

MIKKO SVARTSJÖ, JANI KINNUNEN,
EETU PALOHEIMO, FRANS MÄYRÄ

Järjellä vai tunteella?

Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta



PELIHAITAT



Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus

postimyynti: Stakes / Asiakaspalvelut PL 220, 00531 Helsinki
puhelin: (09) 3967 2190, (09) 3967 2308 (automaatti)
faksi: (09) 3967 2450 • Internet: www.stakes.fi

© Kirjoittajat ja Stakes

Tiivistelmän käännökset: Done Information Oy

Kielen tarkistus: Markku Soikkeli

Taitto: Christine Strid

ISBN 978-951-33-2212-0 (nid.)

ISSN 1236-0740 (nid.)

ISBN 978-951-33-2213-7 (PDF)

ISSN 1795-8210 (PDF)

Stakes, Helsinki 2008

Valopaino Oy

Helsinki 2008

Esipuhe

Arpajaislain 52 §:n mukaan arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia ongelmia on seurattava ja tutkittava. Ongelmien seurannasta ja tutkinnasta vastaa sosiaali- ja terveysministeriö, ja ministeriön hallinnonalalla tämän toiminnan koordinoinnista vastaa Stakes. Arpajaislakiuudistustyöryhmän väliraportissa tehtävää ehdotetaan laajennettavaksi siten, että siihen lisätään rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittäminen. Arpajaislakia uudistettaessa käsiteltäneen myös nettipokerin sisällyttämistä suomalaiseen rahapelijärjestelmään.

Nettipokeri on verrattain uusi ilmiö rahapelikentällä ja tutkimustieto siitä on tarpeen. Suomalainen rahapelijärjestelmä ei nettipokeria tällä hetkellä tarjoa. Tästä huolimatta suomenkielisiä nettipokerisivustoja on suomalaisten pelaajien ulottuvilla jo ainakin kuusikymmentä, ja jotkut näistä ovat nimen ja kielivaihtoehtojen perusteella jopa suunnattuja lähes ainoastaan suomalaisille. Ruotsissa avattiin kansallinen nettipokeri vuonna 2006, minkä jälkeen pelaajien määrä siellä on noussut. Muutosta on arvioitu tuoreeltaan. Ruotsissa tehdyn tutkimuksen mukaan valtiollinen nettipokeri lisää haittoja eikä välttämättä ole kovinkaan tuottoisaa – uudet pelaajaryhmät ovat aloittaneet pokerin pelaamisen, ja samaan aikaan aktiivipelaajat ovat jatkaneet ulkomaille pelamista suuremman palautusprosentin vuoksi.

Suomenkin tähänastinen kokemus vahvistaa käsitystä nettipokerista korkean riskin pelinä ja samalla internetistä tai laajemmin etäpeleistä riskejä lisäävänä jakelukanavana. Erilaisten pelimuotojen ja niiden haittapotentiaalin arvioinnissa oleellista on tarkastella sitä, kuinka suuri osuus jonkin pelin pelaajista on kokenut ongelmia. Suomessa nettipokerin kannattajat ovat vedonneet siihen, että suurin osa peliongelmaisista pelaa raha-automaatteja. Raha-automaattien pelaajakunta on hyvin laaja, ja ongelmallisesti pelaavien suhteellinen osuus pelaajakunnasta on paljon pienempi, vaikkakin myös automaattit kuuluvat piirteidensä puolesta korkean riskin peleihin. Nettipokeria pelanneilla pelaamisen haittoja kuvaavia riskivastauksia oli sosiaali- ja terveysministeriön vuonna 2007 teettämässä väestökyselyssä keskimääräistä useammin ja enemmän. Lisäksi internet jo sinänsä minkä tahansa pelin jakelukanavana lisää aina pelinjärjestäjän vastuullisuudesta ja pelimuodosta riippumatta pelaamisen riskialttiutta. Internetissä tarjottava peli on esimerkiksi aina helpommin saavutettavissa kuin perinteisiä jakelukanavia käyttäen.

Tämän raportin lopussa on pelaamisen hallintaan liittyviä suosituksia. Niistä tärkein liittyy kansalaisten, palvelujärjestelmän ja päättäjien tiedon ja valistuksen tarpeeseen. Tieto onkin yksi tärkeä keino ehkäistä ongelmallisesta pelaamisesta koituvia haittoja. Sen lisäksi tarvitaan vastuullista rahapelipolitiikkaa, jossa pelien tarjonta – saatavuus, ikärajat – sekä näiden valvonta ja monipuoliset tuki- ja hoitopalvelut muodostavat keskenään samansuuntaisen kokonaisuuden. Haittoja ehkäisemään pyrkivässä järjestelmässä tarjotaan mahdollisimman pienen haittapotentiaalin pelejä, minimoidaan riskit ja maksimoidaan tukipalvelut niille, joille rahapelaamisesta saattaa todennäköisesti aiheutua tai koitua ongelmia.

Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio on tehnyt tämän tutkimuksen sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta. Tutkimuksessa on tarkasteltu nettipokeria kokonaisvaltaisesti pelinä, rahapelinä ja internetpelinä ja pyritty selvittämään nettipokerin pelikokemukseen ja pelaamisen hallintaan liittyviä kysymyksiä.

Jotta nettipokerinkin aiheuttamia haittoja pystytään paremmin ehkäisemään, on hyvä pyrkiä ymmärtämään pelin luonnetta ja kokonaisuutta. Tieteellinen keskustelu ja tutkimus nettipokerista, sen haitoista ja yhteiskunnallisesta asemasta on vielä melko vähäistä, ja uudet puheenvuorot ovat tervetulleita.

Helsingissä 1.8.2008

Kari Haavisto
Neuvotteleva virkamies
Hyvinvoinnin ja terveyden edistämisen osasto
Sosiaali- ja terveysministeriö

Saini Mustalampi
Kehittämispäällikkö
Pelihaittojen ehkäisy ja hoito
Stakes

Tiivistelmä

Mikko Svartsjö, Jani Kinnunen, Eetu Paloheimo, Frans Mäyrä. Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. Stakes, Raportteja 24/2008. 82 sivua, hinta 18 €. Helsinki 2008. ISBN 978-951-33-2212-0

Tämä raportti kiteyttää vuosina 2007–2008 toteutetun Verkossa pelaamisen erityisongelmia ja suojatekijöitä (VePe) -tutkimushankkeen tulokset. Tutkimuksessa tarkasteltiin Internetissä tapahtuvan pokeripelin (nettipokerin) pelikokemusta ja pelaamisen hallintaan liittyviä kysymyksiä. Tutkimuksessa tarjotaan kokonaisvaltainen johdatus nettipokeriin ilmiönä ja keskitytään analysoidaan nettipokerin pelikokemuksen luonnetta. Tutkimus antaa aineksia sekä alueen tieteelliseen tutkimukseen että siitä käytävään yhteiskunnalliseen keskusteluun.

Nettipokeri on suhteellisen tuore ilmiö ja se esittää tutkimukselle, pelaajille ja heidän läheisilleen sekä esimerkiksi rahapelilainsäädännön ja pelihaittojen parissa toimiville monia uusia haasteita. Raportissa esitellään nettipokerin toimintaperiaatteet ja kerrotaan perustietoja nettipokerin historiasta ja pokeriin suosion kasvuun liittyvistä medialmiöistä.

Nettipokeri on sekä rahasta pelattava korttipeli, digitaalinen peli että internetissä pelattava peli. Kaikki nämä osatekijät on otettava huomioon pyrittäessä ymmärtämään pelin luonnetta ja pelikokemusta. Tässä tutkimuksessa on yhdistetty kaikki kolme perspektiiviä: rahapelitutkimus, viihdepelitutkimus ja internet-pelien tutkimus. Jokainen näistä tarjoaa omia näkökulmiaan, jotka auttavat ymmärtämään nettipokerin eri ulottuvuuksia ja ilmiön laajuutta.

Tutkimus on toteutettu kahdessa päävaiheessa. Ensimmäinen vaihe sisälsi verkossa tapahtunutta peliin perehtymistä ja pelaajille suunnatun verkkokyselyn toteuttamisen. Toinen vaihe keskittyi verkkokyselyn perusteella valikoidun pelaajajoukon havainnointiin pelikokemusten tutkimukseen erikoistuneessa laboratorioympäristössä. Tavoitteeksi täsmentyi kahden eri ryhmän, potentiaalisesti peliongelmiin suhteen riskiryhmään kuuluvien nettipokerin pelaajien ja matalan riskitason vertailuryhmän tunnistaminen ja heidän pelikokemustensa, pelaamisen tapojensa ja asenteidensa vertailu.

Tutkimuksen valossa rahapanosten vaikutus peliin on perustava. Edes viihteen vuoksi nettipokeria pelaavat eivät yleensä koe mielekkääksi pelaamista ”leikkirahasta”. Toinen keskeinen havainto on taidon ja onnen erityinen suhde pokeripelissä. Korttien sattumanvarainen jakaantuminen tekee yksittäisen pelin lopputuloksen lähes pelkäksi onnenpeliksi. Tyypillisesti nettipokerin harrastajat pelaavat kuitenkin satoja tai tuhansia pelejä, joiden kuluessa vain taidoiltaan parhaat pelaajat jäävät voitolle muiden menettäessä peliin sijoittamat rahansa. Yritykset kehittää pelitaitojaan puolestaan edellyttävät usein merkittäviä ponnistuksia ja huomattavaa ajan käyttöä pelaamiseen. Rahan voittamisen mahdollisuus, rahan menettämisen jännitys ja toisia pelaajia vastaan tapahtuva taitojen mittely yhdessä tekevät pelistä potentiaalisesti peliriippuvuutta aiheuttavan.

Tutkimuksessa havaittiin ”riskiryhmän” pelaajien eroavan vertailuryhmästä erityisesti tunnekokemustensa suhteen. Kun riskiryhmässä oli tyypillistä tavoitella pelistä tai yksittäisestä pelitilanteesta voimakkaita tunnekokemuksia, vertailuryhmälle oli tärkeintä pelitaitojen kehittäminen ja pitkän aikavälin menestys. Pelaajista koepelien aikana tehdyt fysiologiset mittaukset tukevat päätelmää. Jännityksen hakeminen ja emotionaalinen suhtautuminen peliin liittyy tutkimuksen valossa todennäköisemmin peliongelmiin kuin etäännytetty, välineellinen suhde peliin, missä yksittäisen pelin sijaan huomio on pitkän aikavälin tavoitteissa. Tutkimuksessa ei kuitenkaan otettu kantaa esimerkiksi siihen, menestyivätkö eri ryhmiä edustaneet pelaajat pelissä välttämättä toista paremmin rahallisesti. Tutkimuksen perusteella keskeinen suositus on lisätä nettipokeria koskevaa valistustyötä, jotta pelin erityispiirteet tulisivat tiettäviksi ja että esi-

merkiksi lopulta sangen alhaiset suurten voittojen mahdollisuudet ja peliharrastukseen liittyvät muut mahdolliset ongelmat olisivat selvästi kaikkien pelistä kiinnostuneiden tiedossa. Yleisten suositusten lisäksi tutkimusraportin lopussa annetaan suosituksia sekä pelaajille että peliongelmaisten parissa toimiville.

Avainsanat: pokeri, nettipokeri, pokeri-ilmiö, pelikokemus, rahapelit, pelaaminen, pelihaitat, pelitutkimus, pelikokemustutkimus, kulttuuritutkimus, sosiaalipsykologia/sosiologia

Sammandrag

Mikko Svartsjö, Jani Kinnunen, Eetu Paloheimo, Frans Mäyrä. Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta [Med förnuft eller känsla? Spelupplevelsen vid nätpoker och kontrollen över spelandet]. Stakes, Rapport 24/2008. 82 sidor, pris 18 €. Helsingfors 2008. ISBN 978-951-33-2212-0

Denna rapport sammanfattar resultaten från det forskningsprojekt om speciella problem förenade med spelande på nätet och skyddsfaktorer (VePe) som genomfördes under åren 2007–2008. I undersökningen studerades spelupplevelser från pokerspel på Internet (nätpoker) och frågor förknippade med kontrollen över spelandet. Undersökningen erbjuder en övergripande inledning till nätpoker som en företeelse och fokuserar på en analys av spelupplevelsens karaktär. Undersökningen ger material både för vetenskaplig forskning inom området och för samhällsdebatt om ämnet.

Nätpoker är en relativt ny företeelse, som bereder många nya utmaningar inom forskningen, för spelarna och deras anhöriga samt till exempel för dem som arbetar med lagstiftning om penningspel och med spelandets skadeverkningar. Rapporten presenterar principerna för hur nätpoker fungerar och ger grundläggande uppgifter om nätpokers historia och de mediaföreteelser som är förknippade med nätpokers allt större popularitet.

Nätpoker är ett kortspel om pengar, ett digitalt spel och ett spel på Internet. Alla dessa delfaktorer bör beaktas när man försöker förstå spelets natur och spelupplevelsen. I den här undersökningen har man tagit fasta på alla tre perspektiven: forskning av penningspel, underhållningsspel och Internetspel. Vart och ett av dessa infallsvinklar hjälper oss att förstå nätpokers olika dimensioner och företeelsens omfattning.

Undersökningen har genomförts i två huvudfaser. Under den första fasen satte man sig in i spelet på nätet och genomförde en nätenkät som riktade sig till spelarna. I den andra fasen observerade man en grupp spelare som valts ut utifrån nätenkäten. Observationerna skedde i en laboratoriemiljö som var speciellt anpassad för undersökning av spelupplevelser. Det preciserade syftet var att indentifera två olika grupper, dvs. nätpokerspelare som tillhör den potentiella riskgruppen, för vilka spelandet kan utvecklas till ett problem och en kontrollgrupp med låg risk samt att jämföra deras spelupplevelser, spelvanor och attityder.

Undersökningen visade att penninginsatserna är av grundläggande betydelse för spelet. Inte ens dem som spelar nätpoker i form av underhållning upplever i allmänhet det som meningsfullt att spela om ”leksakspengar”. En annan viktig iakttagelse är det speciella förhållandet mellan skicklighet och tur i pokerspel. Den slumpmässiga fördelningen av korten gör den enskilda spelarens slutresultat nästan helt beroende av tur. Typiska nätpokerspelare spelar hundratals eller tusentals spel, under vilka bara de skickligaste spelarna går med vinst medan de andra förlorar sina insatser. Försök att utveckla spelskickligheten förutsätter ofta avsevärda ansträngningar och att en stor del av tiden används för att spela. Möjligheten att vinna pengar, spänningen som uppstår i och med risken att förlora pengar och mätandet av skickligheten i förhållande till andra spelare gör spelet potentiellt beroendeframkallande.

I undersökningen observerade man att spelarna i ”riskgruppen” skilde sig från jämförelsegruppen särskilt när det gällde känsloupplevelsen. Typiskt för riskgruppen var att eftersträva starka känsloupplevelser av spelet eller enskilda spelsituationer, medan det för jämförelsegruppen var viktigast att utveckla skickligheten och ha framgång på lång sikt. De fysiologiska mätningar som utfördes på spelarna under testspelen stöder slutsatsen. Undersökningen visar att det för en person som eftersträvar spänning och som har en emotionell inställning till spelet är mer

sannolikt att det uppstår spelproblem än för en person som har ett oengagerat, instrumentellt förhållande till spelet och som fäster större uppmärksamhet på långsiktiga mål än på enskilda spel. I undersökningen tog man emellertid inte ställning till om till exempel de spelare som representerade någondera av de olika grupperna eventuellt klarade sig bättre än de andra ekonomiskt. Utgående från undersökningen rekommenderas det att upplysningsarbetet om nätpoker utökas, för att människor ska bli medvetna om spelets speciella egenskaper. Det är viktigt att alla spelintresserade känner till de slutligen ganska små möjligheterna till stora vinster och är medvetna om andra eventuella problem förknippade med spelandet. Utöver allmänna rekommendationer ges i slutet av forskningsrapporten även rekommendationer till både spelare och personer som arbetar med spelberoende.

Nyckelord: poker, nätpoker, pokerfenomen, spelarefarenhet, penningsspel, spela, spelrelaterade problem, spelstudier, spelarefarenhetsforskning, kulturstudier, socialpsykologi/sociologi

Abstract

Mikko Svartsjö, Jani Kinnunen, Eetu Paloheimo, Frans Mäyrä. Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta [Sense or sensibility? The control and experience of online poker playing]. STAKES, Reports 24/2008. pp. 82, price €18. Helsinki 2008. ISBN 978-951-33-2212-0

This working paper summarises the results of the research project ‘Specific problems and protective factors in online gaming (VePe)’ realised in 2007–2008. The study examined issues related to the playing experience and control of playing with regard to playing poker on the Internet (online poker). It provides a holistic introduction to the phenomenon of online poker and focuses on the analysis of the nature of the online poker playing experience. The study provides material both for scientific research in this field and the related social debate.

Online poker is a relatively new phenomenon posing several new challenges for research, players and their kith and kin and to those working with, for instance, gambling legislation and gambling harm. The paper presents the operating principles of online poker, a brief overview of its history and the media phenomena related to the growing success of poker.

