Ei seurannut muiden sijoituksia
Pelaamisen matalaan kynnykseen suuntautuneet	Pelipalvelun ympäristö oli helppo ja siellä oli helppo toimia Pelin aloitus oli helppoa ja toiminnot oppi nopeasti
Rahaan suuntautuneet	Pelaisiin Faraon Taitosanoja oikeasta rahasta Haluaisin lisää tämänkaltaisia rahapelejä

Kolmas pääkomponentti muodostuu pelaajista, joille peliin liittyneet sosiaaliset aspektit olivat pikemminkin haitta kuin onnistunut lisä. Nämä ärsyyntyneet yksinpelaajat olisivat halunneet pelata peliä yksin silloin, kun se heille parhaiten sopii, ilman pakotettua jakoa eri joukkueisiin ja siihen liittyvää sosiaalisen vuorovaikutuksen odotusta. Kommunikaatio muiden pelaajien kanssa oli heille hankalaa, eivätkä he halunneet haastaa muita pelaajia.

Neljännän pääkomponentin muodostivat pelaajat, joille tärkeintä olivat pelaamisen helppous ja peliympäristössä toimimisen yksinkertaisuus. Heillä ei sinänsä ollut mitään peliin liittyviä sosiaalisia puolia vastaan, kunhan niihin ei tarvinnut uhrata liikaa omia resursseja. Pelissäkin tärkeintä heille oli se, että pelaamisen aloittaminen ja pelin haltuun ottaminen olivat mahdollisimman vaivattomia.

Viimeisen eli viidennen pääkomponentin muodostivat pelaajat, joille tärkeintä pelaamisessa on siihen liittyvä rahavoiton mahdollisuus. Vaikka koepeliä pelattiin leikkirahalla, rahaan suuntautuneet pelaajat suhtautuivat siihen niin kuin se olisi oikea rahapeli. Heillä ei olisi mitään sitä vastaan, että samankaltaisia rahapelejä tulisi enemmänkin markkinoille.

TAULUKKO 9. Koepeliin ja koepelipalveluun suhtautumiseen liittyvät tilastollisesti merkitsevät korrelaatiot (n=432)

Koepeliin ja koepeliympäristöön suhtautuminen	Rahapeleihin liittyvään sosiaalisuuteen suhtautuminen		Rahapeliin eri ominaisuuksiin suhtautuminen			
	Pelin sisäiseen sosiaalisuuteen suuntautuneet	Pelin ulkopuoliseen sosiaalisuuteen suuntautuneet	Taitopelaajat	Viihdepelaajat	Voitonjahtaajat	Epäluuloiset
Peliympäristöön suuntautuneet	0,214	0,517	0,135			0,219
Peliin suuntautuneet			0,330	0,340	-0,143	
Ärsyntyneet yksinpelaajat	-0,210	-0,122	-0,168			
Pelaamisen matalaan kynnykseen suuntautuneet	0,166		0,197			
Rahaan suuntautuneet	-0,105	0,154		0,116	0,111	

p < 0,01: lihavoitu

p < 0,05: alleviivattu

Ne, jotka olivat suuntautuneet koepelipalvelun ympäristöön, ovat selvästi niitä, jotka arvostavat rahapeleihin liittyvää pelin ulkopuolista sosiaalisuutta yleensäkin. Myös pelin sisäistä sosiaalisuutta arvostavat sekä taitoon perustuvia rahapelejä pelaavat pitivät koepelin sosiaalisesta ympäristöstä.

Taitopelaajia miellytti myös itse koepeli, joka olikin osittain taitoon perustuva. Myös viihdepelaajat pitivät pelistä, mikä kertoo siitä, ettei peli kuitenkaan ollut liian vaikea keskiverrolle rahapelaajalle. Sen sijaan rahaa rahapeleissä yleensä arvostavat eivät kuulu niihin pelaajiin, jotka olisivat pitäneet erityisesti itse koepelistä. Voitonjahtaajille koepelin simuloimat voittopotit olivat ehkä liian pieniä, tai he eivät yleensäkin halua itse osallistua pelin lopputuloksen määräävään tapahtumaan eli tässä tapauksessa sanapelin pelaamiseen. Voitonjahtaajilla on sen sijaan yhteistä niiden pelaajien kanssa, jotka haluaisivat pelata koepeliä tai sen kaltaisia pelejä rahasta. Riittävän suuri rahapotti on voitonjahtaajille ilmeisesti tärkein syy pelata jotain rahapeliä.

Ne, jotka olivat ylipäättään ärsyntyneet koepeliin liittyneistä sosiaalisista puolia, ovat eri pelaajia kuin ne, jotka arvostavat yleisesti rahapelaamiseen liittyviä sosiaalisia aspektoja. Ärsyntyneiden yksinpelaajien ja taitopelaajien ryhmät koostuvat myös eri pelaajista.

Niille, joille koepelin aloittamisen helppous ja peliympäristössä toimimisen yksinkertaisuus olivat tärkeintä, ovat osittain samoja pelaajia kuin ne, jotka arvostavat pelin sisäistä sosiaalisuutta. Myös taitopelaajille oli tärkeää koepelin helppo

haltuunotto ja mahdollisuus kommunikoida peliympäristössä muiden pelaajien kanssa.

Rahaan suuntautuneet koepelin pelaajat eivät ole niitä, jotka arvostavat yleensä rahapelien sisäistä sosiaalisuutta. Sen sijaan pelin ulkopuolinen sosiaalisuus on seikka, jota myös rahaan suuntautuneet koepelin pelaajat arvostavat. Itse peliin suuntautuneet viihdepelaajat olivat myös sitä mieltä, että koepelinä ollut sanapeli toimisi myös oikeana rahapelinä, eli viihdepelaajat haluaisivat liittyä siihen oikean rahapanoksen.

Yhteenvedo koepelipalvelussa tehdyn tutkimuksen tuloksista

Koepelipalvelusta kerätty aineisto osoittaa selvästi sen, että rahapelaajien joukossa on hyvin erilaisia pelaajia sen suhteen, mitä rahapeleihin liittyvää osa-aluetta kukin pelaamisessaan painottaa. Erilaisia pelaajia erottavina tekijöinä ratkaisevassa osassa näyttävät olevan erityisesti pelien eri ominaisuudet sekä peleihin liittyvä sosiaalisuus. Osa rahapelien pelaajista ei arvosta peleihin liittyvää sosiaalisuutta ollenkaan tai pitää muiden pelaajien tai pelin ulkopuolisten henkilöiden läsnäoloa pelitilanteessa enintään häiriötekijänä. Nämä pelaajat pelaavat mieluiten jo vakiintuneita rahapelaamisen muotoja, joissa ei vaadita sosiaalista vuorovaikutusta muiden kanssa. Uudenlaiset rahapelaamisen muodot eivät välttämättä kiinnosta näitä pelaajia ainakaan silloin, jos niihin liittyy oleellisesti sosiaalinen vuorovaikutus. Ei ole mitään syytä epäillä, etteivätkö nämä pelaajat silti voisi pelata perinteisten rahapelien verkkoversioitakin.

Uudenlaiset rahapelaamisen muodot kiinnostanevat enemmän niitä pelaajia, jotka yleisestikin arvostavat rahapelaamiseen liittyviä sosiaalisia puolia. Pelin sisäistä sosiaalisuutta arvostavat varsinkin taitopelaajat, jotka haluavat mitellä omia kykyjään nimenomaan toisia pelaajia vastaan, ei niinkään pelikonetta vastaan. Puhutaan onnenpeleitä, joita suuri osa perinteisistä rahapeleistä on, eivät välttämättä kiinnosta erityisesti taitopelaajien ryhmää. Pelin ulkopuolista sosiaalisuutta arvostavat pelaajat pitävät myös perinteisistä rahapeleistä. Heille pelin sisäinen sosiaalisuus ei sinänsä ole tärkeää, vaan muiden pelaajien läsnäolo riittää sosiaalisen vuorovaikutuksen alustaksi. Verkossakin nämä pelaajat haluavat olla tekemisissä muiden pelaajien kanssa myös itse pelaamisen ulkopuolella. Mielenkiintoinen seikka on se, että pelin ulkopuolista sosiaalisuutta arvostavissa on jonkin verran sellaisia pelaajia, joille pelaaminen on joskus tuottanut ongelmia. Pelipaikoissa viihtyminen lisää luonnollisesti pelimahdollisuuksien määrää ja toisaalta paljon pelaavat viettävät aikaansa paljon myös pelipaikoissa. Jos sosiaalinen ympäristö koostuu pelkästään muista pelaajista, voi pelaamisesta tulla liian hallitseva elämän osa-alue.

Ongelmapelaaminen on yhteydessä myös siihen, että raha on pelaamisen päämotivaatio. Voitonjahtaajat pelaavat rahapelejä vain siksi, että niistä on mahdolli-

suus voittaa rahaa. Pelaaminen itsessään tai pelaamiseen liittyvät sosiaaliset puolet eivät ole heille tärkeitä. Sen sijaan taitopelaajat ja viihdepelaajat pelaavat ensisijaisesti muiden pelin ominaisuuksien kuin rahan tähden. Tämä ei tarkoita sitä, ettei rahallakin olisi heidän pelaamiselleen merkitystä, mutta he painottavat ensisijaisesti muita peliin liittyviä asioita kuin rahaa. Taito- ja viihdepelaajat saattavat uppoutua pelaamiseen hetkellisesti siten, etteivät kiinnitä huomiota muuhun kuin pelin kannalta oleellisiin seikkoihin. Silti pelaaminen ja muu elämä pysyvät heillä erossa toisistaan. Peliin uppoudutaan enintään pelin mittaiseksi ajaksi ja pelaamisen jälkeen siirrytään muihin puuhiin. Varsinkin viihdepelaajille pelaaminen on muutenkin hetkittäistä ja lyhytkestoista toimintaa, jota saatetaan silloin tällöin tehdä muiden toimien välissä tai ohessa.

Uudenlaisista verkkorahapelaamisen muodoista löytyy pelejä myös viihdepelaajille, vaikka taitopelaamisen osuus on ehkä korostunut viimeaikaisissa verkkorahapeleissä. Erilaiset lyhytkestoiset digitaaliset selainpelit, joita koepelikin edusti, kiinnostavat myös viihdepelaajia. Vaikka näitäkin pelejä pelataan periaatteessa muita pelaajia vastaan, muistuttaa omalla kotipääteellä pelaaminen silti paljon yksin pelaamista. Vaikka moniin uudenlaisiin verkkorahapelaamisen muotoihin on liitetty pelin ulkopuolinen sosiaalinen ympäristö, ei siellä toimiminen ole ehdoton edellytys itse pelien pelaamiselle. Näin nekin pelaajat, jotka eivät arvosta rahapelaamisen sosiaalisia puolia, voivat kuitenkin harrastaa myös verkkorahapelaamista.

4 RAHAPELAAMISEN JA VERKKOYHTEISÖLLISYYDEN YHTEENKIETOUTUMINEN

Topkani

Koepelipalvelussa kerätyn aineiston perusteella saatiin kuva erityyppisistä verkkopelaajista. Tilastollinen aineisto ei kuitenkaan kerro paljoakaan aktuaalisista pelaamisen tavoista tai erilaisista tavoista, joilla pelaajat uudenlaisiin rahapelaamisen muotoihin suhtautuvat. Tästä syystä tilastollisen aineiston lisäksi kerättiin *Verkkorahapelaamisen muodonmuutos* -tutkimuksessa myös teemahaastatteluaineisto, jossa pelaajat saivat itse kertoa pelaamisestaan ja peleihin suhtautumisestaan.

Haastateltavaksi pyrittiin saamaan suomenkielisen Topkani-pelipalvelun jäseniä. Topkani on suomenkielinen sivusto, mutta sen tarjoamat pelit ovat Isoon-Britanniaan rekisteröityneen King.comin pelejä. Topkani on käytännössä vain suomennettu ja ulkoasultaan hieman muutettu King.com-sivusto. Sivusto on muokattu samalla tavalla useille eri kielille, ja eri maissa sivustolla voi olla oma nimensä, vaikka todellisuudessa jokainen pelaaja pelaa itse asiassa King.comin pelejä. Tämä tarkoittaa sitä, että suomalaiset pelaajatkin pelaavat useista eri maista tulevia pelaajia vastaan, vaikka sivusto näyttää ensisilmäyksellä suomalaiselta. Koska pelipalvelu on kansainvälinen, on siellä myös paljon pelaajia. King.com mainostaa itseään maailman suurimpana *skill gaming*- eli taitopelisivustonona. Tämä oli yksi peruste, miksi pelaajia haluttiin haastateltavaksi nimenomaan Topkanista/King.comista.

Topkanin pelit ovat lyhykestoisia Internet-selaimessa pelattavia digitaalisia pelejä. Sivuston pelit muistuttavat monia tuttuja digitaalisia pelejä, joita on jonkin verran muokattu sekä uudelleen nimetty. Niinpä sivustolta löytyy esimerkiksi Startris-niminen peli, joka on kevyesti muokattu versio monille tutusta Tetricsestä. Sivustolla on myös paljon erilaisia tuttuja korttipelien versioita sekä pulma-, strategia- ja sanapelejä. Mikä tekee Topkanista kuitenkin erityislaatuisen verrattuna muihin suomalaisiin taitopelisivustoihin, kuten Apeliin ja Älypähän, on se, että Topkanin pelejä voi pelata rahasta.

Pelaajat voivat itse päättää, haluavatko lisätä omaan peliinsä rahapanoksen. Pelaaminen tapahtuu muita sivuston jäseniä vastaan joko kahden pelaajan haastepelissä tai monen pelaajan turnauksissa. Pelaajat voivat jättää haasteita joko haluamalleen pelaajalle sivustolla olevan nettiyhteisön kautta tai aloittaa pelaaminen itse, jolloin sivusto arpoo jonkun muun pelaajan vastapelaajaksi. Pelaaminen itsessään on yksin pelaamista tai asynkronista siten, ettei kahden pelaajan tarvitse pe-

lata pelejä yhtä aikaa. Kun ensimmäinen pelaaja on saanut oman pelinsä loppuun, jäävät pelin pisteet sivuston muistiin, josta niitä verrataan vastapelaajan saamiin pisteisiin sen jälkeen, kun hän on saanut pelinsä loppuun. Pelaajia on jaoteltu eri taitotasolle, joten vastapelaajaksi ei periaatteessa pitäisi arpoutua ylivoimaista vastustajaa.

Koska pelaaminen on asynkronista, eivät pelaajat ole toisiinsa yhteydessä pelin sisällä. Pelisivustolle on kuitenkin rakennettu laaja peliyhteisö, jossa pelaajat voivat olla vuorovaikutuksessa keskenään itse pelaamisen ulkopuolella. Jokaisella sivuston jäsenellä on oma profiilisivu, jonne hän voi jättää tietoja itsestään ja jonne muut pelaajat voivat jättää hänelle viestejä sekä pelihaasteita. Pelaajat voivat lähettää toisille myös yksityisviestejä. Profiilisivuilta muut pelaajat voivat tarkistaa, kuinka hyvä kyseinen pelaaja on missäkin pelissä ja mitä pelejä hän mieluiten pelaa. Lisätietoa vastapelaajista löytää myös ranking-listojen kautta, joista voi tarkistaa, kenet kannattaa haastaa ja kenen haasteeseen on syytä olla vastaamatta.

Myös yhteisössä jäsenet on jaoteltu eri arvoasteille. Yhteisössä toimimisen mahdollisuudet riippuvat siitä, mikä on oma arvoasteikko. Asteikossa voi parantaa asemaansa joko pelaamalla paljon ja hyvin, jolloin jäsen kerää tarvittavan määrän pisteitä, tai tietyn arvoaseman voi lunastaa myös rahalla. Alemman tason jäsenet eivät esimerkiksi voi perustaa vieraskirjaa omalle profiilisivulleen, jolloin vuorovaikutusmahdollisuudet muiden jäsenien kanssa ovat vähäisemmät. Ylemmillä tasoilla jäsen saa vieraskirjan lisäksi esimerkiksi mahdollisuuden lisätä valokuvia omalle profiilisivulleen tai voi antaa muille yhteisön jäsenille virtuaalisia lahjoja.

Mitä enemmän pelejä sivustolla pelaa, sitä enemmän vuorovaikutusmahdollisuuksia saa myös peleihin liittyvässä yhteisössä toimimiseen. Kun pelaaminen perustuu muita vastaan pelaamiseen, toimii yhteisö vastapelaajien löytymisen alustana. Pelaaminen ja yhteisössä toimiminen ovat toisiaan ruokkivassa vuorovaikutussuhteessa.

Koska pelisivuston ylläpitäjä pitää itse pelejä puhtaina taitopeleinä, joiden lopputulos ei mitenkään riipu sattumasta, ei suomalaisen arpajaislain pitäisi koskea sivuston pelejä. Ulkopuolisen on mahdotonta saada lopullista selvyyttä siitä, miten suurta osaa, jos ollenkaan, sattuma esittää Topkanin peleissä. Vaikka pelit olisivatkin todellisia taitopelejä, tuo vastustajan arpominen mukanaan ainakin pienen satumaelementin. Kun pelaajat on lisäksi jaoteltu eri tasoille ja vain itsensä tasoista pelaaja vastaan voi pelata, esittää sattuma suurempaa roolia kuin sellaisissa tapauksissa, joissa hyvä ja huono pelaaja pelaisivat vastakkain.

Riippumatta siitä, missä määrin sattuma ratkaisee Topkanin pelien lopputuloksen, peleihin on kuitenkin mahdollista lisätä rahapanos. Topkanin pelit edustavat yhtä versiota verkkorahapelaamisen uudenaikaisista muodoista. Mielenkiintoiseksi sivuston tekee kaksi asiaa. Siellä on käytetty Internetin tarjoamaa mahdollisuutta lisätä rahapanos periaatteessa mihin tahansa verkossa pelattavaan digitaaliseen peliin. Toiseksi rahapelin ja pelaamiseen liittyvän yhteisöllisyyden suhde on jotain sellaista, mitä ei perinteisempien rahapelaamisen muotojen parissa ole nähty.

Haastatteluaineisto

Haastateltavat rekrytoitiin Topkani-sivuston kautta. Ongelmaksi muodostui se, ettei sivustolla ole mitään yleistä ”ilmoitustaulua”, johon viesti tutkimuksesta olisi voitu jättää. Haastateltavat piti seuloa yksitellen profiilisivujen kautta. Koska mukaan haluttiin nimenomaan suomalaisia pelaajia, mutta peliyhteisön jäsenistö on kansainvälinen, oli suomalaisten pelaajien seulominen käytännössä käsityötä. Kun yhden suomalaisen pelaajan profiilisivu löytyi, siitä näki, keitä muita pelaajia sivustolla oli äskettäin vierailut. Monesti mukana oli myös suomalaisia vierailijoita, joiden profiilisivujen kautta edelleen löytyi uusia suomalaisia pelaajia jne. Aina kun uuden suomalaisen pelaajan profiilisivu löytyi, hänelle lähetettiin viesti meneillään olevasta tutkimuksesta ja halukkuudesta haastatella kyseistä pelaajaa. Suurimpaan osaan viesteistä ei koskaan tullut minkäänlaista vastausta. Lopulta kuitenkin saatiin kokoon yhdeksän teemahaastattelua. Haastateltaville lähetettiin ennen varsinaista haastattelua sähköpostitse lyhyt kyselylomake (Liite 1.), jonka he palauttivat ennen haastattelua. Lomakkeella selvitettiin pelaajan taustatietoja ja lyhyesti myös pelaamisen tapoja, joista kysyttiin tarkemmin varsinaisessa teemahaastattelussa. Haastattelujen pohjana käytettiin teemahaastattelurunkoa (Liite 2.), mutta mitään tarkasti määriteltyä kysymyspatteristoa ei haastatteluissa ollut käytössä. Haastattelujen kesto vaihteli noin kahdestakymmenestä minuutista lähes kolmeen tuntiin, jolloin asiaa käytiin läpi jo hyvin perusteellisesti.

Haastateltavat edustavat pienestä lukumäärästään huolimatta hyvin erilaisia tapoja pelata Topkanin pelejä, vaikka kaikille yhteisiäkin seikkoja on havaittavissa. Haastateltavien iät vaihtelivat 11 vuodesta 46 vuoteen. Haastateltavista oli neljä miehiä ja viisi naisia. Rahasta Topkanin pelejä pelasi kuusi haastateltavaa, kun kolme pelaajaa ei ainakaan toistaiseksi ollut pelannut niitä rahasta. Yleisimmin haastateltavat pelasivat Topkanin pelejä 2–7 tuntia viikossa, mutta mukana oli myös huomattavasti sekä aktiivisemmin että satunnaisemmin niitä pelaavia pelaajia.

Rahapelaaminen taitopelisivustolla

Tie pelimaailmaan

J. K.: Miten itse löysit ne pelit, esittelikö joku kaverisi tai perheenjäsenesi ne sinulle, vai miten?

Haastateltava A.: No äitini ansiosta kuulin siitä

Haastateltava H.: Ihan taisin nähdä telkkarissa mainoksen ja sit kävin katto-massa, että mitäs nää on.

Topkani-sivustolle ei ole eksytty vahingossa. Jokaisella haastatellulla on ollut jonkinlainen ennakkotieto pelipaikasta, ennen kuin hän on itse mennyt sinne. Tieto pelimahdollisuudesta on tullut käytännössä kahdella tapaa: joko joku läheinen ihminen, ystävä tai perheenjäsen, on maininnut asiasta tai kertonut itse pelaavansa kyseisellä sivustolla tai pelaajat ovat törmänneet sivuston mainoksiin eri medioissa. Topkani toimii mtv3:n nettisivustojen yhteydessä ja sitä on mainostettu myös televisiossa. Topkani-sivuston ”äitisivusto” eli King.com puolestaan mainostaa runsaasti myös netissä, erityisesti paikoissa, joissa mahdolliset pelaajat liikkuvat.

J. K.: Olitko aiemmin pelannut samantapaisia pelejä jossain muualla?

Haastateltava B.: Älypää.com varmaan lasketaan?

Haastateltava C.: Aapelissa varsinkin bingoa pelasin ja pelaan edelleenkin.

Haastateltava F.: Aika monissa eri netin pelipaikoissa tuli pelailtua, mutta ei kuiteskaa vakituisesti, ku vasta sit täällä [Topkanissa].

Suurin osa haastateltavista oli pelannut samanlaisia pelejä jo aiemmin muilla sivustoilla, joilla ei kuitenkaan ollut mahdollista pelata rahasta. Varsinkin suomalaiset Aapeli (Aapeli.com) ja Älypää (Alypaa.com) -sivustot olivat monelle Topkanissa pelaavalle tuttuja. Näillä sivustoilla on osin samoja pelejä ja myös niiden yhteydessä toimii nettiyhteisöjä. Aapeli muistuttaa hyvinkin paljon Topkania toiminnallisuksiensa puolesta ja myös sen peleissä on rahapelaamista muistuttavia piirteitä. Pelaajat voivat ostaa rahalla pelimaailmassa pelimerkkeinä käytettäviä ”taateleita”, joita ei kuitenkaan voi muuntaa takaisin rahaksi. Tämä on selkein ero verrattuna Topkaniin, josta rahavoitot voi siirtää pelimaailmasta pois omalle tililleen.

J. K.: Mikä näistä kolmesta eri sivustosta [joilla käy pelaamassa] on paras?

Haastateltava C.: No toisaalta siis King.com, ku siellä on hyviä pelejä, mutta tuo Aapeli on siitä hyvä, että siellä voi tietyissä peleissä jutella siinä samalla.

Kun peleihin ja uudenlaiseen pelaamiseen tapaan on jo tutustuttu toisilla sivustoilla, on Topkanin pelien pelaamisen aloittaminen ollut helppoa. Pelaaminen on osalla pelaajista jatkunut myös muilla sivustoilla, mutta Topkanista on monelle muodostunut pääasiallinen pelipaikka. Syiksi tähän mainitaan varsinkin pelien runsaus sekä osalle pelaajista tärkeä ominaisuus eli mahdollisuus pelata pelejä rahasta. Jokin tietty peli voi kuitenkin löytyä vain toiselta sivustolta tai tietyn pelin toteutus on toisella sivustolla parempi, jolloin kyseistä peliä käydään pelaamassa muualla, vaikka Topkani edelleen pysyisikin pääasiallisena pelisivustona. Lisäksi pelien ulkopuoliset ominaisuudet eli peleihin liittyvät nettiyhteisöt sekä pelaajien väliset kommunikaatiotavat vaihtelevat jonkin verran sivustosta toiseen. Jotakin ominaisuutta, kuten esim. pelin oheen rakennettua reaaliaikaista chat-mahdollisuutta, ei löydy Topkanista, mutta Aapelin bingoissa myös siitä pääsee nauttimaan. Pelaajat vaihtavat aina tarpeen mukaan ja tilanteesta riippuen pelisivustolta toiselle.

Koska kyseessä ovat nettipelit ja netissä toimivat pelisivustot, ei eri sivustojen välillä liikkumisessa tai eri ominaisuuksien ”shoppailemisessa” ole mitään erityisen yllättävää tai outoa. Nettimaailmassa eri yhteisöt verkottuvat osaksi pelaajien henkilökohtaista toimintakenttää, joka muokkaantuu ja uusiutuu jatkuvasti. Sivustolta tai yhteisöstä toiseen siirtyminen vaatii vain hiiren klikkauksen. Jotta pelaajat pyysivät pelkästään jonkin tietyn sivuston käyttäjinä tai jonkin tietyn yhteisön jäseninä, täytyisi niiden tarjota kaikki pelaajien haluamat ominaisuudet. Näin ei kuitenkaan tapahdu ainakaan tällä hetkellä.

Rahasta pelaamisen aloittaminen

J. K.: Mikä sai sinut alun perin aloittamaan pelaamisen rahasta taitopelisivustolla?

Haastateltava A.: Se että ilman kultapelaajan titteliä ei pääse pelaamaan kaikkia pelejä.

Haastateltava B.: Siksi ettei tarvitsisi odotella jonossa.

Haastateltava I.: Kun makso sen kultajäsenyyden, ni samalla tuli mahdolliseksi pelata näitä pelejä rahasta.