Online poker refers simultaneously to a card game played for money, to a digital game and a game played on the Internet. In order to understand the game’s nature and the playing experience, all of these factors must be considered. This study combines all of the following three perspectives: gambling research, research of entertainment games and online game research, each offering their own angles in helping to understand the various dimensions of online poker and the extent of the phenomenon.

The study was conducted in two main phases. The first phase involved familiarisation with the games by spending time on the Internet and conducting an online survey targeted at players. Thereafter, the second phase focused on the observation of a group of players, selected based on the online survey, in a laboratory specialised in playing experience research. The objective was then further defined to comprise the identification of two groups of online poker players – a group of players with a potentially high risk of gambling problems and a control group including players with a low risk – and the comparison of their playing experiences, habits and attitudes.

Based on our research, the effect of using real money stakes is fundamental. Even casual online poker players did not generally consider it meaningful to play for play money. Another key observation was the special relationship between skill and luck in a poker game. Since the cards are dealt randomly, the end result of an individual game is almost completely a matter of luck. However, a regular online poker player typically plays hundreds or thousands of games, during which only the players with the best skills will make a profit while the others will lose the money they have bet. Furthermore, attempts to improve one’s playing skills often require significant efforts and a considerable amount of time spent playing. The chance of winning money, the suspenseful idea of losing money and measuring one’s skills against those of other players all make poker a game with the potential to cause a gambling addiction.

During the study, the players in the high-risk group were observed to differ from the control group, particularly with respect to their emotional experiences. While members of the high-risk group typically sought strong emotions from a game or an individual game situation, for the control group it was most important to improve their playing skills and attain long-term success. Physiological assessments of the players during the test games lent support to the following conclusion: In the light of this study, seeking excitement and an emotional approach to the game is more likely to be related to gambling problems than a distanced, instrumental approach focusing

on long-term targets rather than an individual game. The study did not, however, present any views on, for instance, whether players representing one group succeeded better moneywise than those in the other. A central recommendation emerging from this study is that information activities related to online poker should be increased in order to raise awareness of the game's special characteristics, the ultimately very low possibility of large gains and any other problems related to gaming so that these facts are clearly understood by anyone interested in the game. In addition to general recommendations, guidelines for both players and those working with problem players are provided at the end of the working paper.

Keywords: poker, online poker, poker phenomenon, game experience, gambling, game playing, gambling harms, Games Studies, game experience research, Cultural Studies, Social Psychology/ Sociology

Sisällys

Esipuhe

Tiivistelmä

Sammandrag

Abstract

1	JOHDANTO	13
2	NETTIPOKERIN TUTKIMUSHAASTE.....	15
	Pokeri suhteessa muihin peleihin	15
	Pelin määritelmä.....	15
	Onnenpelit ja taitopelit.....	16
	Nettipokerin erityispiirteitä	17
	Nettipokerin luonne.....	19
	Nettipokeri mediakulttuurisena ilmiönä.....	19
	Nettipokerin historiasta.....	19
	Pokeri maailmiönä.....	21
	Tutkimusta nettipokerin vetovoimatekijöistä ja riskeistä.....	24
	Haasteena ilmiön monimuotoisuus	24
	Pelikokemustutkimuksen näkökulma nettipokeriin	24
	Rahapanosten perustava vaikutus peliin.....	27
	Nettipokerin pelikokemus pelitilanteessa	29
3	TUTKIMUSMENETELMÄT JA -HYPOTEESEIT.....	32
	Tutkimuksen lähtökohdat.....	32
	Tutkimusasetelma	33
	Yleistä tutkimusasetelmasta.....	33
	Tutkimuksen eettisyys	34
	Koehenkilöiden rekrytointi tutkimukseen.....	35
	Ensimmäinen vaihe: verkkokyselylomake	35
	Toinen vaihe: koehenkilöiden valinta.....	36
	Kolmas vaihe: koehenkilöiden kutsuminen	37
	Aineiston keruu laboratoriotesteissä.....	38
	Ensimmäinen vaihe: pelisessiot.....	38
	Toinen vaihe: haastattelut.....	39
	Tutkimusasetelman rajoitukset ja menetelmälliset rajaukset	39
	Haastatteluaineiston analyysimenetelmä.....	41
4	PELIÄ TUNTEELLA JA JÄRJELLÄ – TUTKIMUKSEN PÄÄTULOKSIA	43
	Ryhmiä yhdistävät ja erottavat merkitykset pelikokemuksessa.....	43
	Kaikille koehenkilöille yhteiset merkitykset nettipokerissa	43
	Ryhmien väliset, pelikokemusta erottavat tekijät nettipokerissa	45
	Riskiryhmän muotokuva: peliä tunteella	45
	Yhteenveto riskiryhmää kuvaavista piirteistä.....	45
	Pelaamisen motivaatio ja vetovoimatekijät.....	46
	Pelaamisen hallinta	47
	Pelaamisen orientaatio.....	48
	Vertailuryhmä: peliä järjellä.....	50
	Yhteenveto vertailuryhmää kuvaavista piirteistä.....	50
	Pelaamisen motivaatio ja vetovoimatekijät.....	50
	Pelaamisen hallinta	52
	Pelaamisen orientaatio.....	54
	Tulokset fysiologisten reaktioiden mittauksesta ja pelikokemuslomakkeista	55
	Fysiologisten reaktioiden kuvaus	55
	Pelikokemuslomakkeiden evidenssi	58

5	PÄÄTELMIÄ JA SUOSITUKSIA.....	59
	Päätelmät tutkimuksesta.....	59
	Nettipokerin pelaamisen hallintaa koskevia suosituksia.....	61
	Yleisiä suosituksia	61
	Suosituksia pelaajille tai pelaamisen aloittamista harkitseville.....	62
	Suosituksia peliongelmaisten kanssa toimiville	63
	Kirjallisuus.....	64
	Liite 1. Yhteenveto verkkolomakekyselyn tuloksista.....	66
	Vastaajien taustatiedot.....	66
	Vastaajien pelitavat.....	67
	Ongelmatekijät	70
	Liite 2. Verkkokyselylomakkeen kysymykset	75
	Liite 3. Suostumus tutkimukseen osallistumisesta	79
	Liite 4. Pelikokemuslomake	80
	Liite 5. Teemahaastattelurunko	81

1 JOHDANTO

Viime aikoina verkossa pelattava pokeripeli – nettipokeri – on ollut vahvasti julkisuudessa. Ulkomaiset rahapeliyhtiöt ovat ulottaneet palvelujensa markkinoinnin Suomeen, minkä lisäksi lehdistö ja televisio ovat näyttävästi raportoineet pokeriammattilaisten elämästä. Samanaikaisesti nettipokeriin liittyvät pelihaitat ovat myös nousseet nopeasti esiin. Esimerkiksi Helsingin talous- ja velkaneuvonnassa arvioidaan ylivelkaantuneiden nettipokeripelaajien määrän kaksinkertaistuvan vuonna 2008; nettipokeria koskevien puheluiden määrä peliongelmaisista auttavaan Peluuri-palveluun kolminkertaistui vuonna 2007 (YLE 25.5.2008; Jaakkola 2007). Ilmiö on siis ajankohtainen ja herättää runsaasti huolta ja keskustelua.

Nettipokeriin suhtautumista värittää usein samanlainen kaksijakoisuus, joka Reithin (2002) mukaan on nähtävissä yleisesti kaikessa raha- tai uhkapelaamiseen (*gambling*) suhtautumisessa. Ne, jotka saavat pelin järjestämisestä tai pelaamisesta tuloja, pitävät toimintaa harmittomana ajanvietteenä. Toisella puolella ovat puolestaan hoidon ja pelihaittojen kanssa toimivat, jotka näkevät uhkapelaamisen ihmisten toiveiden hyväksikäyttönä. Raha- tai uhkapelaamisen akateeminen tutkimus liittyy hänen mukaansa usein jälkimmäiseen suhtautumistapaan ja on painottunut paljon pelaamisen patologiisiin puoliin ja jossa pelaajat nähdään potilaina, joita on mahdollista hoitaa. Tämän tutkimustradition heikkous on siinä, että se keskittyy lähes pelkästään pelaajien vähemmistöön, ”peliriippuvaisiin”, ja sulkee ulkopuolelle kaikki muut pelaajat. Tällöin ”sairaiden” pelaajien vertailukohdaksi ei ole oikeastaan edes olemassa ”terveitä” pelaajia. (Reith 2002, 9–10)

Verkossa pelaamisen erityisongelmia ja suojatekijöitä (VePe) oli Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa toteutettu tutkimushanke. Hankkeen rahoituksesta vastasi sosiaali- ja terveysministeriö. Tutkimuksessa tarkastellaan verkossa tapahtuvaa rahapelaamista ja erityisesti nettipokeria. Tutkimuksessa pyrittiin tarkastelemaan nettipokeria kokonaisvaltaisena ilmiönä, jonka eri puolet tulevat tasapuolisesti käsitellyiksi. Tutkimuksessa ei keskitytty vain pelaamisen haittoihin tai ongelmalliseen pelaamiseen, vaikka niiden olemassaolo tunnustettiin jo tutkimusasetelmassa. Yhtä lailla lähtökohtana pidettiin myös sitä, että nettipokeriakin on mahdollista pelata ongelmattomasti. Ne seikat, joilla on vaikutusta pelaamisen hallintaan tai sen menettämiseen, olivat keskeisiä tutkimuksen kohteita.

Nettipokeri on tutkimuskohteena monitasoinen ilmiö, jota on syytä lähestyä useista eri näkökulmista. Nettipokeria voidaan tarkastella niin pelinä, rahapelinä kuin laajempaan kulttuurisena ilmiönäkin. Pelitutkimuksen (*game studies*) perinnettä hyödyntäen tarkastellaan, millä tavoin nettipokeri suhteutuu muihin peleihin eli mitä yhteistä sillä on kaikkien muiden pelien kanssa, ja toisaalta, mitkä piirteet erottavat sen muista peleistä.

Vaikka nettipokeria voi pelata myös ilman rahapanosta, on se leimallisesti rahapeli. Tästä syystä nettipokeria tarkastellaan myös suhteessa aiempaan rahapelitutkimukseen. Rahapelitutkimuksessa on perinteisesti keskitytty erityisesti pelaamisen haittoihin ja niistä suojautumiseen. Myös VePe-projektin yhtenä tavoitteena on ollut tutkia tekijöitä, joiden avulla on mahdollista minimoida verkkorahapelaamisen haittoja. Tutkimusraportin lopuksi on koottu yhteen suosituksia, joita eri tavoin verkkorahapelaamisen kanssa tekemisissä olevien olisi hyvä ottaa huomioon toiminnassaan.

Nettipokeri on määritelmänsä mukaan verkkonvälitteisesti pelattava pokeripeli. Jotta pelin vetovoimatekijöitä ymmärrettäisiin paremmin, on tarkastelutaso ulotettava itse pelin määritelmästä laajempaan pelaamisen kontekstiin. Nettipokeria on syytä tarkastella osana internetkulttuureja, jotka ovat vauhdilla kehittyneet viime vuosien aikana. Nettipokeri muistuttaa monessa suhteessa enemmän muita verkossa pelattavia pelejä kuin perinteisiä fyysisissä pelipaikoissa pelattavia rahapelejä.

Tarkastelun ulottaminen peliympäristöihin selittää osaltaan nettipokerin viime vuosina kasvanutta suosiota. Suosion kasvaminen ei kuitenkaan johdu pelkästään pelin erinomaisuudesta tai pelaamisen helppoudesta. Pokerista on kehittynyt myös televisioitua viihdettä, jota seuraavat pelaajien lisäksi myös muut ihmiset. Lisäksi pelin ympärille on kasvanut monenlaisia muita kulttuurisia ilmiöitä, kuten peliyhteisöjä, joilla on merkitystä pelaamisen jatkumisen kannalta. Pokeria on syytä tarkastella myös omanlaisenaan mediailmionä, jos tahdotaan ymmärtää sille ominaisia vetovoimatekijöitä.

Pelikokemustutkimuksessa on perinteisesti keskitytty pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen tutkimiseen. Pelikokemuksen rakentumiseen vaikuttavat kuitenkin myös aiemmat kokemukset pelistä ja pelaamisen kontekstista, ovatpa ne tulleet itse pelatessa tai median välityksellä. Aiemmillä kokemuksilla on vaikutusta pelaamista koskeviin ja pelattaessa tehtäviin päätöksiin. Näillä päätöksillä on puolestaan tärkeä merkitys sille, kuinka hyvin omaa pelaamistaan pystytään hallitsemaan. Vääristynyt kuva pelin haasteita tai vaatimuksista ja omista kyvyistä voi johtaa hallinnan menettämiseen ja peliongelmiin.

Aiempaa pelikokemus- ja rahapelitutkimusta hyödyntäen ja kritisoiden Vepe-projektissa selvitettiin erityyppisten pelaajien pelikokemuksen rakentumista nettipokeri-pelisessiossa. Vertailtavina olivat ns. riskiryhmään kuuluvat pelaajat sekä pelaajat, joilla ei ole odotettavissa ongelmia pelaamisensa kanssa. Ryhmien välillä oli eroa sen suhteen, mitä tekijöitä pelaajat painottivat pelikokemuksen kannalta.

Tutkimuksen perusteella eri pelaajien välillä on havaittavissa selkeitä eroja siinä miten verkovälitteinen pokeripeli koetaan ja miten peliin asennoidutaan. Tutkimuksen tuloksissa korostui kaksi toisistaan eroavaa tapaa suhtautua pelaamiseen, jotka on tämän tutkimusraportin otsikoinnissa pelkistetty pelaamiseen ”järjellä” tai ”tunteella”. Luonnehdinnat yksinkertaistavat erilaisten pelitapojen ja pelaamisen asenteiden laajaa kirjoa, mutta vaikuttavat toisaalta tutkimuksemme valossa luonnehtivan kiinnostavalla tavalla tiettyä peruseroa ongelma-alttiimpien nettipokerin pelaajien ja ilman aiempia ongelmia pelanneiden pelaajien välillä.

Tuloksia keskustelutetaan aiemman tutkimuksen kanssa ja niiden perusteella on pyritty muodostamaan suosituksia pelaamisen hallitsemiseksi. Suosituksia ja ohjeita on muodostettu eri ryhmiä varten. Kaikille pelaamisen kanssa tekemisissä oleville on pyritty muodostamaan yleisiä suosituksia sekä näkökulmia, joihin huomio kannattaa kiinnittää. Lisäksi pelaajille ja pelaamisen aloittamista harkitseville on omat suositukset, kun taas peliongelmiin ehkäisyyn ja hoidon kanssa työskenteleville on muokattu ohjeita eri näkökulmasta.

Tutkimusryhmä haluaa kiittää Sosiaali- ja terveysministeriötä mahdollisuudesta paneutua tutkimaan nettipokerin kaltaista ajankohtaista ja haastavaa tutkimuskohdetta. Erityiset kiitokset professori Anja Koski-Jännekselle tutkimuksen suunnitelmaa, tulosten analyysiä ja raportointia koskevista arvokkaista huomioista. Tutkimus on lisäksi hyötynyt lukuisista keskusteluista monien eri asiantuntijoiden kanssa.

2 NETTIPOKERIN TUTKIMUSHAASTE

Pokeri suhteessa muihin peleihin

Pelin määritelmä

Nettipokeri on yksi voimakkaimmin maailmanlaajuista suosiota kasvattaneista rahapeleistä viime vuosien aikana. Nettipokerilla tarkoitetaan yleensä reaaliaikaisesti internetissä muita pelaajia vastaan pelattavaa pokeripeliä. Toisin kuin ns. live-peleissä pelaajat eivät ole samassa tilassa eivätkä he näe toisiaan. Pelaaminen on virtuaalista. Pelaajat näkyvät muille nimimerkkeinä ja joissain tapauksissa animoituina avatar-hahmoina. Nettipokerissa samoin kuin perinteisessä pokerissakin pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. He yrittävät voittaa muiden pelaajien panostamat rahat itselleen. Pelaajien voitot puolestaan perustuvat siihen, kuinka hyvin he pystyvät pelaamaan muita pelaajia vastaan saamallaan korteilla. Taitavat pelaajat pärjäävät heikkoja pelaajia vastaan pitkällä aikavälillä.

Pokeri on loppujen lopuksi melko yksinkertainen peli verrattuna moniin muihin peleihin. Silti nimenomaan pokeri on viime vuosina kerännyt paljon huomiota ja uusia pelaajia pariinsa. Mitkä ovat ne vetovoimatekijät, jotka selittävät pokerin suosiota? Jotta kysymykseen voisi vastata, on pokeria ja nettipokeria tarkasteltava useasta eri näkökulmasta. Tarkastelun kohteeksi on syytä ottaa itse peli sekä pelaamisen konteksti. Tarkastellaan pokeria ensin suhteessa muihin peleihin.

Kaikilla peleillä on tiettyjä yhteisiä piirteitä, joiden perusteella ne erottuvat omanlaisikseen järjestelmiksi ja toiminnan tavoiksi. Pelin määritelmästä on hyötyä erityisesti silloin, kun tarkastellaan pelien erityisyyttä tietynlaisen kokemuksen tarjoavana toimintamallina.