Kukaan haastateltavista ei ollut tullut Topkani-sivustolle ensisijaisesti rahapelaamisen mielestään. Kaikki olivat ensin pelanneet sivuston ilmaispelejä, mutta kyseisiin peleihin liittyy joitakin rajoituksia, joista pääsee eroon lunastamalla ns. kultajäsenyyden. Ilmaispelejä pelatessa joutuu esimerkiksi joskus odottamaan pelivuoronsa alkua, mitä ei tapahdu kultajäsenille. Kultajäsenyyden lunastaminen on tapahtunut nimenomaan siksi, että pelaamisesta tulisi sujuvampaa, mutta samalla on avautunut rahasta pelaamisen mahdollisuus. Kultajäsenyys maksaa sivuston erilaisista kampanjoista riippuen muutamasta eurosta kymmeneen euroon. Jäsenyyden lunastamisen yhteydessä pelaajalle avataan pelitili, johon jäsenmaksu talletetaan, ja lisäksi pelinjärjestäjä saattaa antaa uudelle pelaajalle myös muutaman euron bonuksen. Tilillä olevilla rahoilla on mahdollista pelata Topkanin pelejä rahasta, mutta kaikkia pelejä on edelleen mahdollista pelata myös ilman rahapanosta.

Haastateltava B.: [...] ja, kuten todettu, mä todellakin luulin, että se makso kultajäsenyydestä on tavallaan jäsenyyden upgreidaus, katsoin ne [rahat] menetetyksi siinä vaiheessa, kun sen maksoin.

Vaikka rahasta pelaaminen ei olekaan ollut ensisijainen motivaatio haastateltavien pelitilin avaamiseen, on kultajäsenyyden myötä rahapelaamisen mahdollisuus avautunut. Rahasta pelaamisen aloittamisen kynnyks on tehty myös mahdollisimman matalaksi. Kun jäsenyys on kuitenkin jo päätetty maksaa, siirtyvät jäsenmaksu ja lisäksi mahdollinen bonus pelaajan pelitilille. Pelaaja ei siten varta vasten

siirrä pelitilille rahaa aloittaakseen rahapelaamisen. Tällaisiin rahoihin on helppo suhtautua siten, etteivät ne ole ”todellista” rahaa, koska vaikka ne häviäisi peleihin, olisivat kyseiset rahat joka tapauksessa menneet jäsenmaksun maksamiseen. Pelaaminen alkaa ikään kuin leikkirahalla, jolloin pelaajalla on alussa pelkästään voitettavaa.

Kun rahasta pelaamisen mahdollisuus on tullut jäsenmaksun ns. kylkiäisenä, rahapelaaminen on ollut helppo aloittaa. Rahasta pelaamisen mahdollisuuden avautuessa tilaisuuteen on tartuttu, eikä kukaan haastateltavista ole halukas sitä toistaiseksi lopettamaan. Nekin, jotka pelaavat pelejä rahasta, pelaavat paljon samoja pelejä myös ilmaisversioina pelkästä pelaamisen ilosta. Vaikka rahasta pelaaminen olisi alkanut Topkani-sivustolla, eivät monetkaan haastateltavat miellä itseään rahapelaajiksi. Tätä voi osaltaan selittää se, ettei suurin osa haastatelluista ole vielä siirtänyt pelitilille rahaa pelkästään rahapelaamista varten. He ovat pelanneet Topkanin pelejä vasta niillä rahoilla, joilla ovat lunastaneet itselleen kultajäsenyyden. Vasta kun pelitilille ensimmäisen kerran siirretään rahaa siksi, että ne on tarkoitus käyttää pelaamiseen, voi pelirahaan suhtautuminen muuttua vakavammaksi.

Pelaamisen kuvailu

J. K.: Teetkö jotain muuta siinä samalla, kuten katsot tv:tä tms.?

Haastateltava A.: No en yleensä, mutta saatan kyllä kirjoitella jonkun kanssa pelien välissä

Haastateltava B.: Yleensä telkkari on auki samalla ja blogeja tulee selailtua

Taitopelisivustoilla pelataan yleensä muiden toimien ohessa. Pelaaminen ei ole yleensä erityisen intensiivistä, vaan pelaamisen ohessa saatetaan katsoa televisiota, keskustella muiden ihmisten kanssa tai seurata muita nettisivuja. Pelaaminen ajoittuu tavallisesti tilanteeseen, jossa arkisista velvollisuuksista on huolehdittu ja on siirrytty selkeästi vapaa-ajan puolelle. Toisaalta lyhyet pelikerrat mahdollistuvat töissäkin taukojen aikana, koska yksittäisten pelien kesto ei ole muutamaa minuuttia pidempi. Jotkut pelisivustot pitävätkin omia pelejään ”taukopeleinä” pyrki- en näin vahvistamaan mielikuvaa pelien helposta lähestyttävyydestä ja pelaamisen lyhyestä kestosta.

Haastateltava B.: Jos on uneton yö, niin voi mennä pitempäänkin, kärsin ajoittain unettomuudesta.

Haastateltava C.: Pitää olla tiskit hoidettuna ja pyykit kuivumassa, ni sit voi vähän paremmin peliin keskittyä

Haastateltava D.: Mie oon vuorotyöläinen, niin mieluiten mie pelaan yöllä ku mie tuun töistä, eli sillon se on miulle sellanen työstä rauhoittumiskonsti. Mut sit jos miulla on vapaapäivä, mie saatan aamulla avata sen ja sit kes-

ken tiskaamisen käydä pelaamassa pelin. Sit se on miulle sellanen kannustin, et ku mie saan tän homman tehtyä, sit mie saan pelata yhen pelin. [...] Jos mie tuun yöllä töistä, ni sit mie vaan pelaan, mut päivällä mie useimmiten teen muuta siinä samalla, kuten katon telkkaria tai tarkastan lapsen läksyjä.

Vaikka normaali pelaaminen limittyy muiden toimien ohteen, keskitytään pelaamiseen toisinaan intensiivisemminkin. Tällöinkään kyse ei ole etukäteen tehdystä päätöksestä varata tietty aika pelaamiselle. Normaalia pidemmäksi venyvät pelisesiot sijoittuvat tilanteisiin, joissa pelaaja pääsee täysin keskittymään pelaamiseen. Kyse on tällöin pikemminkin pelaamista ympäröivän kontekstin ominaisuuksista kuin pelimaailman tai yksittäisen pelin ominaisuuksista. Pelaamiseen keskittymisen edellyttää ulkopuolisten häiriötekijöiden minimointia, mikä tapahtuu yleensä vain silloin, kun pelaaja on yksin ja kun hänen ei tarvitse huolehtia mistään muusta asiasta juuri sillä hetkellä.

J. K.: Onko joskus sellaisia sessioita tai pelihetkiä, että keskityt pelkästään pelaamiseen?

Haastateltava A.: No eipä hirveästi, alussa saattoi olla kerran tai kaksi koska halusi niin nopeasti tutustua peleihin

J. K.: Millon pitempiä sessioita?

Haastateltava D.: Oikeestaan ainoastaan silloin, jos mie en oo pariin päivään käyny pelaamassa, nyt alkaa olla sosiaalista elämää siellä sen verran, että haasteita tulee paljon, et jos on paljon haasteita, ni sit miulla menee paljon aikaa, ku mie pelaan ne kaikki.

Intensiivinen pelaamiseen keskittyminen edellyttää sopivaa kontekstia, mutta myös pelimaailman sisäisillä tekijöillä on merkitystä pelisession keston. Jos pelaamisesta on esimerkiksi ollut jonkin verran taukoa, on muiden pelaajien haasteita saattanut kertyä niin paljon, että niiden kaikkien pelaaminen edellyttää pitkää pelisessiota. Myös uuden pelin kokeileminen sivustolla vaatii normaalia enemmän keskittymistä, jolloin pelaamiseen voi kulua enemmän aikaa kuin yleensä. Lisäksi toisinaan pelaajat haluavat parantaa piste-ennätystään menestyäkseen turnauksissa paremmin, nostaakseen sijoitustaan ranking-listalla, saadakseen pelaajille jaettavan diplomin tai saavuttaakseen jonkin tietyn pelaajatason peliyhteisössä, jolloin yksittäinen pelisessio voi venyä tuntienkin mittaiseksi.

Vaikuttaa siltä, että taitopelien kohdalla erityisesti haasteeseen perustuva immersio (ks. Ermi ja Mäyrä 2007) on tärkeä. Kun pelaamisessa on enemmän haastetta kuin normaalisti, pelaamiseen myös käytetään enemmän aikaa ja siihen keskitytään normaalia intensiivisemmin. Arkipäiväinen, muiden toimien ohella pelaaminen ei itsessään ole erityisen haastavaa, jotta pelaamiseen olisi tarvetta keskittyä. Pelaaja liikkuu tällöin vakiintuneella taitotasollaan, jolloin hänen ei tarvitse erityisesti haastaa itseään, mikä tekee pelaamisesta pikemminkin vihteellistä kuin

päämäärätietoista tai tavoitteellista toimintaa. Jos pelaamiseen liittyy jokin ylimääräinen haaste, tulipa se sitten haasteena muilta pelaajilta tai lähestyvän palkintorajan muodossa, joutuu pelaaja hyödyntämään kokonaisvaltaisemmin kapasiteettejaan. Haasteeseen vastaaminen edellyttää pelaamisen kannalta epäolennaisten seikkojen sulkemista pois mielestä, jolloin huomio voidaan suunnata pelkästään pelin sisäisiin tapahtumiin. Tämä ei kuitenkaan ole mahdollista, ellei myös pelaamisen konteksti ole vapaa pelaamista haittaavista häiriötekijöistä

J. K.: Vaikuttaako sit rahapanos sinun pelaamiseen?

Haastateltava G.: No yleensä nuo parinkymmenen sentin panostukset ei kyllä tunnu missään eli ei oikeestaan. Ehkä jos euron tai enemmän maksaa peli niin pikkusen tarkemmin tulee ehkä pelattua.

Syy normaalia intensiivisempään peliin keskittymiseen voi olla myös pelin normaalia korkeampi rahapanos. Suurempi rahapanos tekee pelaamisesta haastavampaa, koska pelin lopputuloksella on tällöin enemmän merkitystä kuin normaalisti. Kyse ei ole absoluuttisesti määriteltävästä panoksen koosta, vaan nimenomaan pelaajan antamasta tulkinnasta panokselle. Jos pelaaja kokee, että panoksen tai palkintona olevan voittopotin koko on hänelle merkityksellinen, hän pyrkii omilla toimillaan eli pelaamalla mahdollisimman hyvin varmistamaan itselleen niin hyvän lopputuloksen kuin mahdollista.

Rahavoitto tai vaikkapa ranking-sijoituksen parantaminen ovat pelin ulkopuolelta tulevia haasteita, jotka saavat pelaajan orientoitumaan peliin intensiivisemmin. Pelin sisäiset haasteet ovat myös merkityksellisiä peliin keskittymisen kannalta. Jos pelin tarjoamat haasteet ja pelaajan kyvyt vastaavat optimaalisesti toisiaan, voi pelaaja saavuttaa ns. flow-tilan (Csikszentmihalyi 1990). Flow-tilassa pelaajan huomio on täysin pelin sisäisissä asioissa ja hän pystyy reagoimaan pelin tapahtumiin siten, että peli etenee hänen tahtomallaan tavalla. Pelin sisäisiin haasteisiin optimaalisesti vastaaminen tuottaa pelaajalle mielihyvää ja pelaamisesta tulee itsetarkoituksellista. Samalla myös pelin lopputulos on yleensä pelaajan kannalta positiivinen, mikä puolestaan on edellytys peliin liittyvien ulkoisten palkintojen saavuttamiseen.

Flow-tilaa tuskin saavutetaan edes lyhytkestoisesti silloin, kun pelaaminen tapahtuu muiden toimien ohessa tai limittäin muiden toimien kanssa. Pelaamista ympäröivän kontekstin tapahtumat vaikuttavat peliin keskittymiseen siten, ettei huomiota pystytä suuntaamaan pelkästään pelin kannalta oleellisiin asioihin. Silti hetkellisessäkin pelaamisessa on osin kyse pelin sisäisiin haasteisiin vastaamisesta. Pelaamiseen ei kuitenkaan tällöin orientoiduta siten, että sillä tavoiteltaisiin jotain selkeästi julkilausuttua päämäärää, joten pelin tarjoamiin haasteisiinkin voi suhtautua kevyemmin. Pelaaminen voi olla jopa rutiininomaista toimintaa, joka hetkellisesti vie ajatukset pois pelaamista ympäröivästä arjesta.

Peliin immersoituminen ja flow-tilaan pääseminen sekä toisaalta kasuaali oheispelaaminen ovat kaksi erilaista pelaamisen orientaatiota, joihin vaikuttavat niin pelin sisäiset ominaisuudet, pelaajan ominaisuudet kuin pelaamista ympäröivän kontekstin ominaisuudet. Samaa peliä voidaan pelata tilanteesta riippuen joko lyhytkestoisena taukopelinä tai kerta toisensa jälkeen siten, että pelisessio venyy jopa tuntien pituiseksi. Kulloinkin vallitsevat ulkoiset olosuhteet ja pelin sisäiset tekijät vaikuttavat siihen, millaiseksi pelikokemus muodostuu. Mikäli pelaamista ympäröivä konteksti mahdollistaa peliin keskittymisen, pääsee pelaaja optimaalisesti vastaamaan pelin tarjoamiin haasteisiin omilla taidoillaan. Jos taas pelin ulkopuoliset tapahtumat vievät pelaajan huomiota muualle, ei pelaaja voi odottaakaan saavuttavansa huipputulosta pelistä.

Taidolla ja vähän onnellakin

J. K.: Voittaako taitavampi pelaaja aina?

Haastateltava A.: No ei välttämättä, se voittaa joka saa suurimmat pisteet, eli kyllä siihen taidetaan tarvita taitoa, mutta [myös] aimo annos onnea

Haastateltava F.: Onhan niissä tietysti tuurikin mukana, mutta kyllä omilla taidoillaan voi vaikuttaa, toisissa enemmän kuin toisissa [peleissä].

Haastateltava H.: Toki onnikin vähän vaikuttaa... ainakin silleen, että joskus tekee enemmän virheitä pelatessa, ku muullon, vaikka oliskin tosi hyvä pelaaja.

Pelaajien mielestä Topkanin ja muiden heidän käyttämiensä taitopelisivustojen pelit ovat taitopelejä. Heidän mielestään niitä ei käytännössä voi pelata puhtaina onnenpeleinä, vaan taitavammalla pelaajalla on vähintään etulyöntiasema vähemmän taitavaa pelaajaa vastaan. Silti pelaajien mielestä myös sattumalla on vaikutusta pelin lopputulokseen. Mitkään pelit eivät ole täysin taitoon perustuvia, mutta silti taidon merkitys on pelaajien mielestä suurempi kuin sattuman merkitys. Sattuman merkitys tulee esiin esimerkiksi siten, että taitavakin pelaaja tekee joskus virheitä. Näin sattuman merkitys nähdään pikemminkin pelaajien kuin pelien ominaisuudeksi.

J. K.: Eikö tuo ole muuten vähän ristiriitaista, että pelaaminen muuttuu vaikeammaksi silloin, kun pelaajan taidot lisääntyvät?

Haastateltava A.: No ei, koska silloin minun mielestäni tapahtuu niin, että niiden, joiden taidot lisääntyvät, mutta pelin haasteellisuus ei lisääntyisi, tapahtuu niin, että taitavammat saavat yhä enemmän ja enemmän pisteitä pelaamisesta ja kellekkään muulle ei jäisi paljoa mahdollisuuksia. Henkilökohteisesti pidän siitä, että haasteellisuus lisääntyy.

Osa pelaajista on havainnut, että pelit muuttuvat vaikeammiksi, kun oma taitotaso kasvaa. Tämä tavallaan paradoksaalinen huomio liittyy siihen, että Topkaniissa pelaajia jaotellaan taitotasonsa mukaan eri luokkiin. Vain samalla taitotasolla olevat pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Kun pelaajien taidot kehittyvät, he nousevat seuraavalle taitotasolle, jolloin pelien vaikeusaste myös nousee, vaikka ulkoisesti pelit pysyvätkin samanlaisina kuin ennen. Niinpä eri pelaajien piste-ennätykset eivät ole suoraan verrannollisia keskenään, elleivät pelaajat kuulu saman taitotason luokkaan.

Kun pelaajia luokitellaan eri taitotasolle, pidetään huolta siitä, etteivät ylivoimaiset pelaajat pääse mielin määrin hallitsemaan pelejä. Tämä tarkoittaa myös sitä, että sattuma-elementti pysyy mukana peleissä. Esimerkiksi pokerinpelaajia koskevissa tutkimuksissa on havaittu, että saman taitotason pelaajien pelatessa toisiaan vastaan sattuman merkitys korostuu lopputuloksen määräytymisessä (Turner & Fritz 2002). Pokeri ei ole suoraan verrattavissa taitopelisivustojen peleihin, koska pokerissa jokaiselle pelaajalle jaetaan sattumanvaraisesti aloituskortit, mikä johtaa pelaajien eriarvoiseen lähtötilanteeseen. Taitopelisivustojen peleissä toisiaan vastaan pelaavilla pelaajilla lähtötilanteen pitäisi puolestaan olla tasavertainen. Kun pelaajat kuitenkin ovat taitotasoltaan lähellä toisiaan, korostuu sattumanvaraisten virheiden osuus lopputuloksen määräytymisessä. Viriheettömämmin pelaamaan onnistunut pelaaja voittaa enemmän virheitä tehneen pelaajan.

Haastateltava D.: Sellasen oon myös huomannut, että vaikuttaa se, millä koneella pelaa eli miulla yhdellä koneella on langaton hiiri, nii sillä ei saa yhtä hyviä tuloksia kuin toisella koneella.

Toinen sattuman osuutta lisäävä asia on taitopelien luonne verkkopeleinä, joita pelataan toisistaan poikkeavilla laitteilla. Pelaajat ovat itse havainneet, että päätelaitteen ominaisuuksilla on vaikutusta pelissä etenemiseen ja pelin lopputulokseen. Esimerkiksi langattomalla hiirellä pelatessa pisteet voivat olla huonompia kuin langallisella hiirellä pelatessa, koska langaton hiiri saattaa olla aavistuksen verran hitaampi peliväline. Uusia tietokoneita ja nopeita nettiyhteyksiä käyttävien pelaajien välillä tuskin ilmenee laitteista johtuvaa hyötyä tai haittaa, mutta hieman tehottomammalla kokonaisuudella peliin osallistuva saattaa antaa jonkin verran tasoitusta joillekin vastustajille.

J. K.: Kuinka peleissä tarvittavia taitoja pystyy harjoittelemaan, vai pystyykö mitenkään?

Haastateltava A.: Pelaamalla.

Haastateltava E.: Kyllähän se [pelaaminen] edellyttää ja tietty myös kehittää ainakin sorminäppäryyttä ja tollasta reagoitokykyä. [...] Pelaamalla vaan sit ne kehitty.

Se, mitä taitoja pelaaminen edellyttää, ei ole välttämättä pelaajille itsestään selvä asia. Asiasta kysyttäessä haastateltavat viittaavat monesti pelien sääntöjen hallintaan, mutteivät sen tarkempiin ominaisuuksiin. Toisaalta osa pelaajista toi esiin sorminäppäryyden ja nopean reagointikyvyn sekä joihinkin peleihin liittyvän strategisen ajattelun. Pelaajien mielestä peleissä tarvittavat taidot ovat melko lailla pelispesifisiä, koska niitä ei pysty harjoittelemaan muuten kuin pelaamalla. On totta, että peleissä menestyäkseen pelaajien on sisäistettävä perussääntöjen lisäksi erilaiset bonuspistemahdollisuudet ja parhaat pelistrategiat, joita ei välttämättä kerrota tarkasti pelien ohjeissa. Ellei joku muu ole kädestä pitäen ohjaamassa pelaajaa ja kertomassa hänelle parhaat vinkit, täytyy pelaajan itse oppia kyseiset seikat pelaamalla peliä tarpeeksi usein.

Haastateltava B.: Topkanin ynnä muiden Flash-pelit ovat tietyllä tavalla samantyyppisiä kuin pokeri, että looginen ajattelu on avuksi, esim. esineiden liikuttelu mahdollisimman suuriin ryhmiin Four Seasons -pelissä tai sitten korttien poistaminen, kuten Pyramid Questissa, jossa on apua sekä loogisesta ketjujen luonnista että osittain myös avaruudellisesta hahmottamisesta. Jos otan tuon pois, niin mitä tapahtuu, vertaa Mahjong, mutta... Topkanin peleissä on myös tuurilla osansa: pelin läpipelaaminen voi riippua esim. korttien asettelusta tai muusta, johon pelaaja itse ei voi vaikuttaa, eli tuurista myös kiinni.

Koska taitopelisivustojen pelejä ei haastateltavien mielestä pysty pelaamaan puhdainta onnenpeleinä, ne eroavat heidän mielestään perinteisistä rahapeleistä. Osa pelaajista ei ole omien sanojensa mukaan koskaan pelannut mitään rahapeliä, vaikka he pelaavatkin taitopelisivustolla pelejä rahasta. Taitopelejä ei mielletä samalla tavalla rahapeleiksi kuin perinteisempiä lottoa, raha-automaatteja tai kasinopelejä. Taitopelien lähimmäksi vertailukohdaksi varsinaisista rahapeleistä mielletään erityisesti nettipokeri, koska myös siinä nähdään taidolla olevan merkitystä. Ne pelaajat, jotka eivät ole nettipokeria kokeilleet, eivät kuitenkaan aio sitä kokeillakaan, vaikka aikovatkin jatkaa taitopelisivustojen pelien pelaamista.

Yksi syy haastateltavien tekemään eroon perinteisempien rahapelien ja uudenlaisten rahasta pelattavien taitopelien välille on juuri taitoaspektissa. Suuri osa perinteisistä rahapeleistä on puhtaasti onnenpelejä, joihin pelaajat eivät itse pysty millään tavoin vaikuttamaan. Kyse on kokonaan erilaisesta pelaamisen orientaatiosta kuin taitopelien kohdalla. Toiseksi ainakin toistaiseksi taitopelisivustoilla pelataan pienillä panoksilla, eivätkä potit monien pelisessioiden kohdalla kohoa erityisen suuriksi. Tästä syystä taitopelien pelaajat eivät miellä välttämättä ollenkaan pelaavansa rahapelejä, vaikka pelissä kiistattomasti olisikin rahapanos mukana. Panos voidaan tulkita pikemminkin osallistumismaksuksi tai pelin hinnaksi, joka menetetään joka tapauksessa. Samalla mahdollisten rahavoittojen merkitys on erilainen kuin perinteisiä rahapelejä pelatessa. Taitopelejä ei pelata pelkästään rahan takia, vaan myös siksi, että pelaaminen on itsessään miellyttävää toimintaa.

Pelaajien väliset sosiaaliset suhteet

J. K.: Samoja pelejä voi pelata monissa paikoissa netissä, ja itsekin olit pelannut esim. Aapelissa. Kuitenkin olet viihtynyt King.comissa, ja varmaan iso merkitys on kuitenkin sillä, että siellä pelataan muita pelaajia vastaan? Olisitko aloittanut siellä pelaamisen, ellei siellä olisi pelaajayhteisöä?

Haastateltava A.: No tollain kysyttynä en välttämättä, se riippuu niin paljon sivustosta.

J. K. : Nytkin olet siis hankkinut [yksin pelattavaksi] joitain samoja pelejä, joita King.comissa on, mutta pelaat siis ilmeisesti niitä edelleen myös sivustolla?

Haastateltava A.: Eli kyllä peliyhteisöllä on sellain merkitystä. Kyllä.

[...]

Haastateltava A.: Siinä vain on oma jännityksensä haastaa joku oikea ihminen, eikä konetta. Se riippuu tietenkin pelistä, yksin pelatessa pääsee pelaamaan samasta pelistä sellaisia osioita, mitä ei ole muita vastaan pelattaessa.

J. K.: Täällähän King.comissa pelataan aina muita pelaajia vastaan, niin pelaisitko näitä pelejä, jos vastapelaajia ei olisi?

Haastateltava C.: Kyllä mä varmaan pelaisin, mut tää tekee pelaamisen mielenkiintoiseksi, ku näkee aina, mistä päin maailmaa se vastustaja on ollu.

Haastateltava G.: Se tuo siihen pelaamiseen lisää jännitystä ja haastetta.

Muutkin seikat kuin itse pelit ovat merkityksellisiä asioita pelaajille silloin, kun he valitsevat sivustoa, jolla pelaavat. Pelien ympärille rakennettu yhteisö sekä sen mahdollistama kommunikaatio ja vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa ovat merkityksellisiä seikkoja pelaamisen aloittamiselle sivustolla sekä sille, että pelaamista jatketaan kyseisellä sivustolla. Sosiaalisen kanssakäymisen merkitys pelaajien välillä vaihtelee jonkin verran, mutta jokaiselle on tärkeää se, että yhteisö mahdollistaa vastapelaajien löytämisen joko turnausten tai haasteiden muodossa.

Itse pelaaminen Topkani-sivustolla on asynkronista, eli vaikka pelataan toista pelaajaa vastaan, pelaaminen ei tapahdu yhtäaikaaisesti. Pelaajat eivät voi olla toistensa kanssa tekemisissä pelin kautta siten, että he pystyisivät esimerkiksi keskustelemaan vastapelaajansa kanssa pelatessaan. Pelin sisäistä kommunikaatiomahdollisuutta täytyy etsiä muilta sivustoilta.

J. K.: Millä tavalla siinä voi jutella?

Haastateltava C.: Siinä vaan samalla kirjutellaan, esim. [Aapelin] bingo on niin hidas, että siinä pian tietää ketkä siinä pelaa ja paljonko niillä on perhettä ja siinä voi sit kirjutella samalla kun siinä pelaa niin yksityisviestejä ja viestikirjaan. Täällä voi kyllä kans lähettää viestejä täällä King.comissa.

J. K.: King.comissahan ei taida olla mitään sellaista yleistä keskustelualuetta? Haastateltava C.: Ei, ei mun mielestä mitään chattailysysteemiä. [...] Että tuollahan on Aapelissa vaikka mitä.

Aapelista löytyvä bingo on tempoltaan niin hidas ja pitkäkestoinen, että sen yhteyteen on voitu lisätä keskustelun mahdollistava reaaliaikainen chat. Lisäksi pelaajan on mahdollista lähettää pelin kuluessa myös yksityisviestejä muille pelaajille. Topkanin tai King.comin peleissä tämä ei ole mahdollista, vaan viestintä tapahtuu itse pelaamisen ulkopuolella yhteisön sisäisiä kommunikaatiomahdollisuuksia hyödyntäen. Pelaaminen vaatii lyhyen keston ajan sen verran paljon keskittymistä, ettei viestintämahdollisuuksia ole rakennettu pelien yhteyteen. Pelikertojen välillä aikaa voi kuitenkin käyttää niin paljon kuin haluaa sosiaaliseen kanssakäymiseen muiden peliyhteisön jäsenien kanssa.