Ensimmäisiä määrittelyjä pelien ja leikkien merkityksestä kulttuurille ja sivilisaatiolle esitti Johan Huizinga teoksessa *Homo Ludens* (Leikkivä ihminen) alun perin vuonna 1938. Huizingan mukaan leikki on merkki orastavasta kulttuurista, eräänlainen kulttuurin esiaste. Myös eläimien parissa esiintyy leikkimistä, mutta ihmisten parissa se saa kehittyneempiä muotoja.

Huizinga (1955) määritteli leikin olevan vapaata toimintaa, joka sijoittuu normaalin elämisen ulkopuolelle. Pelit tai leikit ovat ensisijaisesti vapaaehtoista toimintaa, ne voidaan aloittaa ja lopettaa silloin kun halutaan. Pakottamalla tai komentamalla aikaansaatu peli menettää ”toiseutensa” ja siitä tulee osa tosielämää. Pelin tai leikin ”toiseutta” määrittävät ajan ja paikan rajat kadottavat tällöin merkityksensä. Vaikka peli onkin määritelmänsä mukaan rajattu todellisuuden ulkopuolelle, suhtautuvat peliin osallistuvat siihen tosissaan. Heidän on hyväksyttävä pelin säännöt ja kunnioitettava niitä. Se, joka vastustaa pelin sääntöjä tai tekee niistä pilaa, murtaa peliä määrittävät rajat. Tässä vaiheessa on hyvä huomata, että väärinpelaajat tai huijarit ovat osa pelejä. He eivät aseta pelin sääntöjä kyseenalaiseksi, vaan käyttävät niiden rikkomista omien etujensa ajamiseen. Koska pelit on erotettu todellisuudesta, pelaaminen on oma tarkoituksensa. Pelaamalla ei pyritä saavuttamaan mitään pelin ulkopuolisia hyödykkeitä, ilon tunne on riittävä. Pelin epävarma lopputulos perustuu pelaajien taitavuuteen ja sattumaan, mikä aiheuttaa jännitystä. Jännityksellä on sitä suurempi merkitys mitä enemmän peli saa kilpailun luonteen. Pelin loputtua jännitys purkautuu ja edessä on paluu normaaliin arkielämään (Kinnunen 2002).

Huizingan määritelmä on mahdollisimman yleinen ja sopii paremmin leikin kuin pelin määritelmäksi. Jos pelin määritelmään sisältyy vaatimus materiaalisten tavoitteiden puuttumisesta, ei Huizingan määritelmä näyttäisi olevan käyttökelpoinen rahapelien tai vaikkapa ammattuurheilun tutkimiseen.

Huizingaa on kritisoinut toinen merkittävä peliteoreetikko Roger Caillois (1961). Caillois kyllä hyväksyy pääpiirteissään Huizingan yleisen määritelmän, mutta tarkentaa sitä muutamien kohdin siten, että määritelmä kattaa myös rahapelit.

Cailloisin mukaan rahapelit eivät tuota mitään. Voittosumma on parhaassakin tapauksessa vain yhtä suuri kuin ovat muiden pelaajien tappiot. Yleensä voittosumma on tätäkin pienempi, koska pelinjärjestäjä ja verot vaativat oman osansa. Rahapeleissä omaisuus vaihtaa omistajaa, mutta mitään hyödykkeitä ei tuoteta tai valmisteta. Tässä suhteessa rahapelit eroavat esimerkiksi työstä tai taiteen tekemisestä. Pelin loputtua on palattu samaan pisteeseen kuin sen alkaessa, josta uusi peli voi taas alkaa. Niinpä Caillois näkee rahapelien pelaamisen pelkkänä ajan, energian, kekseliäisyyden, taitojen ja useimmiten myös rahan tuhlaamisena.

Huizingaa mukaillen, mutta myös korjaten, Caillois määrittelee kuusi seikkaa, jotka ovat yhteistä kaikenlaisten pelien, myös nettipokerin, pelaamiselle. Pelaaminen on hänen mukaansa

1. vapaata toimintaa, joka menettää kiinnostavuutensa ja iloa tuottavan luonteensa, jos peli muodostuu pakolliseksi.
2. Peli on erotettu edeltä käsin määriteltyjen ajan ja paikan rajojen sisälle.
3. Pelin suuntaa ja lopputulosta ei voi ennakkoon tietää, ja pelaajille on jätettävä mahdollisuus luoviin ratkaisuihin.
4. Peli ei tuota mitään. Pelaajien välisen omaisuuden vaihdon lisäksi peli päättyy samaan tilaan, joka vallitsee pelin alussa.
5. Peliä määrittävät säännöt, joita on noudatettava ja jotka hetkellisesti syrjäyttävät tavanomaiset lait tai säännöt.
6. Pelaajat tietävät, että kyseessä on arkielämän vastainen ”toinen todellisuus”.

Yleisiä pelimääritelmiä yhdistää se, että niissä pelaaminen nähdään arjesta erottuvaksi omaksi alueekseen, jossa pelin sisäiset toiminnot ovat viihtymisen tae. Rahapelit ovat ongelmallisia näille määritelmille siksi, että rahalla on aina yhteys arkielämään. Rahapelissä voitettua rahaa voi käyttää myös pelin ulkopuolella. Rahapelin potti muodostuu alun perin pelin ulkopuolelta tuodusta rahasta. Itse peli tai pelaaminen ei koskaan tuota rahaa. Tästä syystä rahapelitutkimus on usein keskittynyt vain pelaamisen ongelmiin eikä rahapelejä ole tarkasteltu yhteydessä muihin peleihin. Rahapelien ja muiden pelien välillä on kuitenkin erottamattomia yhtymäkohtia (Järvinen & Sotamaa 2002).

Onnenpelit ja taitopelit

Yleisen määritelmän lisäksi pelejä voidaan tarkastella myös niiden ominaisuuksien mukaan. Caillois (1961) jakaa pelit neljään peruskategoriaan: *agoniin*, *aleaan*, *mimicryyn* ja *ilinxiin*. Kategoriat eivät ole toisiaan täysin poissulkevia, vaan yksittäinen peli voi sisältää piirteitä kaikista kategorioista.

Mimicry viittaa lähinnä peleihin tai leikkeihin, joissa pelaaja pyrkii esiintymään jonain muuna kuin on. Esimerkiksi roolipeleissä korostuu tämä osa-alue. Toisaalta varsinkin muita pelaajia vastaan pelattavissa rahapeleissäkin on tähän viittaavia elementtejä. Pokerissakin vastustajaa pyritään hämäämään ja bluffaamaan eri tavoin, jotta vastapeluri tekisi väärän arvion pelitilanteesta.

Ilinx on vaikeammin määriteltävä kategoria. Se muodostuu peleistä, joiden tarkoituksena on aiheuttaa huimausta. Ilinx-tyyppiset pelit mahdollistavat antautumisen vaaralle, mikä muuttaa normaalia todellisuuden havaitsemista. Kyseessä voi olla fyysinen elämyksen haku, kuten vuorikiipeilyssä, nuorallakävelyssä tai karusellissa, tai psykkinen tajunnan tason muuttaminen, kuten hypnoosissa tai transsissa. Myös suurista summista pelattavat rahapelit voivat edetä tilanteeseen,

jossa pelaaja voi kokea samanlaisia tuntemuksia kuin fyysisesti vaarallisissa tilanteissa. Normaalisti tällaiset tilanteet kuitenkin puuttuvat rahapelaamisesta.

Rahapelien tarkastelemiseen soveltuvia kategorioita ovat erityisesti agon ja alea. Agonaalisten pelien yhteinen nimittäjä on niiden kilpailullisuus. Pelaajia varten luodaan tasavertaiset olosuhteet, joissa he voivat testata jotain kykyään tai taitoaan toisten pelaajien taitoa vastaan. Selvimpiä esimerkkejä agonaalisista peleistä ovat eri urheilulajit. Tasavertaisen olosuhteiden luonti näkyy selvimmin esimerkiksi golfissa, jossa pelaajille lasketaan tasoitukset. Näin eri taitotasolla olevat pelaajat voivat kilpailla keskenään. Rahapeleissä ei yleensä tasoittavia järjestelmiä ole, mutta pelaamisen lähtökohdat ovat muita vastaan pelattavissa rahapeleissä, kuten pokerissa, kaikille samanlaiset.

Alea on latinaa ja tarkoittaa noppapeliä tai arpaa. Agonaalisista peleistä poiketen alea sisältää pelit, joiden lopputulokseen pelaajat eivät voi itse vaikuttaa. Voittaminen perustuu enemmänkin onneen tai sattumaan kuin vastustajan päihittämiseen omilla taidoilla. Tästä syystä pelaajat eivät pyri harjoittelemaan tai vahvistamaan taitojaan, kuten agonaalisissa peleissä. Pelaaminen edellyttää pelkästään kykyä odottaa lopputuloksen ratkeamista.

Puhtaaseen onneen perustuvat rahapelit ovat pelaamisen yksinkertaisin muoto, joissa kuka tahansa voi voittaa tai hävitä. Onnenpelit tarjoavat tasapuolisesti kaikille osallistujille jännitystä ja mahdollisuutta hetkellisesti irtautua arjesta. Esimerkkejä onnenpeleistä ovat ruletti, lotto, bingo ja erilaiset kolikkoautomaatit.

Suuri osa rahapeleistä on puhtaasti onnenpelejä. Pelaajat eivät voi omilla toimillaan vaikuttaa pelin lopputulokseen, vaikka he itse niin saattaisivat luullakin. Onnenpelien lisäksi on rahapelejä, joissa pelaajalla on jonkinasteinen vaikutusmahdollisuus lopputulokseen. Mikään rahapeleistä ei varsinaisesti ole puhtaasti taitopeli, vaan sattumalla on aina ainakin pieni merkitys lopputuloksen määräytymisen kannalta. Turnerin ja Fritzin (2007) mukaan taitopelit voidaan jakaa kolmeen kategoriaan:

1. Pelit, joissa pelitapahtumien välillä on jonkin verran tilastollista riippuvuutta – esimerkiksi korttipeleissä pöytään jaetut kortit vaikuttavat muiden korttien ilmestymisen todennäköisyyteen.
2. Peleissä kuten pokeri tai domino pelaajat voivat käyttää erilaisia strategioita, esimerkiksi bluffaamista saadakseen etua toisiin pelaajiin.
3. Peleissä kuten hevosvedonlyönti ja urheiluviedonlyönti pelin lopputulos on vain osittain satunnainen. Esimerkiksi pelaajien taito tai hevosen nopeus eivät ole sattumanvaraisia elementtejä, näitä ominaisuuksia arvioimalla muodostetaan subjektiivinen näkemys voiton mahdollisuudesta. Voiton kertoimen arvioi yleensä pelintarjoaja.

Kaikessa kolmessa vaihtoehdossa taitoon perustuvat arviot, joilla yritetään vähentää onnen vaikutusta lopputulokseen, ovat aina subjektiivisia. Pelin alkaessa pelaajat eivät koskaan voi olla täysin varmoja lopputuloksesta, koska sattumalla on siihen aina osuutensa. Tästä syystä taitopelejäkin voi pelata pelkkään onneen luottaen, kunhan tuntee pelin perussäännöt. Pokerissakin täysi aloittelija voi voittaa kokeneen pelurin yksittäisessä pelissä. Taidon merkitys kuitenkin korostuu pitemmän aikavälin kuluessa.

Nettipokerin erityispiirteitä

Yleinen pelin määritelmä kattaa myös pokerin. Pokerilla on tiettyjä piirteitä, jotka tekevät sen samankaltaiseksi kaikkien muiden pelien kanssa. Toisaalta kaikilla peleillä on myös piirteitä, joilla ne erottuvat muista peleistä. Pokeri on yksi korttipelien alalaji. Korttipelit ovat pelejä, joiden pelivälineinä käytetään erilaisia pelikortteja. Pokerissa on yleensä käytössä perinteinen 52

kortin korttipakka, josta pelaajille jaetaan sattumanvaraisesti sääntöjen mukainen määrä kortteja. Pokeripelin säännöt määräävät eri korttiyhdistelmien arvot ja pelikierrosten kulun. Pokerista on olemassa useita eri variaatioita, joiden säännöt poikkeavat jonkin verran toisistaan. Kaikissa niistä pelaajat kilpailevat panoksista muodostuvasta potista. Potin voittaa pelaaja tai pelaajat, joilla on paras sääntöjen määrittämä korttiyhdistelmä pelin lopussa.

Myös nettipokeri terminä on eräänlainen kattokäsite, jonka alle mahtuu useita erilaisia internetissä pelattavia pokeripelejä. Yleisempiä netissä pelattavia pokerimuotoja ovat *Texas Hold'em*, *Omaha* ja *Seven card stud*. Myös muita pokerimuotoja on tarjolla. Ylivoimaisesti suosituin peli on kuitenkin Texas Hold'em, jonka sääntöihin ja suosituimpiin muunnelmiin tutustumme seuraavaksi.

Texas Hold'em -pokeri voidaan jakaa kolmeen eri pelimuotoon: *no-limit Texas Hold'em*, *limit Texas Hold'em* ja *pot-limit Texas Hold'em*. Nämä pelimuodot eroavat toisistaan panostuksen perusteella. No-limit-pelissä pelaaja voi panostaa kaikki merkinsä milloin tahansa. Limit-pelissä panostuksen suuruus on määritelty ja panostusten lukumäärä on rajoitettu neljään jokaisella kierroksella. Pot-limit-pelissä pelaaja voi panostaa potin (pelissä olevan pelimerkkimäärän) suuruiseen lyönnin.

Nettipokerissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, joten pelaajia on oltava vähintään kaksi. Texas Hold'em -pokeripelin sääntörakenne on seuraavanlainen: Pelissä käytetään vuoromerkitsijää (*button*). Vuoromerkitsijä osoittaa, kuka pelaajista on senhetkisessä jaossa nimellisesti jakajan paikalla. Ennen kuin jako voidaan aloittaa, vuoromerkitsijästä myötäpäivään istuva pelaaja asettaa pienen sokkopanoksen (*small blind*). Tästä pelaajasta seuraava pelaaja asettaa suuren sokkopanoksen (*big blind*). Sokkopanokset on määritelty pelipöytien mukaan, käteispöydissä ne voivat olla esimerkiksi 25c/50c tai 2e/4e. Turnauspeleissä sokkopanokset kasvavat tietyn ajan kuluessa. Panosten asetuksen jälkeen pelaajat saavat kaksi pimeää korttia, joita muut pelaajat eivät näe. Ensimmäiseksi toimivalla pelaajalla, joka istuu pöydässä ison sokkopanoksen asettaneesta pelaajasta seuraavana myötäpäivään, on mahdollisuus maksaa, korottaa tai luopua korteista. Sama toistuu kaikkien pelissä mukana olevien kohdalla. Tämän ensimmäisen panostuskierroksen jälkeen pelaajat näkevät 3 avointa julkista korttia (*the flop*). Tämän jälkeen vielä mukana olevat pelaajat suorittavat panostuskierroksen. Panostaminen alkaa ensimmäisestä pelaajasta vuoromerkitsijästä myötäpäivään. Kun panostuskierros on valmis, jaetaan neljäs julkinen kortti pöytään (*the turn*). Käydään uusi panostuskierros läpi ja jaetaan viides julkinen kortti pöytään (*the river*). Käydään läpi viimeinen panostuskierros ja avataan kortit, jos mukana on enemmän kuin yksi pelaaja. Voittaja on pelaaja, joka muodostaa parhaan viiden kortin pokerikäden omista kahdesta sokkokortistaan sekä viidestä avoimesta kortista.

Pelityypit voidaan myös jakaa kahteen muotoon: käteispeleihin ja turnauksiin. Käteispeleissä pelataan rahalla, joten jokainen panostus on tietyn rahasumman arvoinen. Pelipöydät on eroteltu toisistaan sokkopanosten hinnan mukaan. Halvimmillaan pelataan senteillä ja kalleimmillaan tuhansilla euroilla. Käteispöydässä pelaajien maksimilukumäärä on kymmenen. Turnauspeleissä pelaaja ostaa itsensä sisään turnaukseen tietyllä summalla, joka vaihtelee pikkurahasta isoihin summiin. Pelaaja saa tietyn määrän pelimerkkejä ja putoaa pois, kun häneltä loppuvat pelimerkit. Lopuksi jäljellä on vain voittaja, jolla on kaikki merkit. Palkinnot määräytyvät pelaajamäärien mukaan. Turnausten koot vaihtelevat aina muutamien henkilöiden kilvoittelusta tuhansiin asti. Monesti suurimmat turnaukset on järjestetty siten, että itse pääturnausta edeltävät pienemmät ja halvemmat satelliittiturnaukset, joissa hyvin menestyneet pelaajat pääsevät pelaamaan päätturnaukseen. Satelliittiturnauksiin osallistuminen on halvempaa, joten amatööripelaajatkin voivat niiden kautta edetä päätturnauksiin. Ammattimaisesti pokeria pelaavat ostavat yleensä itsensä sisään suoraan päätturnauksiin. (Kinnunen & Paloheimo 2007b.)