Pelien ominaisuudet asettavat osaltaan rajoja sille, millaisia kommunikaatiomahdollisuuksia pelaajien välille voi rakentaa. Sama toimii myös toisin päin. Jos pelin sisäinen sosiaalinen kanssakäyminen on ominaisuus, joka halutaan mukaan peliin, täytyy pelin muiden ominaisuuksien tukea tätä mahdollisuutta. Tällöin peli ei voi olla niin nopeatempoinen tai siinä ei voi olla niin paljon keskittymistä vaativia tapahtumia, etteivät pelaajat ehdi kommunikoida toistensa kanssa. Jos taas pelaajien välinen vuorovaikutus tapahtuu pelin ulkopuolella, peliin voidaan suunnitella vapaammin immersiota tukevia ominaisuuksia, joiden perusteella pelaajan huomio suuntautuu pelin ajaksi pelkästään pelaamisen kannalta oleellisiin seikkoihin.

Vaikka pelin sisälle tai pelin ulkopuolelle olisi rakennettu pelaajien välisiä vuorovaikutusmahdollisuuksia, eivät kaikki pelaajat niitä käytä ainakaan kovin aktiivisesti. Toisille pelaajille sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa on puolestaan itse pelaamista tärkeämpi syy tulla pelisivustolle.

Haastateltava A.: No kyllähän minä olen jo ennen peli yhteisöön liittymistä tutustunut eräisiin ihmisiin jotka pelaavat King.comissa, muuten peliyhteisö on eroteltu selkeästi [sosiaalisesta kanssakäymisestä muiden kanssa].

Haastateltava B.: [Sosiaalinen kanssakäyminen peliyhteisössä] Ei vaan kiinnostusta, sosiaalista elämää on muutenkin ihan tarpeeksi omiin tarpeisiin

Haastateltava C.: Se on vähän millä tuulella on. Se jos meinaa vaan lyhyen aikaa olla, ni sit mä en välttämättä mee sinne yhteisöön, mielummin sit pelaa yksin jonkun pelin.

Haastateltava G.: Siellä pystyy keskustelemaan muiden kanssa, se on mukavaa. Oon tutustunu moniin ihmisiin siellä sivuston kautta.

Osalle pelaajista peliyhteisö on merkityksellinen vain sen tähden, että sen kautta löytää vastapelaajia turnauksiin ja haasteisiin. Pelaamisen lisäksi nämä pelaajat käyttävät vain vähän peliyhteisön tarjoamia vuorovaikutusmahdollisuuksia. Jos

peilyhteisössä on muista yhteyksistä tuttuja henkilöitä, ollaan heihin yhteydessä myös pelisivuston kautta. Aiemmin luodut sosiaaliset suhteet jatkuvat siten myös peliyhteisön sisälle, mutta niitä ei haluta laajentaa siellä. Pelaaminen mieluummin lokeroidaan omaksi aktiviteetikseen, joka ei ole merkityksellinen sosiaalisen elämän kannalta, vaikka pelataankin muita pelaajia vastaan. Muut pelaajat ovat oman taitotason mittareita ja vertailukohtia, jotka halutaan päihittää, joten ei ole erityistä syytä, että heidän kanssaan haluttaisiin olla tekemisissä pelaamisen ulkopuolellakin.

Toisille pelaajille pelimaailma on merkityksellinen erityisesti siksi, että siellä on mahdollista luoda ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. Pelaaminen ei välttämättä ole näille pelaajille tärkein syy toimia sivustolla, vaan pelien ympärillä oleva yhteisö on syy tulla kerta toisensa jälkeen sivustolle. Pelit ovat voineet olla ensisijainen syy, miksi sivustolle on alun perin tultu, mutta kun muihin yhteisön jäseniin on tutustuttu paremmin, pelaamisestakin muodostuu lähinnä väline sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseksi. Pelimaailmassa syntyneet sosiaaliset suhteet voivat muodostua pysyviksi ja sosiaalinen kanssakäyminen voi laajeta myös pelisivuston ja verkkoympäristön ulkopuolelle siten, että pelaajat tapaavat toisiaan kasvotusten.

Yhteisössä toimiminen ja pelaaminen voivat joskus ajautua kilpailutilanteeseen toisiinsa nähden. Sosiaalinen kanssakäyminen vaatii aikaa, joka voi joskus olla pois pelaamiselta. Jos pelaamista varten varattua aikaa ei ole tarjolla paljoa, tinki osa pelaajista mieluummin pelin ulkopuolisesta sosiaalisesta kanssakäymisestä kuin itse pelaamisesta. Kiireettömämmällä ajalla myös pelaajien väliseen vuorovai-
kutukseen ollaan valmiita panostamaan.

Topkanin tai King.comin pelit ovat lyhytkestoisia kasuaalipelejä (*casual games*), joita monesti pelataan muiden toimien ohella. Kasuaalipelit tai -pelaaminen ovat termeinä jossain määrin epämääräisiä, mutta monesti kasuaalipeleillä viitataan peleihin, joiden hallitsemiseen ei tarvita erityistaitoja ja joiden pelaaminen ei välttämättä vaadi suurta omistautumista (Wallace & Robbins 2006). On huomautettu (Kuittinen ym. 2007), että kasuaalilla voidaan viitata itse pelien lisäksi myös pelaamisen tapaan, vaikka itse peli olisikin tarkoitettu immersoivaksi. Kasuaalipeleminen on lyhytkestoista pelaamista, jota voidaan tehdä muiden toimien ohessa, ilman että pelaamiseen missään vaiheessa keskityttäisiin intensiivisesti. Juuri tällaista on useimpien haastateltavien pelaaminen Topkani/King.com-sivustolla. Itse pelaamiseen ei välttämättä kulu paljon aikaa, mutta pelisivustolla pysytään myös pelin ulkopuolisen sosiaalisen kanssakäymisen takia. Myös sosiaalinen kanssakäyminen voi olla kasuaalia toimintaa, johon ei suhtauduta erityisen vakavasti. Uudenlaisissa yhteisöllisyyden muodoissa sosiaalisten suhteiden on katsottu monesti olevan löyhiä, mikä on tulkittu merkiksi todellisen yhteisöllisyyden puuttumisesta (Maffesoli 1996; Bauman 2002). On totta, että nettiyhteisöjen sosiaaliset siteet ovat erilaisia kuin perinteisempien yhteisöllisyyden muotojen, mutta se ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei peleihin liittyvä yhteisöllisyys voisi olla merkityksellinen osa ihmisten sosiaalista elämää (ks. Siitonen 2007). Yhteisössä toimimiseen saa kuitenkin

kin helposti kulutettua enemmän aikaa kuin itse pelaamiseen, ainakin jos on tutustunut peliyhteisössä useisiin muihin pelaajiin. Peliyhteisöstä muodostuu silloin tärkeä osa pelaajan koko sosiaalista verkostoa, ja siihen suhtaudutaan yhtä vakavasti kuin perinteisempiinkin yhteisöllisyyden muotoihin.

Rahan merkitys pelikokemukselle

J. K.: Kuinka hyvä pelaaja koit olevasi, ennen kuin aloitit pelaamaan rahasta?
Haastateltava B.: Mjaah, ei ollut oikein mitään mihin vertailla eikä tarvetta-kaan, ennen kaikkea kun pelas vaan hovin vuoksi... Yhteisöllisyys ei ole ollut mulle missään vaiheessa tärkeä aspekti

J. K.: Mutta ei kai rahojaan halua riskeerata, jos olettaa häviävänsä ne?
Haastateltava B.: No ei, mutta... Toisaalta, jos 5 euroa sijoittaa siihen, että voi iltaisin ajankulukseen hakkailla erilaisia flash-pelejä jne. ilman että tarttee odotella suurin osa aikaa, niin mä katsoin sen olevan samanlaista kun... öh... mitenköhän tän selittäis, pieni maksu halvasta huvista? [...] Voihan Aku Ankankin käydä lukemassa kirjastossa, samoin Hesarin, silti mä maksan siitä ilosta, että ne kannetaan mulle kotiin asti

J. K.: Onko rahasta pelaaminen muuttanut pelikokemusta?
Haastateltava G.: Eipä oikeestaan. [...] Kyl se tietysti vähän jännitystä lisää, mutta panokset on niin pieniä, että se ei haittaa, vaikka ne häviääkin.

Rahapelejä koskevissa tutkimuksissa pelaamisen tärkeäksi motivaatioksi mainitaan usein raha (ks. esim. Aasved 2003). Kaikille pelaajille raha ei kuitenkaan itsessään ole ainakaan tärkein pelaamista motivoiva tekijä. Reith (2002) katsoo, että voittaminen tai häviäminen itsessään ei useimmiten ole pelaamisen päämäärä, vaan pelissä koettava jännitys. Raha voi osaltaan lisätä pelissä koettavaa jännitystä, mikä on nähtävissä myös haastateltavien pelaamissa. Ne haastateltavat, jotka pelaavat Topkanin pelejä myös rahasta, olivat ensin pelanneet sivuston ilmaispelejä. Rahasta pelaaminen on yleensä alkanut, kun ns. kultajäsenyyden jäsenmaksu on suoritettu, jolloin pelaajille luodaan sivustolle oma pelitili. Jäsenmaksun maksamisen motivaatio ei ole yleensä ollut rahapelaamisen aloittaminen, vaan muiden pelaamista helpottavien ominaisuuksien saaminen jäsenyyden myötä. Kun rahasta pelaamista on kokeiltu, ei siitä kuitenkaan ole haluttu kokonaan luopua. Silti ilmaispeleidenkin pelaaminen on jatkunut myös niiden haastateltavien harrastuksena, jotka pelaavat sivuston pelejä myös rahasta.

Rahasta pelaamiseen suhtaudutaan pikemminkin viihteenä kuin varsinaisena rahapelaamisena tai uhkapelaamisena. Tällainen suhtautumistapa ei ole vierasta perinteisemmille rahapelaamisen tavoillekaan, ei vaikka kyseessä olisivat suuretkin summat (Brenner & Brown 2008). Kun raha liittyy pelaamiseen, kokevat pelaajat

saavansa jotain enemmän kuin ilmaispelejä pelatessaan. Lisäarvo voi pelaamisessa olla esimerkiksi pieni lisäjännitys, mikä aiheuttaa pelaajalle mielihyvää, tai uudenlaisia pelaamista helpottavia ominaisuuksia, jotka poistavat aiemmin pelaamista häirinneet tekijät. Lisäarvosta ollaan valmiita maksamaan, jolloin pelaamiseen kulunutta rahaa ei välttämättä mielletä tappioksi samalla tavalla kuin perinteisempiä rahapelejä pelattaessa.

J. K.: Tuo on minusta mielenkiintoista, että lomakkeessa kerrot, ettet ole koskaan pelannut mitään ”perinteisiä” rahapelejä. Pitääkö se paikkansa?

Haastateltava A.: Pitää.

J. K.: Onko siihen ollut jokin erityinen syy, ettet ole koskaan esim. lottoa tai raha-automaattipeliä pelannut?

Haastateltava A.: Ne eivät vain kiinnosta.

J. K.: Mutta taitopeleihin liitetyt rahapanokset kiinnostavat?

Haastateltava A.: No eivät, voitan jos voitan taidoillani.

J. K.: Mutta eikö sen merkinä ole myös voitettu rahapalkinto?

Haastateltava A.: Niin, jos voittaa, ja onhan se omalla tavallaan kivakin voittoa, niin pääsee pelaamaan muutaman pelin enemmän.

J. K.: Oot pistäny tähän lomakkeeseen, että pelaat aktiivisesti myös nettipokeria. Mitä eroja ja samankaltaisuuksia sinun mielestä on nettipokerilla ja Topkanin peleillä?

Haastateltava F.: Ei niitä sillä tavalla voi lähte vertaamaan... Mun mielestä kaks eri maailmaa. [...] Kuitenkin niin pienistä rahoista vielä pelataan Topkanissa.

Vaikka Topkanin pelejä pelattaisiin rahapanoksella, eivät haastateltavat yleensä miellä niitä rahapeleiksi perinteisessä mielessä. Monet haastateltavista eivät pelaakaan perinteisempiä rahapelejä ollenkaan tai pelaavat niitä vain harvoin, vaikka samaan aikaan pelaavat Topkanin pelejä rahapanoksin. Yksi syy on se, että Topkanin peleihin liittyvät panokset ovat sen verran pieniä, etteivät pelaajat suhtaudu niihin erityisen vakavasti. Suurimmat turnausmaksut ovat 1,5 €, joka jää kauas vaikkapa nettipokerissa liikkuvista summista. Toisekseen sivuston pelejä pelataan ensisijaisesti muiden syiden kuin rahapanoksen takia, mikä osaltaan selittää välinpitämättömyyttä suhtautumista rahapanoksiin. Pelipanoksiin ja voittoihin suhtaudutaan pikemminkin pisteinä, jotka kertovat pelissä menestymisestä, kuin oikeana rahana, jota voi käyttää muuhunkin kuin pelaamiseen. Rahan voittaminen mahdollistaa uusien pelien pelaamisen, ei sen enempää eikä vähempää.

J. K.: Mites suhtaudut sitten tappioihin, siinähan kuitenkin häviää ihan oikeata rahaa, eikä mitään pisteitä tai ”jalokiviä”?

Haastateltava A.: Ei se sillain ole haitannut, koska onhan niitä voittojakin tulut siinä välissä.

J. K.: Mietitkö pelaamista jotenkin tarkemmin nyt, kun pelaat pelejä rahapanoksin vai suhtaudutko yhtä keveästi voittoihin ja tappioihin kuin ennen?

Haastateltava A.: Kyllähän se välillä laittaa miettimään, mutta enpä sen kummemmin.

Haastateltava B.: Kun ei mun tavoitteeni ollut pelata rahasta, mutta käytännössä ei juuri vaihtoehtoja ollut. Mä siis yritän tässä tolkuttaa, että tämä oli/on mulle ennen kaikkea ajanvietettä, voitot oli vaan extra cherry on the top.

J. K.: Mutta onhan kai tollanen 1 000€ todellakin aika extraa?

Haastateltava B.: No se on 4 kk:n vuokra.

Nekin pelaajat, jotka ovat saaneet Topkanin peleistä suurempia voittoja, pyrkivät vähättelemään rahan merkitystä pelikokemuksensa kannalta. Vaikka kertyneet voitot olisivat satoja euroja, pelaamisen pääasiallisena motivaationa pidetään muita pelien ominaisuuksia kuin rahaa. Kevyeen suhtautumiseen vaikuttaa varmasti se, että kyse on nimenomaan voitoista eikä tappioista. Kukaan haastateltavista ei ollut omien sanojensa mukaan hävinnyt peleihin muutamia euroja enempiä, jolloin raha ei ole noussut pelaamista määrittäväksi tekijäksi. Jos isot voitot kääntyisivätkin yhtä suuriksi tappioiksi, ei pelirahaan välttämättä suhtauduttaisi yhtä kevyesti kuin nyt tapahtuu.

Vaikka perinteisempien rahapelaamisen muotojen parissa liikkuu monesti huomattavasti suurempia summia kuin taitopelisivustoilla, on vähättelevä rahaan suhtautuminen Reithin (2002) mukaan yleistä kaikenlaisen rahapelaamisen parissa. Rahaan suhtaudutaan uhkapelaamisessakin eräänlaisena jäsenmaksuna, jolla voidaan osoittaa itselle ja muille pelaajille peliin sitoutuminen. Rahapanoksen asettaminen on merkki riskejä kaihtamattomasta luonteesta, ja sillä tavoitellaan pikemminkin sosiaalisia kuin rahallisia palkintoja. Muiden pelaajien arvostus ja oma status muiden pelaajien joukossa ovat tärkeämpi palkinto kuin rahallinen voitto. Voittaminen on merkki pelaajan taidoista ja kyvyistä, joita voidaan hyödyntää jälleen uuden pelin alkaessa. Voitot nähdään myös perinteisten rahapelien parissa monesti lähinnä pisteiksi, joilla voidaan pelata uusia pelejä. Itse pelaamisen jatkuminen tai pelaamiseen liittyvä jännitys on tärkeämpää kuin voittaminen. Tämä on havaittu myös suomalaisia lottovoittajia tutkittaessa. Lottovoittajat harvoin lopettavat lottoamisen, vaikka olisivat voittaneet päävoiton. Päinvastoin lottovoittajien suuri haave on voittaa uudelleen lotossa (Falk & Mäenpää 1997). Tilanne on sama myös päinvastaisessa tapauksessa eli silloin, kun pelissä hävitään rahaa. Pelaamisen jatkaminen saattaa muodostua vaikeammaksi, mutta se pysyy joka tapauksessa pelaajan tavoitteena. Tappion kohtaaminen tyynesti ilman tunteenpurkauksia

on sekin mahdollisuus osoittaa luonteensa muille pelaajille. Sosiaaliset palkinnot tai hyötynäkökohdat voidaan nähdä tärkeämmiksi kuin rahalliset tappiot (Goffman 1967).

J. K.: Sanoit, että et pelaa yhdessä niitä perheenjäsenten kanssa, mutta pelaatko esim. toisianne vastaan, tai haastatteko toisianne sivustolla?

Haastateltava A.: Me ollaan haastettu toisiamme.

J. K.: Et siis kuitenkaan pidä pelaamista minään yhteisenä harrastuksena?

Haastateltava A.: No en ainakaan rahapelejä, vaikka niitä välillä pelaankin tuolla.

J. K.: Eli rahasta et pelaa perheenjäsenten kanssa tai vastaan?

Haastateltava A.: En

Haastateltava B.: Topkanin/King.comin yhteisöllisyys on mulle aivan irrelevanttia. Mitä nyt tulee voitettua muitten rahat

J. K.: Onko sillä merkitystä, että pelaat tuntematonta tai tuttua pelaajaa vastaan?

Haastateltava G.: No mä en yleensä pelaa sellasia vastaan, kenen kanssa mä oon tutustunu täällä [pelimaailmassa] tai jutellu, ni rahasta, niitä vastaan mä pelaan ilman rahapanosta.

J. K.: Mistäs se johtuu?

Haastateltava G.: En mä oikeen tiedä. En mä oikeen, lainausmerkeissä kaverien kanssa haluu pelata rahasta, pelaan mieluummin sellasta tuntematonta vastaan. [...] Yleensä pelaan rahasta vain turnauksissa ja haastan sit ilman rahapanosta [yksittäisiä pelaajia].

Rahan merkitystä pelikokemuksen kannalta ei välttämättä pidetä kovin tärkeänä, mutta kuitenkin rahapanos muuttaa suhtautumista muita pelaajia kohtaan. Rahasta ei haluta pelata ystäviä tai perheenjäseniä vastaan, vaan tuntemattomia vastustajia vastaan. Sama näkyy myös toisin päin siinä, että kun rahasta tulee oleellinen pelaamisen motivaatio, ei pelaajien välisten ystävyysuhteiden haluta vaikuttavan pelaamiseen. Tällöin muut pelaajat ovat olemassa vain sen tähden, että heiltä voi voittaa rahaa.

Topkani-sivuston kaksi erilaista tapaa pelata pelejä, turnaukset ja kahden pelaajan väliset haasteet, ovat erilaisia myös sen suhteen, kuinka rahapanokset liittyvät niihin. Turnauksiin osallistuu useita pelaajia, eikä kaikkia vastapelaajia ole helppo selvittää, kun taas haasteissa on aina selvää, ketä vastaan pelataan. Monen pelaajan turnauksissa myös rahapotit kasvavat huomattavasti suuremmiksi kuin kahden pelaajan haastepeleissä. Vaikka myös turnauspelejä pelataan usein siksi, että halutaan vertailla omia taitoja muita pelaajia vastaan, ovat turnaukset haaste-

pelejä selkeämmin rahasta pelaamisen kenttiä, jolloin vastapelaajat pysyvät anonyymeinä. Haastepelejä sen sijaan käytetään pikemminkin yhtenä sosiaalisen vuorovaikutuksen välineenä: niiden kautta pidetään yhteyttä tuttuihin ja tutustutaan uusiin yhteisön jäseniin. Rahapanosten ei haluta sotkevan haastepelaamisen tärkeätä funktiota, joka on sosiaalisten suhteiden luominen ja ylläpito.

Vaikka Topkanin peleihin liittyvät rahapanokset eivät pintatasolla pelaajien mielestä olekaan erityisen merkityksellisiä heidän pelikokemuksensa kannalta, on niillä silti merkitystä pelaajien välisten sosiaalisten suhteiden kannalta. Koska kyseisiä pelejä pelataan muita pelaajia vastaan, on rahapanoksella siksi ainakin välillinen merkitys myös pelikokemukselle. Jos pelaamisen motivaationa on voittaa rahaa, ovat turnaukset luontevampi paikka pelata. Potit kasvavat suuremmiksi, eikä pelatessa tarvitse miettiä, keneltä voitettut rahat tulevat, koska vastapelaajia on niin paljon, eikä kaikkia vastapelaajia ole helppo selvittää edes halutessaan. Kun pelataan anonyymejä vastustajia vastaan, alkaa pelaaminen muistuttaa enemmän perinteistä rahapelaamista, jossa sosiaalisten suhteiden merkitys on vähäisempi kuin rahapotin merkitys. Tuntematonta pelaajaa tai kasvotonta pelinjärjestäjää vastaan pelatessa ei tarvitse pelätä, että pelin lopputulos vaarantaisi pelaajien välisiä sosiaalisia suhteita. Sen sijaan ystäviä tai perheenjäseniä vastaan pelatessa on olemassa vaara, että ystävyysuhde katkeaa tai välit huononevat, jos toinen voittaa toiselta liian paljon rahaa. Siksi haastepeleissäkin pelataan rahasta mieluiten tuntemattomia pelaajia vastaan.

Rahat vai yhteisö?

Koepelipalvelussa kerätyn aineiston analyysi osoitti, että erityyppiset pelaajat suhtautuvat rahapelin ominaisuuksiin ja pelaamiseen liittyvään sosiaalisuuteen eri tavoin. Osalle pelaajista sosiaaliset seikat voivat olla tärkeämpiä kuin pelaamiseen liittyvä raha, osa pelaajista puolestaan pelaa rahapelejä lähinnä mahdollisten rahavoittojen tähden. Myös Topkanin pelaajien haastattelujen perusteella hahmotuu kaksi erilaista pelaamisen tapaa, jotka liittyvät suhtautumiseen pelissä olevaan rahaan. Mikäli pelaamista motivoi raha, ei sosiaalisten suhteiden merkitystä haluta korostaa. Muut pelaajat nähdään vain potentiaalisina vastustajina, joilta voi voittaa rahaa. Sen läheisempiä suhteita muihin pelaajiin ei haluta rakentaa, koska se alkaisi vaikuttaa omaan pelaamiseen siten, ettei kavereiden haluta häviävän liikaa rahaa. Jos pelaamisen pääasiallinen motiivi puolestaan on sosiaalisten yhteyksien rakentaminen ja ylläpito, pyritään rahapelaaminen rajoittamaan pelkästään tuntemattomia pelaajia vastaan tapahtuvaksi toiminnaksi. Tuttuja pelaajia vastaan ei haluta pelata rahasta ollenkaan, tai pelipanokset halutaan pitää ainakin pieninä, jotta ystävyysuhteet eivät vaarantuisi rahan takia.

Reithin (2002) mukaan perinteisiä rahapelaamisen muotoja määrittää se, että niissä pelaajien väliset suhteet ovat fokusoimattomia (*unfocused*). Termi on lainattu Goffmanilta (1963), ja sillä tarkoitetaan, että fokusoimaton vuorovaikutus ihmisten välillä tapahtuu vain siitä syystä, että he sattuvat olemaan yhtä aikaa samassa tilanteessa. Tällöin ei pyritä luomaan pysyviä sosiaalisia suhteita, vaan vuorovaikutusta määrittää osanottajien yhteisymmärrys tilanteen vakiintumattomasta luonteesta. Kun kyseinen tilanne on ohi, eivät osanottajat välttämättä enää koskaan tapaa toisiaan. Tällainen tilanne on tavanomainen esimerkiksi monissa rahapelaamiseen tarkoitetuissa paikoissa, kuten kasinoilla. Vaikka pelaajat olisivat saman pelipöydän äärellä, ei heidän välinen sosiaalinen vuorovaikutus ole fokusoitunut toisiinsa tutustumiseen. Vuorovaikutus on pelin kautta välittyntä eli fokusoimatonta. Fokusoitu (*focused*) vuorovaikutus tähtää aina sosiaalisten suhteiden vahvistamiseen ja pintaa syvemmälle menevään kommunikaatioon. Vaatimuksena on, että kommunikaatio jatkuu yksittäistä tilannetta kauemmin.

Toki perinteisissä rahapelipaikoissa jotkut pelaajat tapaavat toisiaan useammin kuin kerran ja pysyviä sosiaalisia suhteita saattaa syntyä niissäkin. Koepelipalvelussa kerätyn aineiston analyysi kertoi, että osalle pelaajista juuri pelipaikoissa tapahtuva sosiaalinen vuorovaikutus on tärkeä pelaamiseen liittyvä seikka. Perinteisissä rahapelaamisen paikoissa ei kuitenkaan eksplisiittisesti kannusteta pysyvien sosiaalisten suhteiden luomiseen pelaajien välillä. Tässä suhteessa Internetin taitopelisivustoilla, kuten Topkanissa, sijaitsevat nettiyhteisöt ovat kokonaan uudenlaisia rahapelaamiseen liittyviä vuorovaikutuksen muotoja. Niissä pelaajien on mahdollista laajentaa keskinäinen vuorovaikutuksensa fokusoiduksi Goffmanin (1963) tarkoittamassa merkityksessä, siinä määrin kuin yhteisö tarjoaa erilaisia kommunikaation mahdollisuuksia pelaajille. Itse rahapelaaminen voi edelleen olla fokusoimatonta vuorovaikutusta, mutta pysyvien sosiaalisten suhteiden rakentaminen on mahdollista peliyhteisössä.