Nettipokerin luonne

Pelinä nettipokeri (kuten normaali pokerikin) eroaa monista muista kasinopeleistä. Suurin osa kasinopeleistä (esim. ruletti, baccarat) on onnenpelejä, joita pelataan pelinjärjestäjää vastaan. Pelinjärjestäjä on laatinut säännöt ja laskenut voittojen todennäköisyydet siten, että pitkän aikavälin kuluessa pelinjärjestäjä jää voitolle. Nettipokerissa pelaajat puolestaan kamppailevat toisiansa vastaan, joten pelaajien taidolla on enemmän merkitystä voittojen määräytymisessä kuin puhtaissa onnenpeleissä. Jos kaikkien pelaajien taitotaso on sama, on pelin lopputulos kuitenkin onnesta kiinni. (Turner & Fritz 2001.)

Pelinjärjestäjän ansaintalogiikka nettipokerissa perustuu siihen, että pelinjärjestäjä ottaa jokaisesta pelatusta potista pienen prosenttiosuuden itselleen (ns. *rake*). Yksinkertaistettuna tämä tarkoittaa sitä, että mitä enemmän pelattuja pelejä, sitä suuremmat voitot pelinjärjestäjälle. Pelinjärjestäjän ei siis tarvitse keinotekoisesti manipuloida peliä millään tavalla saadakseen voittoja. Se vain mahdollistaa tilan, jossa pelaajat voivat kilpailla toisiaan vastaan, ja ottaa korvauksen pelimahdollisuuden järjestämisestä.

Pokerihuoneiden välisen kilpailun ollessa kovaa useat nettipokeriyhtiöt tarjoavat pelaajille erilaisia bonuksia ja ns. *rakeback*-sopimuksia houkutelakseen sivustolleen lisää pelaajia. Bonukset ovat yleensä pelinjärjestäjän tarjoamia rahasummia, jotka vapautuvat pelaajien käyttöön esimerkiksi heidän pelattuaan ensin tietyn määrän käsiä omalla rahallaan. *Rakeback*-sopimuksilla pelaajat saavat itselleen takaisin tietyn prosenttiosuuden (usein 25–35 %) maksamastaan *rakesta* pelinjärjestäjälle. Pelinjärjestäjän tarjoamilla lisäeduilla pelaajat eivät voi sinänsä tehdä suuria voittoja. Mikäli pelaamisella tahtoo ansaita, on myös voitettava muita pelaajia.

Yksi karkea tapa tarkastella pokerin pelaajia on jakaa heidät ammattilaisiin, harrastelijoihin ja peliongelmaisiiin. Ammattilaiset pystyvät elättämään itsenä pokeria pelaamalla. Heille pelaaminen on työtä, jossa yritetään koko ajan kehittyä paremmaksi harjoittelemalla ja tutkimalla pelaamista.

Harrastelijat ovat laajin ryhmä, johon kuuluu sekä taitavia että heikkoja pelaajia. Osa harrastelijoista haluaa kehittyä ammattilaisiksi, osa taas pelaa vain huvikseen. Harrastelijoiden pelaamiseen käyttämän ajan ja rahan määrä vaihtelee paljon. Heillä ei kuitenkaan ole ongelmia pelaamisen kanssa. Vaikka he menettäisivät pelaamiseen jonkin verran rahaa, sillä ei ole dramaattisia vaikutuksia muuhun elämään.

Peliongelmaiset puolestaan käyttävät enemmän rahaa ja/tai aikaa pelaamiseen kuin mihin heillä on edellytyksiä. He myös voivat yrittää paikata tappioitaan pelaamalla yhä enemmän. Peliongelmaisilla on yleensä vääristynyt kuva omasta taidostaan ja muiden taitotasosta: he kuvittelevat olevansa parempia pelaajia kuin todellisuudessa ovat. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Nettipokeri mediakulttuurisena ilmiönä

Nettipokerin historiasta

Farnsworth ja Austrin (2006) ovat tarkastelleet pokerin muodostumista nykyisen kaltaiseksi medioituneeksi peliksi. Heidän mukaansa nettipokeria on edeltänyt kaksi erilaista pokerin olomuotoa pelinä. Pelien olomuodot eivät ole toisiaan poissulkevia, vaan aiemmat olomuodot ovat kehittyneet rinnan uudempien muotojen kanssa. Ennen 1960-lukua pokeria pelattiin pääasiallisesti ystävien kesken yksityisissä tiloissa kasvokkain muiden pelaajien kanssa (Zurcher 1970). Tässä muodossa pokeri on tuttu nykyisinkin useille pelaajille, jotka eivät välttämättä ole pelanneet nettipokeria ollenkaan. Ystävien kesken pelatessa pokerissa ei välttämättä liiku suuria rahasummia, vaan pelaaminen on pikemminkin yksi sosiaalisen kanssakäymisen muoto muiden vapaa-ajan aktiviteettien rinnalla (Kinnunen ja Paloheimo 2007a).

Jo ennen 1960-lukua pokerin pelaamisen laittomuutta lievennettiin Yhdysvalloissa. Tämän johdosta pokeria alettiin pelata kotien lisäksi myös laillisissa pelihuoneissa, jotka eivät kuitenkaan vastanneet nykyajan kasinoja. Laillistamisen ansiosta pokeri veti puoleensa pelaajia kaikista sosioekonomisista ryhmistä. Varsinkin Yhdysvalloissa pokerista muodostui eräänlainen ”kansallispeli”, jossa pelaajat edustivat kaikkia kansanryhmiä. Tätä pokerin kehityksen toista vaihetta leimaa erityisesti pelin murtautuminen yksityisalueelta laajemmin hyväksytyksi peliksi. Samalla pokeria ryhdyttiin pelaamaan ennestään tuntemattomia ihmisiä vastaan, kun aiemmin peli oli ollut enemmän ystävien välistä kanssakäymistä. Pokeri alkoi saada yhä enemmän kilpailun luonnetta, mikä osaltaan johti pokeriammatillaisuuden syntymiseen. Julkisten pelipaikkojen yleistyttyä alettiin pokerissa järjestää aluksi epämuodollisia turnauksia. Vuosien saatossa ne kehittyivät virallisiksi pokerin ”mestaruuskisoiksi”, jotka vetävät pelaajia mukaansa tänäkin päivänä. Nykyisin esim. World Series of Poker (WSOP) -turnaus vetää tuhansia pelaajia vuosittain kilvoittelemaan pokerin maailmanmestarin tittelistä. (Farnsworth ja Austrin 2006.)

Kolmannessa vaiheessa eli nettipokerin aikakaudella pokerin pelaaminen siirtyi yhä medioituneemmaksi. Pelaaminen ei tapahtunut enää kasvokkaisessa tilanteessa eivätkä pelaajat verkonvälitteisesti pelatessaan tiedä vastapelaajastaan välttämättä muuta kuin nimimerkin. Silti nimenomaan verkonvälitteisesti pelattava pokeri on vetänyt mukaansa enemmän pelaajia kuin mikään aikaisempi pokerin muoto.

Vaikka pokerista kehittyi 1930-luvun jälkeen Yhdysvalloissa laajasti pelattu rahapeli, eivät rahapelien järjestäjät aina pitäneet pokeria itselleen kannattavana pelinä. Suurin osa yhdysvaltalaisista kasinoista lakkasi tarjoamasta pelisaleissaan pokeria 1970-luvulla. Pokerin järjestämistä pidettiin kannattamattomana ja perusteltuna vain, jos pokerin avulla pystyttiin houkuttelemaan ihmisiä pelaamaan muita, kasinolle paremmin tuottavia pelejä. Kehitystä tähän suuntaan ei tapahtunut, ja pokerista pelinä vähitellen luovuttiin yleisesti. Tämä ei kuitenkaan tarkoittanut, etteivätkö pelaajat olisi peliä edelleen halunneet pelata. Mahdollisuudelle pelata pokeria kehittyi kasvavaa kysyntää, ja verkkoteknologian jatkuva kehittyminen mahdollisti aikaisemmin pelinjärjestäjiä haitanneen kannattavuusongelman kiertämisen (Valkama 2006).

Pokeria pelattiin netissä jo ennen ensimmäistä kaupallista nettipokerihuonetta, mutta vain tekstipohjaisena IRC:ssä (Internet Relay Chat). Panoksena olivat pisteet eikä oikea raha vaihtanut omistajaa. Nettipokerin ensimmäinen muoto oli siis pikemminkin viihdepele kuin rahapeli. Pelaaminen oli vielä tällöin lähinnä pienen piirin harrastus (Farnsworth ja Austrin 2006). Vuonna 1998 Planet Poker tarjosi ensimmäisenä graafisen käyttöliittymän ja mahdollisuuden pelata oikeasta rahasta (Williams & Wood 2007).

Nettipokerihuoneet eivät aluksi saaneet erityisen suurta suosiota, sillä suuret verkkopeilyhtiöt eivät olleet vakuuttuneita pokerin kannattavuudesta. Useimmilla pelisivustoilla oli vain muutama sata pelaajaa. Lisäksi pokeriohjelmistojen kehittäminen oli työläämpää ja kalliimpaa kuin perinteisten kasino-ohjelmistojen. Ohjelmistojen ja markkinoinnin kehitystyö kuitenkin jatkui, ja vuonna 2001 nettipokeri alkoi saada yhä enemmän nykyisin tuttuja piirteitä. Uudet pokerihuoneet aloittivat aggressiivisia mainoskampanjoita, järjestivät erilaisia turnauksia ja rekrytoivat pokeriammatillaisia julkisiksi keulakuvikseen. Online-pokerihuoneiden kasvu sai nostetta seuraavana vuonna, kun World Poker Tour -televisio-ohjelma debytoi Yhdysvalloissa Travel Channelilla. Peli herätti yleisön kiinnostuksen, ja ohjelma oli pelisivustojen luonteva mainostuskanava. Pokerin pariin alkoi virrata myös uusia pelaajia.

Vuonna 2003 tuntematon kirjanpitiä nimeltä Chris Moneymaker voitti 2,5 miljoonaa dollaria World Series of Poker -pääturnauksesta. Chris Moneymaker oli päässyt pääturnaukseen alun perin voittamalla 39 dollarin satelliittiturnauksen. Hänen voittonsa ansiosta alkoi levitä ”Kuka tahansa voi voittaa” -asenne, ja nettipokerin pariin alkoi suorastaan virrata uusia pelaajia (Shead & Scharf 2006). Vuonna 2004 osa nettipokerihuoneista teki jo erittäin paljon voittoa eikä kehitys jäänyt muulta kasinoalalta huomaamatta. Suuri osa perinteisempien rahapelien järjestäjistä

tahtoi mukaan myös nettipokeriliiketoimintaan. Uudet pokerihuoneet pääsivät mukaan helposti ja nopeasti valmiisiin verkkoihin liittymällä, joten oman ohjelmiston kehitystyötä ei tarvittu. (pokersivut.com/onlinepokerinhistora/)

Pitkään näytti siltä, että pokerin kasvulle ei ole rajoja. Vuonna 2006 Yhdysvaltojen presidentti kuitenkin hyväksyi lain satamien suojelusta. Tällä oli vaikutusta myös nettipokerin pelaamiseen. Yhdysvaltalaisen käytännön mukaisesti lakiin oli liitetty myös toinen lakialoite nimellä laittoman internet-pelitoiminnan estäminen (UIGEA, Unlawful Internet Gambling Enforcement Act). Laki kieltää mm. rahan siirtämisen internetin välityksellä rahapeliyhtiöiden ja yhdysvaltalaisen rahoituslaitosten välillä.

Lain johdosta monet suuret nettipokerihuoneet ovat joutuneet lopettamaan toimintansa Yhdysvalloissa. Lailla on ollut huomattavia seurauksia nettipokerihuoneiden osakearvolle, esimerkiksi maailman johtavan nettipokeriyhtiön, Lontoon pörssissä noteeratun Party Gamingin kurssi romahti kolmen kuukauden aikana 68 %. Sittemmin useimmat suuret nettipokeriyhtiöt ovat evänneet yhdysvaltalaisen pääsyn pelisivustoilleen. Sen sijaan moni pienempi nettipokeriyhtiö ei noudata laki ja päästää edelleen yhdysvaltalaisia pelaamaan sivustoilleen. (Valkama 2006.)

Huolimatta rajoittavista toimista online-rahapelaamisen, myös muun kuin nettipokerin, määrän uskotaan silti jatkavan kasvuaan ainakin vuoteen 2010 asti. Syitä kasvuun ovat internetin käytön lisääntyminen, kehittyvä pelitekniikka sekä luottamuksen ja totumuksen kasvu suhteessa internetissä tapahtuvaan rahapelaamiseen. Peliyhtiöt ovat Yhdysvaltojen tapahtumien jälkeen suunnanneet katseensa kohti Aasian markkinoita, ja tällä alueelle odotetaan nopeaa kasvua lähitulevaisuudessa. (Williams & Wood 2007.)

Pokeri maailmiönä

Pokerin maailmanlaajuisen suosion kasvamiseen on vaikuttanut varsinkin kaksi asiaa, joista kumpikaan ei varsinaisesti ole itse pelin ominaisuus. Ensinnäkin internetin käyttäjien määrä on jatkuvasti kasvanut ja nykyään digitaalisia nettipelejä pelaavien ihmistä määrä lasketaan sadoissa miljoonissa. Yhteydenpito netin välityksellä on muuttunut suosituimmaksi, ja esimerkiksi nettipokerin harrastajat luovat jatkuvasti omalle ryhmälleen ominaista kieltä sekä omia tapoja ja arvostuksia (Mäyrä 2006). Toiseksi pokerin muodostuminen televisioituksi ”urheiluviihteeksi” on lisännyt pokerin suosiota.

Nettipokerin suosio ei olisi voinut kasvaa nykyisiin mittasuhteisiin, ellei internet ylipäättään olisi kehittynyt suuria ihmisryhmiä tavoittavaksi viestintävälineeksi ja toimintaympäristöksi. Samalla nettipokeriin liittyy monia piirteitä, jotka ovat yhteisiä muillekin netissä toimimisen muodoille ja kulttuureille. Netissä toimimista eivät määritä perinteiset ajan tai paikan rajat. Nettipokeria on mahdollista päästä pelaamaan mihin vuorokauden aikaan tahansa eikä pelipaikalle ole pitempi matka kuin on omalle tietokoneelle. Vastapelurit voivat olla mistä päin maailmaa tahansa. Pelaajat voivat itse säädellä omaa anonymiteettiaan sekä muita asioita, joista haluavat muille viestiä. Internetin kulttuurinen luonne (vrt. Mäyrä 1999) on perinteisesti sisältänyt houkutuksen ”omalakisesta maailmastaan”, johon arjen murheet ja rajoitukset eivät ulotu. Rahapelaaminen verkossa on kuitenkin yksi esimerkki ilmiöstä jonka harrastamisen mielekkäys ja mahdolliset seuraukset eivät rajoitu ”virtuaalitodellisuuteen”.

Pelaamisen lisäksi pelaajat voivat olla toistensa kanssa tekemisissä myös muilla tavoin. Pelisivustoilla on yleensä chat-mahdollisuus, jonka kautta pelaajat voivat olla reaaliaikaisessa yhteydessä toisiinsa. Pelisivustojen ja itse pelaamisen ympärille on syntynyt myös erilaisia nettiyhteisöjä, joissa keskustellaan monista pokeriin liittyvistä ja liittymättömistä asioista.

Yhteisöjä voi hyödyntää oman pelinsä kehittämiseen ja sieltä on mahdollista saada vertaisryhmältä tietoa hyvistä pelipaikoista. Aikaisemman tutkimuksen perusteella pokeriharrastajat

käyttävät nettiyhteisöjä pääasiassa 1) kokemusperäiseen raportointiin, johon liittyy turhautumisen ja pettymysten purkamista, vertaisarvioiden saamista ja sosiaalisen hyväksynnän hakemista, 2) pokeritaitojen kehittämiseen ja 3) erilaisten pokeriin liittyvien tarjouten, bonusten ja rake-back-sopimuksiin liittyvien etujen hankintaan (Parke & Griffiths 2006).

Usein yhteisöjen aktiiviset jäsenet tutustuvat toisiinsa ja keskustelujen aihepiirit voivat laajeta peliä koskevien aihealueiden ulkopuolelle. Peliyhteisöjen merkitystä pelaamisen jatkamiselle ei kannata aliarvioida. Vaikka rahapeliyhteisöjen ja pelaamisen suhteesta ei ole vielä tehty paljoa tutkimusta, on muiden nettipelien yhteydessä huomattu, että peliyhteisön jäsenyys on joillekin pelaajille yksi suurimmista syistä jatkaa pelaamista (Koivisto 2003). Peliyhteisöjen yhteydessä olevien mainosten määrän perusteella myös pelinjärjestäjät ovat havainneet yhteisöjen olevan kannattavia markkinointikanavia.