Vaikka kukaan haastatelluista pelaajista ei ollut aloittanut pelaamista Topkanissa ensisijaisesti rahasta pelaamisen takia, on osalla pelaajista raha tullut tärkeäksi pelaamista motivoivaksi tekijäksi. Tällöin raha on ainoa välittävä tekijä tai side pelaajien välillä, eikä vuorovaikutusta haluta syventää siitä. Pelaaminen muistuttaa hyvin paljon yksin pelaamista, vaikka pelataankin muita pelaajia vastaan. Vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa ei haluta jatkaa pelaamisen ulkopuolella, jolloin peliin liittyvällä yhteisöllä ei nähdä tärkeää roolia pelaamisen jatkumisen kannalta. Yhteisö ainoastaan tekee mahdolliseksi löytää vastapelaajia, joilta voi peleissä yrittää voittaa rahaa.

Yhteisö ja siellä toimiminen ovat joillekin pelaajille yhtä tärkeää kuin itse pelaaminen. Osa on saanut yhteisön kautta uusia ystäviä, joita on tavattu myös muualla kuin pelien parissa. Osalla pelaajista pelimaailman ulkopuolella syntyneet sosiaaliset suhteet puolestaan jatkuvat pelimaailman sisälle, jolloin pelaamalla ja peliyhteisössä toimimalla pidetään yllä myös näitä sidoksia. Kun sosiaaliset siteet saavuttavat tietyn lujuuden, mikä tarkoittaa lähinnä parempaa tutustumista mui-

hin pelaajiin tai jopa ystävystymistä, ei rahaa haluta sotkemaan vuorovaikutusta. Rahapanoksen liittyminen ystäviä tai perheenjäseniä vastaan tapahtuvaan pelaamiseen koetaan ongelmallisena. Rahasta pelaamisen halutaan tapahtuvan vain tuntemattomia pelaajia vastaan, jolloin pelaamisen jälkeinen sosiaalinen vuorovaikutus ei ole millään tavoin uhattuna.

Vaikuttaakin siltä, että vaikka uudenlaisiin rahapelaamisen muotoihin liittyy myös uudenlaisia sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollisuuksia, pysyvät itse rahapelaaminen ja kiinteämpien sosiaalisten siteiden rakentaminen vastakkaisina tai ainakin jossain määrin erillisinä toiminnan kenttinä. Kyse voi olla siitä, että uudenlaisiin vuorovaikutuksen muotoihin ei ole vielä totuttu, koska ne ovat puuttuneet perinteisemmistä rahapelaamisen muodoista, eikä rahapelaaminen toisaalta ole ollut mahdollista aiemmin viihdepelien parissa. Rahaan suhtaudutaan melko ambivalentisti. Sama pelaaja kokee rahapanoksen tietyissä tilanteissa lähes merkityksettömänä, lähinnä pisteisiin verrattavana asiana, mutta toisaalta katsoo, ettei rahapanos kuitenkaan ole sovelias ystäviä vastaan pelattaessa. Samoin rahan voittamiseen orientoitunut pelaaja kokee omat voittonsa lähinnä pisteiksi, joita voi käyttää pelaamisen jatkamiseen, ei niinkään pelimaailman ulkopuolisten hyödykkeiden hankkimiseen. Samalla kuitenkin vastapelaajat nähdään merkityksellisiksi vain siltä kannalta, että heiltä voi voittaa rahaa. Kummassakin tapauksessa voittaminen, ja varsinkin rahan voittaminen, sekä muiden pelaajien välinen sosiaalinen vuorovaikutus koetaan kuitenkin toisistaan erillisiksi asioiksi, vaikka ne molemmat ovat läsnä pelipaikassa.

Yksi syy siihen, että pelaajien välinen sosiaalinen vuorovaikutus ja rahasta pelaaminen koetaan jollakin tavalla toisilleen vieraiksi asioiksi, on se, että Topkanin pelien sisällä ei ole varsinaista sosiaalista vuorovaikutusta. Vaikka pelejä pelataan toisia pelaajia vastaan, eivät pelaajat kohtaa toisiaan pelin sisällä. Pelaajat pelaavat oman pelinsä yksinpelinä eri aikaan kuin vastapelaajansa. Sosiaalinen kanssakäyminen tapahtuu itse pelaamisen ulkopuolella. Tällöin rahapelaaminen ja yhteisössä vaikuttaminen voidaan mieltää toisistaan erillisiksi toiminnoiksi, vaikka niiden välillä on todellisuudessa yhteys. Pelaaminen ei olisi samanlaista ilman pelien ympärillä olevaa yhteisöä, eivätkä yhteisössä toimimisen muodot olisi samanlaisia ilman pelejä. Sekin pelaaja, joka kokee vastapelaajansa pelkästään potentiaalisina rahanlähteinä, myöntää, että tuskin pelaisi Topkanin pelejä ainakaan yhtä paljoa ilman peliin liittyvää yhteisöä, josta vastapelaajat ja heidän rahansa ovat löydettävissä.

Rahasta pelaamisen ja pelaajien välisen sosiaalisen vuorovaikutuksen uudenlaisia yhteenliittymiä tullaan luultavasti näkemään vielä paljon tulevaisuudessa. Jo nyt on ollut kokeiluja siitä, että pelaajat kommunikoivat ja toimivat keskenään itse verkko(raha)pelin sisällä, eli pelaaminen ja peliyhteisö liittyvät entistä kiinteämmin ja erottamattomammin toisiinsa. Topkanin pelaajien haastattelujen ja koepelepalvelussa kerätyn aineiston analyysin valossa vaikuttaa siltä, että toistaiseksi rahaan orientoitunut pelaaminen ja rahapelaamiseen liittyviin sosiaalisiin puoliin

orientoituminen ovat jossain määrin erillisiä asioita, jotka kiinnostavat erityyppisiä pelaajaryhmiä. Uusien rahapeliin muotojen ja verkkorahapelaamisen nykyisten muotojen vakiintumisen myötä saattaa tulevaisuudessa löytyä kokonaan uudentyyppisiä pelaajaryhmiä, joita eivät määritä nykyisen kaltaiset jaottelut joko rahaan tai pelaamisen sosiaalisiin puoliin orientoitumiseen.

5 LOPUKSI

Monien erilaisten pelimuotojen siirtyminen tietokonepohjaisiin ympäristöihin on merkinnyt uusien toiminnallisuuksien ja toisinaan kokonaan uudentyypisten pelien kehittämistä ja tuomista markkinoille. Tämä kehitys koskee niin viihdepelejä kuin verkkorahapelejä, eikä puhtaasti ulkoisten seikkojen perusteella olekaan nykyään enää helppo ensi näkemältä sanoa, kumpaan ryhmään peli kuuluu. Samalla kun erityyppisten pelien rajat ovat hämärtyneet, on verkkoympäristö uudentuneena pelaamisen kontekstina mahdollistanut myös pelaamisen tapojen uudentuneen kehittymisen. Perinteisemmät pelit ja pelaamisen tavat ovat mahdollisia myös Internetissä, ja jotkut pelaajaryhmät haluavat myös verkkoympäristössä jatkaa pelaamista entiseen malliin. Toisaalta uudentuneet pelimahdollisuudet ja pelaamisen tavat voivat viehättää sellaisia ihmisiä, jotka eivät ole aiemmin pelejä ja varsinkaan rahapelejä juuri pelanneet. Uudentuneet rahapelaamisen muodot kiinnostavat erilaista pelaajatyyppeä kuin perinteiset rahapelit, ja toisaalta uudentuneita rahapelejä pelataan hyvinkin erilaisilla tavoilla. Samalla kun viihdepelien ja rahapelien raja hämärtyy, eivät uudentuneita rahapelejä pelaavat välttämättä miellä itseään ollenkaan rahapelaajiksi, vaikka pelaamiseen liittyisi rahapanos. Rahapelien ja niihin liittyvien ilmiöiden parissa toimivien on hyvä tiedostaa tämä, jottei osa pelaajista jäisi kokonaan huomioon ottamatta pelaamista käsiteltäessä.

Tässä tutkimuksessa on rakennettu kuvaa eräistä uusista verkkorahapelaamisen kehityssuunnista ja niihin liittyvistä pelaamisen tavoista. Toinen kehityssuunta kytkeytyy Internetin ja verkkopelaamisen sosiaalisuuteen ja sen seurauksiin rahapelaamisen kannalta. Samalla kun viihdepeleistä tuttuja ominaisuuksia integroidaan rahapeleihin, korostuvat joidenkin pelaajien pelaamismotivaatioissa muut seikat kuin pelaamiseen liittyvä raha. Koepelipalvelussa saamiemme tutkimustulosten perusteella sosiaalinen pelaaminen jakaa rahapelaajia siten, että perinteisiä rahapelaajia eivät uudet sosiaaliset muodot kiinnosta samoissa määrin kuin niitä pelaajia, joiden pelaamisen tavoitteena ei ole vain rahavoittojen tavoittelu. Myös rahapeleihin liittyvät sosiaaliset puolet ja verkko yhteisöllisyys ovat tärkeitä seikkoja tietäntyyppisille pelaajaryhmille. Pelipaikkoihin mennään myös sosiaalisten suhteiden tähden, ei pelkästään pelaamisen takia. Paljon aikaansa pelipaikoissa viettävien joukossa on suhteellisen suuri osuus niitä pelaajia, joille rahapelaaminen on joskus aiheuttanut ongelmia. Toisaalta joidenkin pelaajaryhmien kohdalla sosiaalinen ja viihdeellinen tapa suhtautua rahapelaamiseen voi olla yhtenä pelihaitoilta suojaavana tekijänä. Kun peliyhteisöihin rakentuu pysyviä ihmissuhteita, voivat yhteisön jäsenet puuttua asiaan, jos huomaavat jonkun pelaamisen muuttuvan ongelmalliseksi. Tällä hetkellä vaikuttaa siltä, että pelaajien välinen sosiaalinen kanssakäyminen on jossain määrin vastakkaista rahaan suuntautuneelle pelaamiselle, mutta tilanne voi muuttua uudentuneiden verkkorahapelaamisen muotojen tullessa

tarjolle. Pelaajien välisellä yhteisöllisyydellä vaikuttaisi kuitenkin olevan myös liiallista rahapelaamista suojaava vaikutus. Aihepiiri ansaitsee selvästi jatkotutkimusta.

Toinen verkkorahapelien vahva kehityssuunta on viime vuosina ollut se, että taitoa painottavien verkkorahapelien määrä on lisääntynyt. Näissä peleissä pelaaja ei odota passiivisesti pelin tulosta, vaan osallistuu itse aktiivisesti pelin lopputuloksen määräävän tapahtuman kulkuun. Taitopelaamista määrittää myös se, etteivät pelaajat pelaa pelinjärjestäjää vastaan, kuten tapahtuu yleisesti perinteisempien onneen perustuvien rahapelien parissa, vaan toisia pelaajia vastaan. Tämä tuo mukanaan rahapelaamiseen uudella tavalla liittyviä sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja. Tätä ilmiötä ja sen vaikutuksia pelaamiselle tarkasteltiin erityisesti ottamalla tarkemman tutkimisen kohteeksi suomenkielinen *skill gaming*- eli taitopelisivusto Topkani ja haastatteleamalla sen pelaajia. Tällä tavalla tavoitettiin Suomessa uudenlainen rahapelikulttuurin muoto.

Pelaajat suhtautuivat Topkanin peleihin kuten vastaavanlaisiin viihhteellisiin pien- tai kasuaalipeleihin suhtaudutaan: viihteen ja omien taitojen testaamisen välineinä. Toisaalta pelipalvelun mahdollistama sosiaalinen vuorovaikutus toisten ihmisten kanssa sekä peliin sijoitettu rahapanos tekivät peleistä eri tavoin kiinnostavia ja hieman jännittävämpiä kuin esimerkiksi yksin pelattu vastaava viihdepeleli olisi ollut. Peliin sijoitetut rahapanokset olivat haastateltujen keskuudessa pieniä, ja pelihaittojen näkökulmasta tämän tyyppiset rahapelit eivät ainakaan tällä hetkellä vaikuta merkittävien ongelmien lähteeltä. Myös Topkanin pelaajien haastattelujen valossa pelaajien väliseen sosiaaliseen vuorovaikutukseen orientoituminen ja rahan suuntautuminen vaikuttavat erillisiltä toiminnan tavoilta. Pysyvät sosiaaliset suhteet peliyhteisössä vaikuttavat jossain määrin hillitsevän rahasta pelaamista ainakin tuttuja vastaan. Rahapelaamisen kentän kokonaiskehitystä seurattaessa rahan ja taitopelien yhdistelmää on kuitenkin syytä pitää silmällä. Pelaajamäärien lisääntyessä kasvavat myös pelien pottina olevat summat, eivätkä suurten nettiyhteisöjen jäsenet koskaan voi oppia tuntemaan kaikkia yhteisönsä jäseniä. Mitä enemmän peliyhteisöihin liittyy jäseniä, sitä enemmän tarjolla on myös anonyymejä pelaajia, joihin voidaan suhtautua pelkkinä potentiaalisina rahalähteinä. Nettipokeri on hyvä esimerkki siitä, kuinka tämän alueen pelit voivat kehittyä myös hyvin näkyviksi ilmiöiksi rahapelikentällä, jolloin rahapelaamiseen liittyvät ongelmat tulevat myös aiempaa selvemmin esille.