Kuten jo aiemmin on todettu, nettipokerilla on paljon yhteistä muiden internetiin liittyvien ilmiöiden kanssa. Sen kehittyminen on seurallut yleisiä internetin kehityspolkuja. Peliympäristöjä on muokattu yhä tyylikkäämmiksi ja helpokäyttöisemmiksi teknisten innovaatioiden tahdissa. Peliympäristöistä on pyritty muokkaamaan aiempaa luotettavamman oloisia räätelöimällä sivustoja eri kieliryhmille. Myös suomenkielisiä pelisivustoja on tarjolla, vaikkeivät suomalaiset monopoliyhtiöt nettipokeria järjestäkään. Muiden nettipalvelujen yhteydestä tuttujen toimintatapojen tuominen mukaan myös nettipokeria tarjoaville sivustoille on madaltanut pelaamisen aloittamisen kynnyksiä. Kansainvälisen rahansiirron helppous madaltaa estettä pelaamisen aloittamiselle. Pelaajat voivat itse päättää, kenen pelinjärjestäjän sivuilla pelaavat, eivätkä he ole riippuvaisia monopoliyhtiöiden tarjonnasta.

Tekniikan kehittyminen koskee myös muita nettirahapelejä kuin pokeria. Nettipokeri on tällä hetkellä kuitenkin yksi suosituimpia netissä pelattavia rahapelejä. Syynä tähän ovat erityisesti pokeriturnausten televisiointi sekä muut pokeriin liittyvät media-ilmiöt. Myös Suomessa on esitetty pokerin pelaamiseen keskittyvää World Poker Tour (WPT) -televisio-ohjelmaa Subtv-kanavalla. Samantyyliisiä ohjelmia ovat myös esimerkiksi High Stakes Poker ja World Series of Poker (WSOP). Suomessa MTV3 esitti vuonna 2006 Pokerimestari-nimistä ohjelmaa, joka noudatteli kansainvälisten esikuviansa mallia. Uusilla digikanavilla on myös pokeriin liittyviä ohjelmia, joiden suomalaiset versiot ovat kehittyneillä. Minkään muun rahapelin ympärille ei ole syntynyt vastaavaa ilmiötä.

Turnauspokeriin keskittyvien ohjelmien ns. kuningasidea on näyttää tv-katsojille jokaisen pelaajan sokkokortit, joita muut pelaajat eivät näe. Katsomiskokemus muodostuu tällöin monitasoiseksi. On mahdollista seurata peliä samalla tavalla kuin mitä tahansa urheilulajia, jossa kilpailijat mittelevät toisiaan vastaan. Toisaalta katsoja voi asettua myös varsinaisten pelaajien asemaan ja ikään kuin itse pelata samassa pöydässä muita vastaan. Tv-katsoja tietää aina pelitilanteista enemmän kuin kuvattavana olevat pelaajat. Peliä seurattaessa voi oppia erilaisia pelityylejä sekä reagoitintapoja erilaisiin tilanteisiin. Moni pelaaja on aloittanut pokerin pelaamisen nähtyään ensin pelaamiseen keskittyviä ohjelmia. Ohjelmia seuraamalla voidaan edelleen yrittää kehittää omaa peliä, mikä pitää yllä pelaamisharrastusta (Farnsworth ja Austrin 2006). Ohjelmat ja pelaaminen ovat toisiaan hyödyttävässä vuorovaikutussuhteessa.

Pokeriohjelmien suosioon vaikuttaa myös se, että niissä pelataan todella suurista summista. Potissa on miljoonia euroja tai dollareita. Suurista rahapoteista käytävän kamppailun seuraaminen on kiinnostavaa, vaikkei itse pokeria pelaisikaan. Itse päätapahtumaan eli finaaliopöytäan keskittyvissä televisioinneissa tuodaan aina esiin loppusuoralle selvinneiden pelaajien taustat. Hyvin usein finaaliin selviytyy pelaamaan myös amatööripelaajia, jotka ovat aloittaneet pelaamisen osallistumalla netissä järjestettäviin pokeriturnauksiin. He ovat päässeet kilvoittelemaan miljoonista ammattilaisten seuraan satsaamalla vain muutamia kymmeniä euroja ja pelaamalla hyvin. Joskus amatööripelaajat päihittävät myös kaikki finaaliopöydässä pelaavat ammattilaiset ja voittavat koko turnauksen. Tällaisia tapauksia hyödynnetään nettipokerin sekä pokeriohjelmien

markkinoinnissa. Mitä paremmin saadaan ylläpidettyä ”kuka vain voi voittaa” -ideologiaa, sitä suurempia massoja pokerin pelaaminen kiinnostaa. Selkeästi viime vuosien teemana on ollut markkinoida pokeria naispuolisille kuluttajille esittelemällä pokerin saralla menestyneitä nuoria naisia.

Televisionäkyvyys on tehnyt useista pokerin pelaajista julkkiksia ja toisaalta muista yhteiskistä tunnetut julkkikset vierailevat pokeriohjelmissa ja ilmoittautuvat muutenkin pokerin ystäviksi. Tässäkin suhteessa pokeri eroaa monista muista rahapeleistä. Usein rahapeleistä, kuten esimerkiksi lotosta, suuria summia voittaneet pelaajat tahtovat pysyä anonyymeinä sekä salata voittosummansa jopa läheisiltä ihmisiltä (Falk ja Mäenpää 1997). Pokeria pelaamalla saatuja voittoja ei kuitenkaan samalla lailla hävetä eikä piilotella. Tässä suhteessa pokeriammatillaiset vertautuvat pikemminkin eri lajien ammattiurheilijoihin, joiden ansiot perustuvat omien taitojen hyödyntämiseen. Kun suuret voittosummat ovat todisteita omasta kyvykkyydestä, ei julkisuudessa pokerin pelaajana esiintyminen ole kovin paheksuttavaa.

Monet pokerijulkkikset pitävät nykyisin netissä suosittuja blogeja, joiden kautta voi seurata heidän peliuraansa. Pokerin ympärille on syntynyt myös erilaisia aikakauslehtiä, jotka käsittelevät pelaamista ja pelaajia eri näkökulmista. Ammatillisten pelityyliin ja menestyksen analysoiminen on tärkeässä asemassa myös suomenkielisten pokerilehtien sisällössä. Niiden lisäksi erilaisilla pokeriin liittyvillä nettifoorumeilla käydään vilkasta keskustelua eri ammatillisten pelityyleistä ja muista heihin liittyvistä asioista. Vaikuttaa siltä, että pokerin pelaajilla alkaa olla fanipohjaa samalla tavalla kuin millä tahansa julkkiksilla. Fanikulttuuria palvelevat myös muualla mediassa kuin varsinaisilla pokeriin keskittyvillä foorumeilla käsiteltävät aiheet. Pokerista ja pokeriammatillisista tehdään lehti- ja tv-reportaaseja ja pokeri näkyy tv- sekä elokuvaviitteessä.

Mediailmiönä pokeri on nykyisin hyvin monipuolinen. Pokeri on tunkeutunut yksityiskotien suojassa pelattavasta pelistä kaikkialla julkisuudessa näkyväksi kulttuuriseksi ilmiöksi. Multimediaalisena ilmiönä pokeri näkyy sähköisen ja painetun median lisäksi nykyisin myös arkisessa ympäristössä. Esimerkiksi pokeripelipakkauksia myydään lähes kaikissa kirjakaupoissa ja marketeissa. Pelivälineitä ei tarvitse lähteä etsimään erikoiskaupoista, vaan ne löytyvät samasta hyllystä muiden seurapelien kanssa. Pelivalikoimat on yleensä kaupoissa sijoitettu lasten osastojen läheisyyteen, joten pelinä pokeri näkyy myös lasten arjessa, vaikkeivät lapset sitä rahasta pelaisikaan.

Puhuttaessa pokerista kulttuurisena ilmiönä ei tarkastelua voi rajoittaa vain itse peliin tai pelkkään nettipokeriin. Pokerin suosion edellytyksenä on ollut se, että pelissä on useita eri tasoja, jotka näkyvät eri tavoin julkisuudessa. Tilanteesta riippuen pokeri näyttättyy joko rahapelinä, seurapelinä tai televisioituna viihteenä. Pokeria pelataan kasvokkain pöydän ääressä tai anonyymisti verkon välityksellä. Pelaamisen lisäksi peliin liittyvät ilmiöt tulevat vastaan median välityksellä ja arkisissa ympäristöissä. Kaikella tällä on vaikutusta pokerin rahasta pelaamisen aloittamiseen ja rahapelaamisen jatkuvuuteen.

Suomessa rahapelien järjestäminen ja markkinointi on sallittu vain kolmelle monopoliyhteisölle, joita ovat Veikkaus, Raha-automaattiyhdistys ja Finntoto. Pokeria voi pelata rahasta Ray:n pelipaikoissa, mutta mikään suomalaisista pelioperaattoreista ei tällä hetkellä järjestä nettipokeria. Ahvenanmaalla paikallinen raha-automaattiyhdistys Paf järjestää myös nettipokeria, mutta se ei saa markkinoida pelejään Manner-Suomessa.

Pokerin medianäkyvyys on ulkomaisille pelinjärjestäjille periaatteessa ilmaista mainosta. Internetin rajoja ylittävää luonnetta hyväksi käyttäen ulkomaiset pelinjärjestäjät yrittävät lisäksi kiertää markkinointikieltoa eri tavoin. Ne mainostavat esimerkiksi netissä pokeriin liittyvillä foorumeilla. Näillä foorumeilla on paljon myös suomalaisia kävijöitä. Myös ulkomaiset, mutta suomalaisessa verkossa näkyvät televisiokanavat sallivat pokeriyhtiöiden mainoksia. Lisäksi ulkomaiset pelinjärjestäjät mainostavat pokerin ilmaispelejä myös suomalaisessa mediassa sekä järjestävät tavarapalkinnoista pelattavia pokeriturnauksia suomalaisissa ravintoloissa.

Ravintoloissa pelattavat pokeriturnaukset ovat nykyisin hyvin yleisiä. Monien näiden turnaus-ten rahoittaja on ulkomainen pelifirma. On yleistä, että turnauksiin osallistujat saavat palkinnoksi esimerkiksi korttipakan, jota koristaa pelinjärjestäjän nettiosoite. Pelaaminen on helppo aloittaa ravintolaympäristössä, koska se ei maksa mitään, mutta luvassa on kuitenkin tavarapalkintoja. Pelaamista voi jatkaa kotona turnauksessa tutuksi tulleen pelinjärjestäjän nettisivuilla. Aluksi voi pelata ilmaiselejä harjoitusmielessä ja vähitellen voi koettaa myös maksullisia pelejä. Maksullisten pelien aloittamista helpotetaan monesti tarjoamalla ns. aloitusbonuksia.

Monilla on tuttavapiirissä pokeria harrastavia henkilöitä, joiden kautta pelaaminen tulee tutuksi. Pelaamista on mahdollista koettaa ilmaiseksi myös nettiympäristössä tai ravintoloissa, ellei peli ole tuttu jo aiemmin. Monipuolinen medianäkyvyys lisää pokerin kiinnostavuutta ja pelaamisen yleistä hyväksyttävyyttä ja se tukee pelinjärjestäjien markkinointia. Yhä useammat pelaavat pokeria, koska pelaamisesta on tullut aiempaa hyväksyttävämpää, mikä puolestaan edelleen lisää pelaajien määrää (Griffiths & Dellfabro 2001).

Tutkimusta nettipokerin vetovoimatekijöistä ja riskeistä

Haasteena ilmiön monimuotoisuus

Mikään yksittäinen syy ei selitä nettipokerin viime aikoina kasvaneen suosion salaisuutta. Aiemmissa kappaleissa pyrittiin lyhyesti tarkastelemaan, millainen peli pokeri oikeastaan on ja mitkä tekijät ovat vaikuttaneet sen pelaamisen yleistymiseen. Havaittiin, että nettipokeria on välttämätöntä tarkastella useilla eri tasoilla. Nettipokeri on ensinnäkin verkkonvälitteisesti pelattava pokeripeli. Nettipokerin vetovoimatekijöitä tutkittaessa on siis tarpeellista erottaa toisistaan peliympäristö eli internet ja sen vetovoimatekijät, ja toisaalta itse peli ja sen elementit. Peliä voidaan edelleen tarkastella joko ilman rahaa pelattavana viihdepelinä tai rahapelinä. Oman lisänsä vetovoimatekijöiden tarkastelun monimuotoisuuteen tuo vielä se, että pokeria pelataan muita pelaajia vastaan.

Tutkimusta, joka ottaisi kattavasti huomioon nettipokerin eri puolet, ei ole vielä juuri tehty. Tästä syystä nettipokeria täytyy tarkastella suhteessa muista peleistä tehtyyn tutkimukseen. Viihdepelien vetovoimatekijöitä on tutkittu aiemmin *games studies* -tutkimusperinteessä. Tässä tutkimusperinteessä pelejä on tarkasteltu erityisesti siitä näkökulmasta, mitkä tekijät edesauttavat miellyttävän pelikokemuksen syntymistä. Näitä tuloksia voi osittain soveltaa myös nettipokerin tarkastelemiseen.

Aiemmin tehdyssä rahapelitutkimuksessa on tiettyjä yhtymäkohtia viihdepelien pelikokemustutkimuksen kanssa, mutta näkökulma on toisenlainen. Rahapelitutkimustraditiossa on perinteisesti oltu kiinnostuneita enemmän siitä, mitkä rahapelien elementit edesauttavat ongelmien syntymistä kuin siitä, mitkä tekijät tuottavat miellyttävän pelikokemuksen. Osittain kyse on kuitenkin samoista tekijöistä. Vaikka rahapelitutkimuksenkaan piirissä ei ole vielä tehty paljoa nettipokeria koskevaa tutkimusta, voi muita rahapelejä koskevia tuloksia osittain soveltaa myös nettipokerin tarkasteluun.

Pelikokemustutkimuksen näkökulma nettipokeriin

Pelikokemustutkimus on hyvin pitkälti keskittynyt tarkastelemaan pelin ja pelaajan välistä vuorovaikutusta. Erityisesti pelin ominaisuuksia ja elementtejä analysoiden on pyritty vastaamaan siihen, mitkä tekijät saavat pelaajan jatkamaan pelaamista. Pelikokemustutkimuksessa on harvemmin tarkasteltu rahapelejä. Toisaalta pienillä muutoksilla periaatteessa mihin tahansa toista

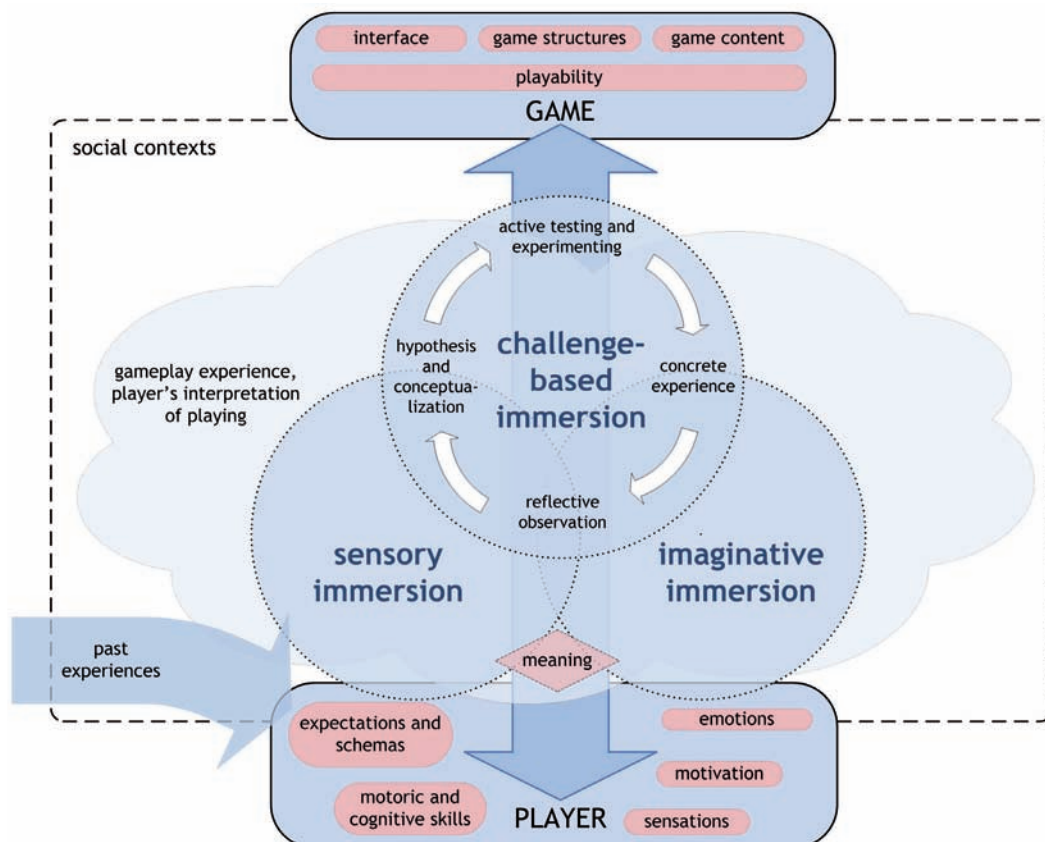
pelaajaa tai konetta vastaan pelattavaan peliin on mahdollista lisätä myös rahapanos, jolloin se muuttuu rahapeliksi.

Nettipokeria on mahdollista pelata myös ilman rahapanosta. Ilmaispelimahdollisuus löytyy lähes kaikkien pelinjärjestäjien sivustoilta. Ilman rahaa pelattavan nettipokerin tarkastelemiseen voidaan varsin hyvin soveltaa digitaalisen pelikokemuksen malleja.

Pelikokemuksen rakentumista on usein tutkittu immersio-käsitteen avulla. Pine ja Gilmore (1999) ovat määritelleet immersion tunteeksi, jolloin ihminen kokee imeytyvänsä tai uppoutuvansa käsillä olevaan tapahtumaan. Murray (1997) puolestaan on määritellyt immersion tunteeksi, jossa ”toinen todellisuus” valtaa kaikki aistimme. Yleistajuisesti ilmaistuna viihdepeleille olennainen immersio tarkoittaa peliin uppoutumista tai eläytymistä siten, että pelaajan huomio kiinnittyy vain pelin kannalta oleellisiin seikkoihin.

Immersion käsitteellä on paljon samankaltaisuuksia Csikszentmihalyin (1990) flow-käsitteen kanssa. Csikszentmihalyin mukaan flow on tuntemus, joka ilmenee silloin kun haasteet ja taidot ovat tasapainossa keskenään, keskittyminen on niin intensiivistä, että henkilö ei ajattele mitään tapahtuman ulkopuolisia asioita. Tietoisuus itsestä hämärtyy ja ajantaju vääristyy kokemuksen aikana. Pelien lisäksi flow'n kokemus voi esiintyä periaatteessa kaikenlaisissa aktiviteeteissa, kuten kalliokiipeilyssä, maalaamisessa tai liukuhihnatyössä.

Digitaalisten pelien tutkimuksessa on huomattu, että palkitsevat pelikokemukset tuovat ihmiset takaisin pelien äärelle. Ermi ja Mäyrä (2007) ovat tutkineet pelikokemusta kolmen pelillisen immersion pääulottuvuuden avulla, jotka ovat 1. aistimellinen (*sensory*) 2. haasteeseen perustuva (*challenge*) ja 3. mielikuvitukseen perustuva (*imaginative*) immersio.



Kuva 1. SCI-malli (Ermi & Mäyrä 2007)

Aisteihin perustuva immersio kytkeytyy pelin audiovisuaaliseen toteutukseen, jolla tarkoitetaan pelaajien uppoutumista pelin grafiikkaan ja äänimaailmaan. Haasteeseen perustuvalla immersioilla tarkoitetaan pelikokemusta, joka syntyy pelaajan saavuttaessa tasapainon taitojensa ja pelin tarjoamien haasteiden välillä. Haasteet voivat liittyä motorisiin tai henkisiin taitoihin, mutta yleensä kummatkin elementit ovat kokemuksessa läsnä. Mielikuvitukseen perustuvassa immersiossa pelaaja uppoutuu pelimaailmaan mielikuvituksensa kautta. Tämänkaltaisen immersion muoto on suurin tarinapainotteisissa peleissä, joita ovat esimerkiksi monet roolipelit. Sosiaalinen ulottuvuus ympäröi mallia ja vaikuttaa pelaajien kokonaisvaltaisen kokemuksen muodostumiseen.

Mallia voi soveltaa myös nettipokeriin. Esimerkiksi aisteihin perustuva immersio muodostuu siitä, mitä ruudulla pelatessa näkyy ja millaisia ääniefektejä pelin oheen on lisätty. Eri pelinjärjestäjien käyttöliittymät eroavat audiovisuaaliselta asultaan jonkin verran toisistaan. Osa pelaajista saattaa suosia pelkistetympää ulkonäköä, kun toisille vaikkapa korttien ulkonäöllä ja korttien jakamisen animaatiolla voi olla enemmän merkitystä. Kotitietokoneiden tehon ja internetyhteyksien nopeuksien kasvaessa myös nettipokerin audiovisuaalisten elementtien merkitys tulee luultavasti kasvamaan. Nettipokerista voidaan muokata yhä enemmän verkossa pelattavia viihdepelejä muistuttava peli, millä on vaikutusta pelikokemuksen rakentumiseen.

Pelin audiovisuaalisella olomuodolla voi olla merkitystä myös pelinjärjestäjän luotettavuuden arvioinnin kannalta. Jos ulkoasu ja käyttöliittymä miellyttävät pelaajaa, on helpompi uppoutua itse pelin pariin. Pelatessa ei tällöin tarvitse miettiä huijauksen kohteeksi joutumista tai muita pelin ulkopuolisia asioita.

Jos rahavoiton merkitys jätetään pois laskuista, miellyttävän pelikokemuksen rakentumiselle nettipokerissa on luultavasti tärkeintä haasteeseen perustuva immersio. Tämä on luontevaa ottaen huomioon pelin perustana olevan taidon ja sattuman yhdistelmän elementtejä. Pokerissa haasteena on voittaa vastapelaajat. Tällöin pelin kulkua ja muiden pelaajien toimintaa on seurattava herkeämättä, jotta voi reagoida oikealla tavalla eri tilanteisiin. Mitä enemmän pelaamisessa on haastetta, sitä tarkemmin täytyy keskittyä vain pelin kannalta oleellisiin seikkoihin.

Muiden pelaajien kanssa tai muita pelaajia vastaan pelattavia digitaalisia viihdepelejä tutkitessa on havaittu, että pelin kiinnostavuus perustuu usein haasteellisuuteen ja toisen pelaajan voittamiseen (Yee 2007). Pelaaminen toista henkilöä vastaan muodostaa kilpailutilanteen, jonka avulla pelaajat pääsevät vertailemaan kykyjensä (Vorderer et. all. 2003). Myös fysiologisella tasolla on havaittu, että yksilöt uppoutuvat peliin enemmän pelatessaan toista ihmistä vastaan. Uppoutuminen peliin on vielä syvempää, jos pelaaja tuntee vastapelaajansa entuudestaan (Ravaja et. all. 2006).

Nettipokerissa mielikuvitukseen perustuva immersio liittyy haasteeseen perustuvaan immersion. Koska nettipokerissa ei nähdä vastapelaajia eikä heistä yleensä tiedetä muuta kuin korkeintaan nimimerkit, perustuu vastustajien arvioiminen enemmän mielikuville kuin empiirisille havainnoille (Farnsworth & Austrin 2006). Toki nettipokerissakin voi tarkkailla vastustajien tekemisiä eri tavoin, mutta suorien vihjeiden saaminen erilaisista ilmeistä tai ruumiin eleistä on mahdotonta. Tämän takia pelaajille voi muodostua vääristynyt mielikuva vastustajien mahdollisuuksista verrattuna omiin mahdollisuuksiin. Pelaaminen voidaan tulkita haasteellisemmaksi tai vähemmän haasteelliseksi kuin se todellisuudessa on, millä on merkitystä peliin immersoitumisen ja pelin lopputuloksen kannalta.

Digitaalisissa viihdepeleissä ei yleensä ole suurta rahan menettämisen vaaraa, vaikka pelissä ei menestyisikään. Peleihin uppoutuminen tai immersoituminen voi kuitenkin johtaa siihen, että pelaamiseen kulutetaan enemmän aikaa kuin mihin olisi edellytyksiä. Pelimaailmaan pakenemisesta saatetaan hakea helpotusta arjen ahdistaviin tilanteisiin (Wood and Griffiths 2005). Monia nettipeliejä on mahdollista pelata 24 tuntia vuorokaudessa. Esimerkiksi Suomessa ja maailmalla viime aikoina paljon pelaajia kerännyt *World of Warcraft* -verkkopeli on muodostunut joillekin

pelaajille niin merkitykselliseksi, että pelaamiseen saatetaan jatkuvasti käyttää yli 50 tuntia viikossa. Tällaisten pelaajien arkielämän velvollisuuksista huolehtiminen alkaa jo kärsiä. Pelaaminen saattaa edelleen muodostua todelliseksi riippuvuudeksi, ja pelimaailmasta muodostuu käytännössä ainoa ympäristö, jossa aikaa vietetään (Kelly 2004).

Viihdepelien tutkimuksen näkökulmasta pokeri on lähtökohdiltaan sangen abstrakti peli (vrt. Aarseth, Smedstad & Sunnanå 2003), joka eroaa virtuaalisten roolipelimaailmojen kaltaisista mielikuvituksellisista peliympäristöistä monin tavoin. Nettipokeri kuitenkin rakentaa eräänlaista pienimuotoista ”virtuaalimaailmaa” tarjotessaan nimimerkkien taakse kätkeytyville pelaajalle ajasta ja paikasta riippumattoman pääsyn pelikasinon pokeripöydän digitaalisesti toisinnettuun vastineeseen. Puhtaasti viihdepelin tapaan käyttäytyvänä taitopelinä nettipokeri näyttää kuitenkin vain silloin kun sitä pelataan ”leikkirahalla”, ilman todellisia rahapanoksia. Todellisen rahan liittyessä peliin on viihdepelien pohjalta kehittyneen pelitutkimuksen havaintoja täydennettävä rahapelaamisen erityispiirteitä koskevilla havainnoilla.

Rahapanosten perustava vaikutus peliin

Myös rahapelitutkimuksessa on tarkasteltu rahapelien ominaisuuksia ja niiden suhdetta pelaamisen jatkamiseen. Näkökulma on kuitenkin yleensä ollut toinen kuin viihdepelejä koskevassa pelikokemustutkimuksessa. Rahapeleihin uppoutumista edistäviä tekijöitä ei ole tutkittu niinkään miellyttävän kokemuksen takaavina elementteinä kuin potentiaalisina ongelman aiheuttajina. Rahapeleissä liiallinen pelaaminen voi ajan lisäksi viedä myös liikaa rahaa, mikä on yksi syy ongelmanäkökulman korostumiseen. Monesti tutkimuksen kohteena ovat olleet raha-automaattipelit, joiden yhteydessä on havaittu paljon ongelmapelaamista. Griffithsin ja Woodin (1998) mukaan tietyt rakenteelliset elementit rahapeleissä voivat lisätä ongelmapelaamisen mahdollisuutta. Samat elementit myös lisäävät pelikokemuksen intensiivisyyttä ja jännittävyttä. Osittain näitä elementtejä voi soveltaa myös nettipokerin tarkasteluun:

- a) Pelin tahti: Mitä tiheämpi on peliin osallistumisen (panoksen asettamismahdollisuuden) rytmi, sitä suurempi halu pelaajalla on jatkaa pelaamista. Nettipokeri ei sinänsä ole yhtä nopea peli kuin monet raha-automaattipelit, mutta nettipokerin pelaajat voivat pelata useampaa pöytää eli useampaa peliä samanaikaisesti. Tällöin pelaamisen tahti kiihtyy, kun usein vähintään yhdessä pelattavista pöydistä tapahtuu jotain.
- b) Pelin palkitsevuus: Mitä korkeampi voiton saamisen todennäköisyys (palautusprosentti), sitä vahvempi on houkutus jatkaa pelaamista. Nettipokerissa ei voi suoraan laskea palautusprosenttia, vaan pelin palkitsevuus perustuu vastapelaajan virheiden hyödyntämiseen ja omien virheiden välttämiseen. Oman käden voittotodennäköisyys on kuitenkin mahdollista laskea. Mikäli omilla korteilla on hyvä todennäköisyys voittaa potti, pelaamista luultavasti jatketaan.
- c) Voiton välittömyys: Pelaaminen on järjestetty siten, että voittoa voidaan välittömästi käyttää uuteen panostukseen. Nettipokerissa voitto siirtyy välittömästi pelaajan käyttöön. Voitettut rahat voidaan panostaa pottiin vaikka seuraavalla kierroksella.
- d) Taidon/tiedon merkitys ja vuorovaikutus: Todellinen tai kuvitteellinen voitonmahdollisuuden paraneminen tiedon ja/tai vuorovaikutteisen osallistumisen johdosta lisää kontrollin tunnetta. Nettipokerissa on korostetusti esillä taidon merkitys ja vuorovaikutteinen osallistuminen peliin. Voi jopa argumentoida, että pokerissa tämä elementti on vahvin, jos asetetaan vertailukohteeksi muut rahapelit.

Kuten edellisestä huomataan, ei raha-automaattipelien riskitekijöitä voida suoraan soveltaa nettipokerin tarkastelemiseen, vaikka yhteneväisyyksiä onkin. Raha-automaattipelit ovat puhtaita

onnenpelejä, joita pelaaja pelaa pelikonetta vastaan. Nettipokeria puolestaan pelataan muita pelaajia vastaan, joten taidollakin on merkitystä lopputuloksen ratkeamisen kannalta. Lisäksi raha-automaatteja pelataan perinteisesti fyysisissä peliympäristöissä, kun nettipokeria pelataan verkonvälitteisesti.

Wood ym. (2007) tekivät internet-kyselyn, jossa pyrittiin selvittämään, miksi verkkorahapelaajat suosivat juuri internetpelaamista perinteisempien pelipaikkojen sijaan. Tärkeimmiksi syiksi luettiin kätevyys, mukavuus ja helppous. Perinteisemmät fyysiset pelipaikat koettiin ympäristöltään ja asiakaskunnaltaan epämiellyttäväksi. Nettipolejä suositettiin myös niiden nopeuden ja luonteen vuoksi. Verkkopelaamisen eduiksi laskettiin mahdollisuudet suurempiin voittoihin ja pienemmät kokonaiskustannukset.

Verkkopelaamisen etujen kääntöpuolena on kuitenkin niiden yhteys peliriippuvuuden erilaisiin kehitysprosesseihin. Esimerkiksi mahdollisuus tehdä useita panostuksia lyhyessä ajassa mahdollistaa myös sen, että enemmän rahaa voidaan hävitä, mikä johtaa siihen että pelaajan on vaikeampi kontrolloida rahankäyttöä (Sharpe 2002). Useissa tutkimuksissa on myös osoitettu tiheämpiä intervaleja sisältävien pelien aiheuttavan todennäköisemmin peliriippuvuusongelmia (Griffiths 2001).

Internetin pelipalvelut saattavat tarjota hyvinkin nopeatempoisia pelejä, joissa intervallit panostusten ja voitonjaon välillä ovat hyvin lyhyet. Tällaisten pelien on osoitettu olevan vaarallisia riippuvuuden kehityksen kannalta. Nopea pelitempo ja toisaalta erityisesti nettipokerille mahdollinen suuri onnen osuus lyhyellä aikavälillä saattavat olla merkittävä tekijä peliriippuvuuden kehittämisessä.

Mitään yksiselitteistä taidon ja onnen välistä suhdetta nettipokerissa on mahdoton määrittellä, mutta on selvää, että molemmilla elementeillä on vaihtelevasti vaikutusta pelin lopputuloksen määräytymiseen. Juuri tässä piilee nettipokerin yksi houkuttavuus ja toisaalta vaara. Ihmiset eivät aina arvioi omaa toimintaansa objektiivisesti. Ilmiötä kutsutaan arviointivinoumaksi (*attributional bias*). Usein onnistumiset arvioidaan itsestä johtuviksi (esim. taidoksi, uutteruudeksi), kun taas epäonnistumiset arvioidaan ulkopuolisten tekijöiden syiksi (esim. huonoksi tuuriksi, huonoksi ajoitukseksi) (Bernstein et. al. 1979).

Arviointivinouman johdosta on vaikeaa arvioida taidon ja tuottavuuden välistä suhdetta nettipokerissa (eCogra 2007, Woodruff & Gregory 2005). Hyvällä onnella aloittelijakin voi voittaa ammattilaisen pokerissa. Tämä voi johtaa epärealistiseen kuvaan omista taidoista. Pitkän aikavälin tuottoon pystyvät kuitenkin todella harvat pelaajat, mitä ei aina ymmärretä pelaamis päätöstä tehtäessä. Oman taitotason yliarviointi johtaa todennäköisesti tappioihin. Voitollinen peli edellyttää pitkäjänteistä pelin eri osa-alueiden opiskelua ja tarkkaa rahan hallintaa. Järkevät pelaajat pitävät pelirahat ja muut rahat visusti erillään sekä sovittavat pelinsä vastaamaan pelikassansa kokoa. Tappiotilanteessa nämä pelaajat siirtyvät pienempiin peleihin ja yrittävät saada pelikassansa kuntoon. Ongelmallinen tilanne muodostuu, jos tappioita yritetään voittaa takaisin satsaamalla yhä enemmän peliin eli voittoja yritetään ns. jahdata (ks. Lesieur 1977).