Lähteet

- Aasved, M. 2003. *The Sociology of Gambling*. Charles C Thomas Publisher LTD. Springfield.
- Bauman, Z. 2002. *Notkea moderni*. Vastapaino. Tampere.
- Bernstein, W. M., Stephen, W. G. & Davis, M. H. 1979. Explaining attributions for achievement: A path analytic approach. *Journal of Personality and Social Psychology* 37, 1810–1821.
- Brenner, R. & Brenner, G. A. 2008. Anything Wrong with Gambling as a Pastime? *Teoksessa: Brenner, R., Brenner, G. A. & Brown, A. 2008. A World of Chance. Betting on Religion, Games, Wall Street*. Cambridge University Press. Cambridge. 17–37.
- Brenner, R. & Brown, A. 2008. Gambling as Banking: Poker, Junk Bonds, and Central Banks. *Teoksessa: Brenner, R., Brenner, G. A. & Brown, A. 2008. A World of Chance. Betting on Religion, Games, Wall Street*. Cambridge University Press. Cambridge. 90–123.
- Brown, S. L., Rodda, S. & Phillips, J. G. 2004. Differences between problem and non-problem gamblers in subjective arousal and affective valence amongst electronic gaming machine players. *Addictive behaviors* 29: 1863–1867.
- Caillois, R. 2001 [1958]. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press. Urbana and Chicago.
- Cole, H. & Griffiths, M. 2007. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior* (10)4, 575–583.
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. New York, NY, Harper & Row.
- Dunkley, J. 1985. *Gambling: a social and moral problem in France, 1685–1792*. The Alden Press. Oxford.
- Elias, N. & Dunning, E. 1986. *Quest for Exitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Basil Blackwell. Oxford.
- Ermil, L. & Mäyrä, F. 2007. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. *Teoksessa: Suzanne de Castell & Jennifer Jenson (Eds.), Worlds in Play*, Peter Lang Publishers.
- Falk, P. & Mäenpää, P. 1997. *Lottomiljonäärit. Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Gaudeamus. Tampere.
- Farnsworth, J. & Austrin, T. 2006. *Fresh Connections: Illuminating media networks through ethnography and actor network theory in the case of mediated poker*. Paper for Media Change and Social Theory Conference, CRESC. 6–8 September, 2006.
- Fisher, S. 1993. The pull of the fruit machine: a sociological typology of young players. *The Sociological Review* 41, 446–474.
- Goffman, E. 1963. *Behaviour in Public Places: Notes on the Social Organisation of Gatherings*. Free Press of Glencoe. Collier Macmillan.
- Goffman, E. 1967. *Where the action is*. *Teoksessa: Goffman, E. 1967. Interaction Ritual. Essays on Face-to-face Behavior*. Pantheon Books. New York. 149–270.
- Griffiths, M. 1993. Fruit machine addiction in adolescence: A case study. *Journal of Gambling Studies* (9)4, 387–399.
- Griffiths, M. 1995. *Adolescent Gambling*. Routledge. London and New York.
- Griffiths, M. 2001. *Internet Gambling: Preliminary results of the first U.K. prevalence study*. *Gambling research. Electronic journal of gambling issue* 5.
- Griffiths, M. 2008. *Convergence of gambling and gaming: implications*. *World online gambling*. February 2008.
- Griffiths, M. & Wood, R. T. A. 2000. *Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing, and the Internet*. *Journal of Gambling Studies* 16 (2), 199–225.
- Hjorth, L. 2008. *Games@Neo-Regionalism: Locating Gaming in the Asia-Pacific*. *Guest Editor's Introduction. Games and Culture* (3)1, 3–12.
- Huhh, J-S. 2008. *Culture and Business of PC Bangs in Korea*. *Games and Culture* (3)1, 26–37.
- Hutchins, B. 2008. *Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games*. *New media and society* (10)6, 851–869.
- Kelly, R. V. 2004. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. McFarland & Company Inc. North Carolina.
- Kingma, S. 2004. *Gambling and the Risk Society: The Liberalisation and Legitimation Crisis of Gambling in the Netherlands*. *International gambling Studies* (4)1, 47–67.

- Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J. & Paavilainen, J. 2007. Casual Games Discussion. Proceedings of the 2007 conference on Future Play, 132–139.
- Lehdonvirta, V. 2009. Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research* (9)1, 97–113.
- Lehtonen, E.-L. 1995. Rahapelikulttuuri. Kansainvälisen rahapelikulttuurin traditio ja Suomi. Helsingin Kauppakorkeakoulu. Helsinki.
- Maffesoli, M. 1996. *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. Sage Publications. London.
- McMillen, J. 1996. Understanding gambling: history, concepts and theories. Teoksessa J. McMillen (toim.) *Gambling Cultures*. Routledge. London and New York, 6–42.
- McMillen, J. 2003. From Local to Global Gambling Cultures. Teoksessa: Reith, G. (toim.) *Gambling: Who Wins? Who Loses?* Prometheus Books. Amherst, 49–63.
- Metsämuuronen, J. (2006). Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. Gummerus. Jyväskylä.
- Munting, R. 1996. *An economic and social history of gambling in Britain and the USA*. Manchester University Press. Manchester.
- Preston, F. W., Bernhard, B. J., Hunter, R. E. & Bybee, S. L. 1998. Gambling as Stigmatized Behavior: Regional Relabeling and the Law. *The Annals of The American Academy of Political and Social Science* 556, 186–196.
- Reith, G. 2002. *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. Routledge. London and New York.
- Rose, I. N. 1995. Gambling and the Law: Endless Fields of Dreams. *Journal of Gambling Studies* 11 (1), 15–33.
- Rosecrance, J. 1988. *Gambling without quilt*. Brooks/Cole Publishing. Pacific Grove.
- Siitonen, M. 2007. Social interaction in online multiplayer communities. *Jyväskylä Studies in Humanities* 74. University of Jyväskylä.
- Stenros, J. & Sotamaa, O. 2009 (forthcoming). *Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm*. Accepted to DiGRA 2009.
- Turner, N. & Fritz B. 2002. The Effect of Skilled Gamblers on the Success of Less Skilled Gamblers. *The Electronic Journal of Gambling Issues*, Vol. 5.
- Schwartz, D. 2006. *Roll the Bones. The History of Gambling*. Gotham Books. New York.
- Svartsjö, M., Kinnunen, J., Paloheimo, E., Mäyrä, F. 2008. Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. *Stakes. Raportteja* 24/2008.
- Wallace, M., & Robbins, B. (toim.). 2006. *IGDA 2006 Casual Games White Paper*. Haettu 14.3.2009. http://www.igda.org/casual/IGDA_CasualGames_Whitepaper_2006.pdf

Liite 1. Taustatietolomake haastattelua varten

Palauta täytetty lomake sähköpostilla osoitteeseen gamelab.tampere@gmail.com

Nimi

Osoite

Puhelinnumero

Sähköpostiosoite

Ikä

Sukupuoli: mies nainen

Koulutus:

- Perusaste
- Ammattikoulu
- Lukio
- Opistoasteen koulutus
- Ammattikorkeakoulu
- Yliopisto

Asema työmarkkinoilla:

- Kokopäivätyössä
- Osa-aikatyössä
- Päätoiminen opiskelija
- Työtön

Asuintilanne:

- Asun yksin
- Asun yhdessä perheenjäsenen/-jäsenten kanssa
- Asun yhdessä muiden kanssa

Pelaamista koskevat kysymykset

Millä skill gaming- tai taitopelisivustoilla yleensä pelaat (esim. Topkani.fi, King.com, Bigpoint.com)?

Mitä pelejä yleensä pelaat edellä mainitsemillasi sivustoilla?

Kuinka kauan olet pelannut mainitsemillasi sivustoilla?

- Muutaman viikon ajan
- Muutaman kuukauden ajan
- ½ vuotta –1 vuoden ajan
- 1–2 vuoden ajan
- yli 2 vuoden ajan

Kuinka usein käyt mainitsemillasi pelisivustoilla?

- Useita kertoja päivässä
- Suunnilleen kerran päivässä
- Muutaman kerran viikossa
- Suunnilleen kerran viikossa
- Muutaman kerran kuussa
- Korkeintaan kerran kuussa

Kuinka paljon aikaa arvioit käyttäväsi edellä mainitsemillasi pelisivustoilla viikossa?

- Muutamia minutteja korkeintaan
- 0,25–1 tuntia viikossa
- 1–2 tuntia viikossa
- 2–7 tuntia viikossa
- yli 7 tuntia viikossa

Asteikolla yhdestä viiteen, kuinka tärkeitä seuraavat skill gaming- tai taitopelisivustojen ominaisuudet ovat sinulle? (5 = erittäin tärkeä, 4 = melko tärkeä, 3 = en osaa sanoa, 2 = ei kovin tärkeä, 1 = ei ollenkaan tärkeä)

	5	4	3	2	1
Kamppailu muita pelaajia vastaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Omien taitojen testaaminen ja kehittäminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viihtyminen/ajanviete	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jännitys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rahan voittaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pelaatko jotain aiemmin mainitsemistasi peleistä koskaan rahasta?

- En koskaan
 Joskus
 Melko usein
 Lähes aina
 Pelaan pelkästään rahasta

Kuinka paljon arvioit käyttäväsi em. pelien pelaamiseen rahaa viikossa?

- En pelaa koskaan rahasta
 0,01–1 €
 1–5 €
 5–20 €
 yli 20 €

Arvioitko olevasi voitolla vai tappiolla?

- En pelaa rahasta
 Reilusti voitolla
 Jonkin verran voitolla
 Suunnilleen tasoissa
 Jonkin verran tappiolla
 Reilusti tappiolla

Mitä muita rahapelejä pelaat? Voit valita useamman vaihtoehdon.

- Veikkauksen rahapelejä (esim. lotto, vedonlyönnit, raaputusarvat)
- Raha-automaattipelit
- Kasinopelit (esim. ruletti, Blackjack)
- Ravipelit (esim. toto)
- Paf:in pelit
- Nettipokeri
- Ulkomaiset verkkorahapelit (esim. nettikasinot, ulkomaiset vedonlyöntisivustot)

Kuinka usein pelaat rahapelejä?

- Päivittäin
- Useita kertoja viikossa
- Suunnilleen kerran viikossa
- Muutaman kerran kuussa
- Suunnilleen kerran kuussa
- Harvemmin kuin kerran kuussa
- En pelaa rahapelejä ollenkaan

Liite 2. Teemahaastattelurunko

Skill gaming-pelien pelaamisen aloittaminen

- Mikä sai aloittamaan taitopelien pelaamisen?
- Oliko pelannut samoja tai samankaltaisia pelejä aiemmin muualla?
- Miksi juuri tämä sivusto?
- Onko pelannut muilla sivustoilla? → mitä mieltä niistä?

Pelaamisen kuvailu

- Mihin aikaan päivästä yleensä pelaa?
- Kuinka pitkiä sessioita kerrallaan?
- Mitkä tapahtumat edeltävät ja seuraavat pelaamista?
- Yksin vai muiden kanssa?
- Kuinka intensiivistä pelaaminen on? → vaihtelee?
- o Tehdäänkö muita asioita limittäin?
- o Koska peliin uppoudutaan?

Taitoaspekti

- Mitä taitoja pelaaminen edellyttää?
- Onko kyse taitopeleistä?
- Voittaako taitavampi pelaaja aina?
- Voiko pelata pelkkinä onnenpeleinä?
- Kuinka eroaa vaikkapa lotosta tai raha-automaattipeleistä?
- Voiko taitoja kehittää? → miten?

Sivuston ominaisuudet

- Pelaisiko näitä pelejä ilman vastapelaajia? → miten muuttaisi pelikokemusta?
- Olisiko aloittanut pelaamisen ilman pelaajayhteisöä?
- Mikä vaikutus pelaajayhteisöllä on pelaamisen jatkamiselle?
- Kuinka tekemisissä muiden pelaajien kanssa?
- o Vain pelaamisen kautta vai myös pelaamisen ulkopuolella?
- o Millaista kanssakäymisen käytännössä on?
- Mikä merkitys on anonyymiydellä?
- o Haluaako pysytellä tuntemattomana vai voisiko tavata muita pelaajia myös muissa yhteyksissä?

Pelikokemus

- Kuvaile jokin erityisen hyvin mieleen jäänyt taitopelikokemus:
 - o Miksi jäi mieleen?
 - o Mitkä elementit korostuivat kyseisessä kokemuksessa?
 - o Oliko kokemus positiivinen vai negatiivinen?
 - o Kertoiko siitä muille jälkikäteen? → mitä reaktioita?
 - o Mistä muualta voisi saada vastaavanlaisen kokemuksen?
- Mitä ominaisuuksia miellyttävä pelikokemus edellyttää?

- Kuinka muiden pelaajien läsnäolo samassa tilassa vaikuttaa pelikokemukseen?
- Mikä merkitys on sillä, että pelataan muita pelaajia vastaan?
 - o Tutut
 - Pelimaailman ulkopuolelta jo aiemmin tutut
 - Pelimaailmasta tutut
 - o Tunteemattomat

Raha

- Mikä merkitys rahalla on pelikokemukselle?
- Pelaako ilmaispelejä?
- Millainen summa on yhdentekevä ja millainen lisää jännitystä? → miksi?
- Millä rahalla pelataan?
 - o Kuinka peliraha muodostuu?
 - o Mitkä ovat pelikassan rajat?
- Mitä voitoilla tehdään?
- Millaisia voittoja tavoitellaan?

Muu pelaaminen

- Mihin muihin peleihin vertaisit taitopelisivuston pelejä?
- Millaisista rahapeleistä saa samanlaisia kokemuksia?