Rahasta pelattavaan nettipokeriin soveltuu sama yleinen sääntö kuin kaikkiin rahapeleihin: pelit itsessään eivät tuota mitään. Tällaisessa tilanteessa kaikki pelaajat eivät yksinkertaisesti voi olla voittavia pelaajia. Ainoastaan pelinjärjestäjät voivat olettaa saavansa varmaa tuloa pelaamisen jatkumisesta. Voittoa peliä pelaaville on mahdollisimman tärkeätä, että mukana on huonoja pelaajia, joilta rahat voitetaan. Pelaajamäärien kasvusta hyötyvät pelinjärjestäjien lisäksi pokeriammattilaiset. Häviäjät ovat heikkotasoiset pelaajat, varsinkin aloittelijat.

Rahan menettäminen ei ole ainut nettipokerin riski. Varsinkin tasaväkisten pelaajien pelatessa keskenään pitkään kukaan ei välttämättä voita tai häviä erityisen suuria summia jatkuvasti (Turner & Fritz 2007). Sen sijaan pelaaminen voi vaatia hyvin paljon aikaa, kuten voi käydä minkä tahansa immersoivan pelin parissa. Pelaajien varallisuudessa voi olla suuria eroja eikä suhteellisen suurienkaan summien häviäminen ole osalle pelaajille ongelmallista. Aikaa kaikilla

on silti rajallisesti. Voitollistakin peliä pelaavilla voi kulua suhteettoman paljon aikaa pelaamiseen. Ensin pelaaminen voi viedä vapaa-ajan, sitten siihen saatetaan käyttää työaikaakin. Sosiaalisten suhteiden hoitaminen ja muu normaali arkielämä saattaa kärsiä pelaamisen takia (Kinnunen 2002; Kinnunen & Paloheimo 2007b).

Onnenpelejä pelatessa on selvää, että pitkäkestoinen pelaaminen tarkoittaa todennäköisiä tappioita. Taitoelementin ollessa pelaamisessa mukana asia ei ole yhtä yksinkertainen. Raha joka tapauksessa liikkuu pelaajilta toisille ja pelinjärjestäjille. Reaalista kosketusta rahaan kuitenkin pyritään hälventämään. Tämä on oleellista nimenomaan verkossa pelattaville rahapeleille.

Kasinoiden vanha temppu on vaihtaa pelaajien rahat pelimerkeiksi, joilla rahapelejä pelataan. Pelimerkkien tarkoituksena on lieventää pelaajan käsitystä rahan arvosta. Kun raha ei ole koko ajan käsillä ja voitot sekä tappiot ovat ”vain” merkkejä, todellinen rahan arvo voi hämärtyä.

Nettipokerissa rahan arvon hahmottamiseen vaikuttaa sen digitaalinen muoto. Potit, joista pelataan, näyttävät vain digitaalisina numeroina näytöllä. Nopeatempoisessa pelissä on helppo unohtaa kyseessä olevan oikeaa rahaa. Tämä seikka voi erityisesti korostua no-limit-peleissä. Kuten nimen perusteella voi päätellä, pelaaja voi pelin missä vaiheessa tahansa panostaa kaikki rahansa peliin. Tämä panostusmahdollisuus aiheuttaa sen, että pelissä voi hetkessä syntyä suuria voittoja tai suuria tappioita. Turnerin ja Fritzin (2007) mukaan no-limit-pelimuoto voi olla pelaajalle peliongelman kehittymisen kannalta pokerin riskialtein muoto.

Verkkorahapeleissä, erityisesti nettipokerissa, on samoja elementtejä kuin monissa digitaalisissa viihdepeleissäkin. Nettipokerissa tietyt immersiiiviset kokemukset voivat olla vielä voimakkaampia kuin ilman rahaa pelattavissa verkkopeleissä, koska varsinkin korkeat rahapanokset saavat pelaajan keskittämään kaiken tarkkaavaisuutensa peliin. Lisäksi suurten rahapottien voittaminen tai menettäminen aiheuttaa voimakkaita tunteita pelaajissa. Osa pelaajista hakee rahapelaamiselta nimenomaan adrenaaliniryöppyjä ja voimakkaita tunteita. Tämänkaltaisten tunteiden jatkuva etsiminen on usein liitetty ongelmapelaamiseen (Zuckerman 1999).

Vaikkei nettipokeria pelattaisikaan suurista summista, liittyy kaikkiin rahapeleihin oleellisesti mielikuvitukseen perustuva immersio, joka keskittyy mahdolliseen rikastumiseen tai vähintäänkin helppoon rahan ansaintaan. Kognitiivislähtöiset rahapelaamisen tutkimukset olettavat, että ihmiset pelaavat voittaakseen rahaa (Neighbors et. al. 2002). Esimerkiksi lottoajille mielikuvitukseen perustuva immersio on tärkeä pelaamisen motiivi. Monet jo pääpotin voittaneetkin haaveilevat uudesta jättipotista (Falk ja Mäenpää 1997). Nettipokerin pelaajat eivät välttämättä haaveile yksittäisestä jättipotista, vaan pitemmän aikavälin kehityksestä, jonka kuluessa oma pelaaminen muuttuu vähitellen tuottavaksi. Pelaamisen jatkamista edistää se, että pelaajat voivat kuvitella oman elämäntyyliinsä muutoksen ja mahdollisuuden hypätä pois arkisesta ”oravanpyörästä”. Tämä motivoi parantamaan omia suorituksia esimerkiksi harjoittelemalla ja pelaamalla enemmän. Mielikuvia ja haaveita pitävät osaltaan yllä pokerin ympärillä pyörivät mediatarinat menestyneistä pelureista sekä pokerin ympärille rakentuneet yhteisöt, joista haetaan vertaistukea ja joissa luodaan uusia ruohonjuuritason sankaritarinoita.

Nettipokerin pelikokemus pelitilanteessa

Rahapelejä tutkittaessa on havaittu, että rahapelaaminen lisääntyy nimenomaan silloin kun pelaamisen aloittamisesta tulee helpompaa ja sosiaalisesti hyväksyttävämpää (Griffiths & Delfabbro 2001). Nettipokerinkin pelaajamäärien lisääntyminen on yhteydessä pokerin myönteiseen mediajulkisuuteen sekä pelimahdollisuuksien nopeaan kasvuun. Pelaajamäärien kasvun johdosta myös nettipokeriin liittyviin ongelmiin on alettu kiinnittää enemmän huomiota. Pelaamisongelmia ei kuitenkaan suoraan voi johtaa pelin tai peliympäristön ominaisuuksista, vaikka ne niihinkin liittyvät. Aiemmassa rahapelitutkimuksessa on arvioitu, että sosiaaliset, kulttuuriset

ja tilannesidonnaiset tekijät ovat merkittäviä rahapelaamisen aloittamisessa, kun taas pelaajan henkilökohtaiset ominaisuudet ovat tärkeämpiä pelaamisen jatkamisen ja mahdolliseen ongelmapelaamiseen ajautumisen kanssa (Clarke et. al. 2006). Myös nettipokerin riskejä on syytä arvioida pelin ja pelaajien välisen vuorovaikutuksen perusteella. Tarkastelutaso on siis suunnattava myös itse pelitilanteeseen, jossa pelaajien pelikokemus rakentuu. Huomiota on kiinnitettävä aiempaa selvemmin myös pelaajien ominaisuuksiin.

Nettipokeria koskevaa tutkimusta, jossa tarkasteltaisiin eri pelaajatyypin pelikokemuksen rakentumista pelitilanteessa, ei ole juurikaan tehty. Sen sijaan muiden rahapelien osalta on tutkittu esimerkiksi ilman ongelmia pelaavien ja peliongelmaisten vuorovaikutusta rahapelin kanssa. Tällöin on pyritty selvittämään nimenomaan pelaajien ominaisuuksien merkitystä peliongelmien kehittymisen kannalta. Erityyppisille pelaajille muodostuu esimerkiksi erilaisia tunnetiloja ja fysiologisia reaktioita samankaltaisissa pelitilanteissa. Peliongelmaisten tunnistamiseen on kehitetty erilaisia menetelmiä, joista SOGS:ia (*South Oaks Gambling Screen*) käytetään melko yleisesti.

SOGS on 20 kysymystä sisältävä kyselykaavake, jolla voidaan tunnistaa peliongelmaiset populaatiosta. Sitä on käytetty nimenomaan arvioimaan peliongelmaisten määrää suuremmasta ihmisjoukosta. Kysely sisältää 20 erilaista pelaamiseen liittyvää kysymystä, ja vastausten perusteella kullekin vastaajalle lasketaan pistemäärä. Viisi pistettä tai enemmän tulkitaan merkiksi runsaasta pelaamisesta ja peliriippuvuudesta. 3–4 pistettä saaneilla on jonkinasteisia ongelmia rahapelien hallinnassa. 0–2 pistettä merkitsee, että vastaajalla ei olisi rahapeliongelmia.

SOGS:in kysymykset on rakennettu käyttämällä DSM-III ja DSM-III-R:n muodostelema kriteereitä (Lesieur & Blume, 1987). DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) on yhdysvalloista lähtöisin oleva psykiatrien käyttämä järjestelmä, jolla diagnosoidaan mielen ja käyttäytymisen häiriöitä. Myöhemmin SOGS:ista on kehitelty esimerkiksi nuorisolle oma versio sekä aikaisemmat ja nykyiset peliongelmat erottava versio. SOGS:in soveltuvuudesta on esitetty myös paljon kritiikkiä. Kritiikki liittyy usein kysymyksiä validiteettiin eli siihen kuinka hyvin kysymykset lopulta mittaavat haluttua asiaa. Kysymyksiä on mm. kritisoitu peliriippuvuuden yhdistämisestä pelaamiseen määrään, keston ja kustannuksiin (Gambino & Lesieur, 2006). Myös pokeriyhteisöissä keskustelufoorumeilla on esitetty kritiikkiä SOGS:in soveltuvuudesta erityisesti ammatikseen pokeria pelaaviin pelaajiin (Pyysing 2008).

Brown, Rodda & Phillips (2004) käyttivät tutkimuksessaan pelaajien subjektiivisia itsearvioita tutkiessaan muutoksia pelaajien autonomisen hermoston kiihtymisessä ja valenssissa eli tunnetilan latautumisessa (positiiviset vs. negatiiviset tunteet) pelitilanteessa. Rekrytoinnissa täytetyn SOGS-kyselykaavakkeen (ks. Lesieur & Blume, 1987) perusteella koehenkilöt jaettiin kahteen ryhmään. Koehenkilöinä oli 27 ongelmapelaajaa sekä 40 pelaajaa, joilla ei ollut pelaamiseen liittyviä ongelmia.

Koehenkilöt oli rekrytoitu raha-automaatteja sisältäviltä paikoilta ja he pelasivat raha-automaattia myös tutkimuksessa. Koehenkilöt arvioivat asteikolla 1–4 kiihtyneisyyttään, emotionaalista valenssiaan sekä oman pelinsä rahallista lopputulosta (voitto–häviö).

Tutkimuksessa havaittiin, että ongelmapelaajat raportoivat korkeamman subjektiivisen kiihtymisen tason ennen pelaamista ja korkeamman kiihtymisen tason nousun pelatessaan kuin ongelmatomien ryhmä. Ongelmapelaajien ryhmä sai myös korkeammat arvot kielteisten tunnetilojen suhteen ennen peliä. Hävinneillä pelaajilla tapahtui kielteisten tunnetilojen lasku, kun taas voittavalla ryhmällä valenssi pysyi ennallaan. Ongelmapelaajien ryhmä käytti häviö–voittoasteikon ääripäitä enemmän kuin vertailuryhmä.

Tulokset eivät antaneet vahvistusta hypoteesille jännityksestä palkitsevana tekijänä, joka vaikuttaisi päätökseen jatkaa peliä. Brown, Rodda & Phillips (2004) päättelivät kuitenkin, että taustalla saattaa olla heuristisia tai epäloogisia ajatusprosesseja, joiden vuoksi pelaaja kokee perustelluksi jatkaa pelaamista.

Moodien ja Finniganin (2004) tutkimuksessa jännitystä ja vireystilaa mitattiin pelaajien fysiologisia reaktioita mittaamalla. Aineisto koostui kolmesta ryhmästä ja kerättiin hedelmäpeliautomaatin pelaamisen yhteydessä. Ensimmäinen koeryhmä muodostettiin säännöllisesti pelaavista ja toinen koeryhmä epäsäännöllisesti pelaavista. Vertailuryhmänä oli henkilöitä, jotka eivät harrastaneet pelaamista.

Jokaisessa ryhmässä oli 21 osallistujaa. Osallistujien vireystilan kohoamista mitattiin ja vertailtiin käyttämällä sydämen sykkeen arvoja. Osallistujat täyttivät myös SOGS-kaavakkeen. Koemittaukset ja pelaaminen tapahtuivat aidossa peliympäristössä.

Säännöllisesti pelaamista harrastavat saivat merkittävästi korkeampia arvoja autonomisen hermoston aktivaatiossa (kohonnut syke) verrattuna kahteen muuhun ryhmään. Epäsäännöllisesti pelaamista harrastavat taas saivat korkeammat sykkeen arvot kuin pelaamista harrastamattomien ryhmä. Kaikilla ryhmillä pelaaminen kuitenkin aiheutti autonomisen hermoston kiihtymistä.

Voittojen havaittiin olevan yhteydessä kohonneeseen vireystilaan, vaikka vain kahdeksan osallistujaa itse asiassa jäi voitolle. Myös voittojen määrä oli positiivisessa yhteydessä kohonneeseen vireystilaan. Ladouceurin ym. (2003) mukaan voiton odotukset ovat merkittävässä osassa, kun tarkastellaan kiihtymisen ja pelaamisen yhteyttä. Enemmän pelaamista harrastavien ryhmän korkeammat arvot voivat siis selittyä myös korkeammista voitto-odotuksista, varsinkin pelin jälkeen, joten kognitiivisten välitysten huomioon ottaminen olisi tärkeää. Mielenkiintoinen tutkimuksessa tehty havainto oli säännöllisesti pelaavien vireystilan tason nousun jatkuminen vielä pelaamisen jälkeen, mitä ei kahdella muulla ryhmällä havaittu. Tämä havainto ei tue olettamusta ongelmapelaajien kehittämistä toleranssista (Moodie ja Finnigan 2004).

Edellä mainittujen tutkimusten ja muiden samankaltaisten rahapelejä koskevien tutkimusten soveltaminen nettipokerin pelitilanteen tarkastelemiseen on ongelmallista kahdella tavalla. Ensinnäkin kyseissä tutkimuksissa käytetään hyvin usein pelejä, joissa onni ja ennalta määritelty odotusarvo eli palautusprosentti ovat keskeisiä. Koska nettipokerissa pelataan toisia ihmisiä vastaan, ei onnen ja taidon suhdetta tai palautusprosenttia ole mahdollista yksiselitteisesti määritellä. Toiseksi internet pelaamisympäristönä luo pelaamiselle omat erityislaatuiset puitteensa myös riskipelaamisen näkökulmasta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että aiemmat, muita rahapelejä koskevat tutkimukset olisivat hyödyttömiä. Muihin menetelmiin yhdistettyinä niitä voi soveltuvin osin käyttää myös nettipokerin tutkimiseen.

Nettipokerin moniulotteisuuden takia on välttämätöntä hyödyntää monimenetelmäistä otetta sen tutkimisessa. Tämä tarkoittaa samalla useamman eri aineistotyypin hyödyntämistä. Monimenetelmäisellä tutkimuksella on mahdollista tavoitella kokonaisvaltaista ymmärrystä pelaajan pelikokemuksen rakentumisesta pelitilanteesta. Keskittyminen vain joko pelin, peliympäristön tai pelaajan ominaisuuksiin tuottaa väistämättä suppean kuvan nettipokerista ja siihen liittyvistä pelikokemuksista.

Monimenetelmäistä ja eri tutkimustraditioihin pohjaavaa tutkimusotetta nettipokeriin puoltaa myös se, ettei nettipokeria kokonaisvaltaisesti lähestyvää tutkimusta ei toistaiseksi ole juurikaan julkaistu. Tästä syystä tutkimuksen on hyödynnettävä muita (raha)pelejä koskevaa tutkimusta, kuitenkin ottaen huomioon soveltamisen rajoitukset. Esimerkiksi peliriippuvuuden luonne saattaa poiketa erilaisten pelimuotojen parissa (Coventry & Brown 1993; Legg-England & Götestam 1991). Tämä ei kuitenkaan ole pelkästään haitta, koska eri tieteenaloilta ammentava tutkimus voi tuottaa uusia näkökulmia tutkittavaan aiheeseen.

Yhtä peliä koskevaan monimenetelmäiseen näkökulmaan liittyy myös rajoituksia erityisesti tulosten yleistettävyyden kannalta. Yhden pelimuodon tarkastelu asettaa ilmiselviä rajoituksia tulosten yleistämisessä muihin pelimuotoihin. Lisäksi on otettava huomioon myös, että yhdellä tutkimuksella ei voida tavoittaa kaikkia mahdollisia koko pelaajakunnan kattavia pelikokemuksen tapoja edes yhden pelimuodon osalta. Nettipokerin monimuotoisuuden lähtökohdakseen ottava pelitilannetutkimus voi kuitenkin tuottaa kokonaan uutta tietoa peliin liittyvistä vetovoimatekijöistä ja riskeistä, joihin erityyppiset pelaajat suhtautuvat erilaisilla tavoilla.

3 TUTKIMUSMENETELMÄT JA -HYPOTEESIT

Tutkimuksen lähtökohdat

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää nettipokerin vetovoimatekijöiden ja riskien merkitystä erityyppisten pelaajien pelikokemukselle ja pelaamisen hallinnalle. Tutkimusasetelman rakentamista ohjaavana hypoteesina oli, että erityyppisten pelaajien pelikokemuksissa ja toimintatavoissa pelitilanteessa on eroja. Tutkimuksessa haluttiin tarkastella, mitkä tekijät ovat merkityksellisiä aiemmin ongelmattomasti rahapelejä pelanneille pelaajille ja toisaalta pelaajille, joilla on ollut joskus ainakin lieviä ongelmia rahapelaamisensa hallinnan kanssa.

Tutkittavan ilmiön eli nettipokerin moniulotteisuutta ja sen kannalta keskeisiä tutkimuskysymyksiä pohdittaessa päädyttiin tässä tutkimuksessa monimenetelmäiseen tutkimusotteeseen, jossa myös useamman eri aineistotyyppin hyödyntäminen on keskeistä. Monimenetelmäisen tutkimuksen päätavoitteena on tavoittaa kokonaisvaltaista ymmärrystä pelaajan pelikokemuksesta, mihin sisältyy myös tutkimuskysymysten kannalta keskeinen ongelmapelaamisen näkökulma. Tutkimukselliseksi linjaksi valittiin ensisijaisesti aineistolähtöinen pelikokemuksen ja sen luonteen tutkiminen, eikä niinkään hypoteettinen tiettyihin yksittäisiin ongelmapelaamisteorioihin nojaava näkökulma. Tutkimuksellisesti oleellinen linjaus oli siten tutkia yhtä erityistä pelimuotoa eli nettipokeria ja siihen liittyviä erityisominaisuuksia pelaajien pelikokemuksesta käsin.

Monimenetelmäisen tutkimusotteen ja koko tutkimusasetelman muodostamisessa koettiin tärkeäksi sen poikkitieteellisyys. Tutkimusotteen rakentamisessa pyrittiin erityisesti avaamaan uusia näkökulmia perinteisen peliriippuvuustutkimuksen rinnalle, jossa korostetaan pelaamisen haittoja. Koska tutkimus liikkuu pelikokemustutkimuksen ja toisaalta psykologisen sekä sosiaalipsykologisen tutkimuksen alueella, on useiden tutkimusperinteiden hyödyntäminen mahdollista tutkimustulosten tulkinnassa. Tieteenalojen rajoja ylittävän metodin rikkaus antaa myös mahdollisuuden peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen teoriaperinteiden hyödyntämiseen tässä tutkimuksessa.

Tutkimustavoitteiden ja menetelmällisten valintojen kannalta on tärkeämpää päästä mahdollisimman lähelle pelaajan autenttista pelikokemusta kuin pysytellä tietyllä selkeästi rajatulla teoreettisella alueella. Ongelmapelaamisen näkökulma tai pelaamisen haittanäkökulma on tutkimuksessa mukana myös siksi, että nettipokerin haitoista ei ole laajalti aiemmin tehty tutkimusta. Nettipokerin vetovoimatekijöistä ja riskeistä tarvitaan ajantasaista tietoa.

Myös erilaisten aineistotyyppien käyttäminen on perusteltua tutkittavan kohteen monimuotoisuuden tähden. Yhdestä aineistosta nousevat tulkinnat voivat saada tukea toisista aineistoista. Toisaalta eri aineistojen vertailulla voidaan tehdä kyseenalaiseksi yhden aineiston perusteella tehtyjä johtopäätöksiä ja sulkea pois mahdollisesti vääriä tulkintoja. Tutkimuksessa pyrittiin pääsemään mahdollisimman lähelle pelitilanteessa koettua pelikokemusta, jonka rakentumiseen vaikuttavat useat eri seikat, ja täten luomaan tukeva perusta poikkitieteellisten tulkintojen tekemiseksi.

Tutkimusasetelma

Yleistä tutkimusasetelmasta

Tutkimusta varten rekrytoitiin verkkokyselylomaketta (liite 2) apuna käyttäen kymmenen nettipokeria harrastavaa pelaajaa. Viidellä heistä ei ollut aiemmin ollut ongelmia rahapelaamisen kanssa ja viidellä oli ollut aiemmin ainakin jonkinlaisia pelaamisen hallinnan ongelmia. Rekrytoidut koehenkilöt kävivät pelaamassa Tampereen yliopiston hypermedialaboratorion tiloissa nettipokeria loka-, marras- ja joulukuussa 2007. Koehenkilöt pelasivat omalta pelitililtään omalla rahalla Texas hold'em -pokeria.

Laboratorion tutkimusasetelma koostui pelisessioista sekä pelaamisen jälkeisistä haastatteluista. Sekä pelisessiot että haastattelut tallennettiin. Pelaajat täyttivät myös pelisessioiden jälkeiset pelikokemuslomakkeet (liite 4). Lisäksi tallennettiin pelaajien fysiologisia reaktioita pelaamisen aikana.

Laboratoriossa oli mahdollista tallettaa monipuolista pelaamiseen liittyvää dataa. Pelisessiot videoitiin siten, että jälkikäteen oli mahdollista nähdä pelaajan eleet ja reaktiot eri pelitilanteisiin. Myös pelaajien verbaalinen kommentointi pelitapahtumien aikana tallentui videolle. Samalle videotallenteelle tallennettiin myös itse pelin tapahtumat eli tapahtumat, jotka näkyivät pelaajan monitorissa.

Videotallenteen lisäksi pelaajien fysiologisia reaktioita mitattiin pelisessioiden aikana. Mittauksen kohteena olivat pelaajien sydämen syke (HR) ja ihon sähköjohtavuus (GSR). Sydämen syke oli tietokoneohjelman laskema reaaliaikainen arvo ECG:stä eli elektrokardiografiasta ja yksikkönä oli sydämen lyönnit minuutissa (BTS/MIN). GSR mittasi koehenkilöiden ihon sähkönjohtavuutta eli käytännössä ihonpinnassa tapahtuvaa hien eritystä. Ihon sähkönjohtavuutta mitattiin milliohmeissa (mmoh). Fysiologisten reaktioiden tallennus oli synkronisoitu videotallennuksen kanssa, jotta niitä pystyttäisiin tarvittaessa käsittelemään yhdessä tutkimuksen analyysivaiheessa. Pelitapahtumat ja videokameralla kuvattu pelaaja tallennettiin yhteen miksattuna Nolduksen Observer XT -ohjelmalla. Fysiologisen datan keräämisessä käytössä oli Biopacin MP-100 -keskusyksikkö liitettynä GSR- (ihon sähkönjohtavuus) ja ECG- (sydänkäyrä) moduuleihin. Fysiologinen data tallennettiin ja analysoitiin Acknowledge-ohjelmalla.

Pelisessioiden jälkeen pelaajat täyttivät lyhyet pelikokemuslomakkeet, joiden jälkeen siirryttiin haastatteluvaiheeseen. Haastattelut suoritettiin kahdessa osassa. Pelaamisen päätyttyä aloitettiin haastattelun ensimmäinen osa, jossa haastateltavalta tiedusteltiin päällimmäisiä tunteita ja ajatuksia juuri pelatusta pelisessiosta. Tämän jälkeen koehenkilöillä oli mahdollisuus pitää pieni tauko halutessaan.

Haastattelun toisessa vaiheessa pelaajan kanssa käytiin läpi pelisessiosta koostettua videotallennetta. Haastattelujen pohjana oli tutkijan pelaamisen aikana havainnoimat merkittävät tilanteet ja tilanteet, joissa havaittiin merkittäviä muutoksia fysiologisissa reaktioissa. Videotallenteelta koehenkilön oli mahdollista nähdä sekä itsensä pelaamassa että tietokoneen ruudulta tallentuneet tapahtumat. Haastateltavia pyydettiin tallennetta läpikäymällä vapaasti kertomaan tilanteissa kulloinkin nousseista ajatuksista, tunteista ja kokemuksista.

Tallenteen läpikäymisen jälkeen haastateltavien kanssa keskusteltiin vielä joistakin pelisessioon liittyvistä ajatuksista kuten odotuksista, tavoitteista jne. Haastatteluiden pohjaksi oli ennalta laadittu puolistrukturoitu teemarunko, jota käytettiin pelitilanteiden läpikäymiseen ja yleisemmistä teemoista keskustelemiseen (ks. liite 5).

Haastattelut tallennettiin digitaalisella äänitallentimella. Pelitilanteiden läpikäymisen jälkeen haastatteluissa siirryttiin laboratoriosession ulkopuoliseen kokemukseen nettipokerista. Keskustelun pohjana olivat teemarungon kysymykset koehenkilön pelihistoriasta, mahdollisista ongelmista ja haitoista sekä pelaamisen motivaatioon ja pelin vetovoimaisuuteen liittyvistä tekijöistä.

Haastattelun päätyttyä kiitettiin osallistumisesta, annettiin elokuvalippuja osallistuspalkkiona ja kerrottiin mahdollisuudesta saada palautetta tutkimuksen tuloksista.

Tutkimuksen eettisyys

Koska tutkimuksessa pelattiin koehenkilöiden omalla rahalla ja nettipokerin pelaaminen saattaa sisältää riippuvuutta tai muita haittoja aiheuttavia ominaisuuksia, oli tutkimuksessa otettava huomioon sen herättämät eettiset kysymykset. Laboratorion pelisessio saattaisi olla haitallinen pelaajalle, jolla on vaikeita ongelmia pelaamisen hallinnan kanssa. Tästä syystä tutkimukseen kutsuttavista henkilöistä rajattiin ulkopuolelle ne, joille pelaamisesta voisi aiheutua merkittävää haittaa.

Verkkokyselyn kontrollikysymyksellä voitiin laboratoriotesteihin jättää kutsumatta ne, jotka ovat tehneet lopettamispäätöksen tai yrittäneet rajoittaa pelaamistaan. Lopettamis- tai rajoittamispäätöksen tehneiltä pelaajilta ei kysytty verkkolomakkeessa yhteystietoja ollenkaan. Lisäksi verkkokyselyn sisältämistä sovelletuista SOGS-kysymyksistä (ks. Lesieur & Blume, 1987) katsottiin, että kutsuttavilla ei ollut liiallisia ongelmia pelaamisen kanssa. Verkkokyselyyn vastaa-minen tapahtui nimettömänä eikä tilastollinen aineisto sisältänyt yksittäiseen henkilöön liitettäviä tunnistetietoja. Mikäli pelaajat olivat halukkaita osallistumaan laboratoriotesteihin, he pystyivät jättämään yhteystietonsa lomakkeen lopuksi. Yhteystietoja ei kysytty ollenkaan niiltä pelaajilta, jotka olivat tehneet pelaamisen lopettamis- tai rajoittamispäätöksen.

Pelisessioiden yhteydessä täytettiin vielä kokeeseen osallistumisesta molempia osapuolia sitova kirjallinen suostumus, jossa painotettiin kokeeseen osallistumisen vapaaehtoisuutta ja tuotiin esille kokeen sisältämät riskit. Suostumus sisälsi esimerkiksi ns. pelikassavaatimuksen: pelaajan oli mahdollista pelata korkeintaan viidesosalla siitä määrästä, joka hänellä oli pelitilillään rahaa. Pelikassavaatimuksella pyrittiin ehkäisemään liialliset menetykset tutkimuksessa pelaamisessa.

Tutkimuksen aihe voidaan luokitella arkaluontoiseksi myös aineistokeruun ja säilyttämisen näkökulmasta, koska se sisälsi yksityisiä henkilötietoja. Henkilöiden vapaaehtoisesti jättämiä yhteystietoja käytettiin vain yhteydenottoon, kun tutkimukseen valitut koehenkilöt kutsuttiin haastatteluun. Yhteystietojen säilyttämisessä ne sitouduttiin pitämään vain tutkimukseen osallistuvien tutkijoiden käytössä eikä niitä luovuteta millekään ulkopuoliselle taholle. Yhteystiedot lupauduttiin tuhoamaan tutkimuksen päätyttyä.

Myös pelisessiossa kerätty aineisto sisälsi henkilön tunnistamisen mahdollistavaa videomateriaalia. Pelisessioissa kerätyn materiaalin yhteydessä noudatettiin samoja aineiston säilyttämisen ja käyttämisen periaatteita tutkittavien yksityisyyden säilyttämisessä. Kaikki henkilön tunnistamiseen liittyvä materiaali, kuten videotallenteet ja pelaajien pelissä käyttämät nimimerkit, olivat vain tutkijoiden käytössä ja määrätty tuhottavaksi tutkimuksen päätyttyä. Tutkittavia informoitiin kaikista tutkimuksen luonteeseen, aineiston käyttöön ja -säilyttämiseen liittyvistä eettisistä kysymyksistä verkkokyselylomakkeessa ja kirjallisen suostumuksen yhteydessä. Tutkimukseen liittyvistä eettisistä kysymyksistä laadittiin selvitys, jolla tutkimukselle haettiin hyväksyntä eettiseltä toimikunnalta ennen laboratoriovaiheen pelisessioita.

Koehenkilöiden rekrytointi tutkimukseen

Ensimmäinen vaihe: verkkokyselylomake

Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa oli haasteena löytää kaksi toisistaan poikkeavaa viiden pelaajan ryhmää. Toiseen ryhmään pyrittiin löytämään viisi nettipokerin pelaajaa, joilla ei ollut aiemmin minkäänlaisia rahapelaamisesta johtuvia tai siihen liittyviä ongelmia. Toiseen, haasteellisempaan ryhmään pyrittiin rekrytoimaan viisi pelaajaa, joilla on aiemmassa rahapelihistoriassa ilmennyt joitain pelaamiseen liittyviä haittoja, mutta joilla ei kuitenkaan ole selvää pelaamisongelmaa. Rajanveto sen välillä, mikä tai mitkä ovat pelaamisesta johtuvia haittoja ja mikä on selvää ongelmapelaamista, ei ole itsestään selvä eikä siihen ole olemassa yksiselitteistä mittaristoa.

Koepelaajien rekrytointia varten laadittiin verkkokyselylomake, jonka perusteella vastaajia pyrittiin jaottelemaan kahteen testiryhmään. Aineistonkeruun ensimmäisessä vaiheessa asetettiin tutkimusta kuvaava ilmoitus ja linkki verkkokyselylomakeeseen (liite 2) kolmelle internetin keskustelufoorumille. Sijointuspaikoiksi valittiin *Pokeritieto.fi*, *Suomi24.fi* ja *Peluuri.fi*-sivuston Valtti-keskustelufoorumit. *Pokeritieto.fi* on pokeriharrastajien oma keskustelufoorumi, jossa pelaajat tai pokerista kiinnostuneet voivat keskustella pokeriin liittyvistä ja liittymättömistä asioista keskenään. *Peluuri.fi*:n Valtti-keskustelufoorumi on puolestaan peliongelmiin käsittelemiseen luotu keskustelufoorumi. Kyseessä ei ole pelkästään pokeriin liittyvä sivusto vaan kaikkiin rahapeleihin liittyviin ongelmiin ja haittoihin keskittyvä keskustelufoorumi. *Suomi24.fi* on näistä kolmesta keskustelufoorumista suurin ja siinä on useita alafoorumeita eri aiheiden käsittelyyn. Ilmoitus tutkimuksesta julkaistiin peleihin liittyvällä alaforumilla.

Verkkokyselyllä selvitettiin vastaajien ajankäyttöä, rahankäyttöä, pelaamisharrastuneisuutta ja mahdollisia pelaamisen hallinnan ongelmia. Pelaamisen hallintaa koskevat kysymykset oli laadittu SOGS-kyselyä (ks. Lesieur & Blume, 1987) soveltaen. Kysely sisälsi myös mahdollisuuden jättää yhteystiedot koepelisesioon osallistumista varten. Kyselyllä oli mahdollista kerätä tilastollinen aineisto, jolla kartoittaa nettipokeripelaajien ajatuksia, tottumuksia ja kokemuksia pelistä. Vastaajia oli kuitenkin sen verran vähän, ettei tuloksista voida tehdä kovin yleisiä johtopäätöksiä. Lomake oli kuitenkin ensisijaisesti tarkoitettu rekrytointivälineeksi, jolla voitiin valita sopivat henkilöt kutsuttavaksi laboratorion koepelisesioon ja haastatteluun.

Kysymyksiä laadittaessa otettiin myös huomioon ongelmapelaajien kutsumiseen liittyvät tutkimuseettiset ongelmat, koska koepelisesiossa pelattaisiin rahapeliä koehenkilöiden omalla rahalla ja pelaajien joukossa saattaisi olla pelaamisen hallinnan kanssa ongelmia kokeneita henkilöitä. Kysymykset laadittiin niin, että niistä voitiin erottaa vastaajat, joilla voitiin olettaa olevan pelaamiseen liittyviä vakavampia ongelmia. Toisaalta tutkimukseen haluttiin mukaan henkilöitä, joilla esiintyy osittain riskipelaamiseen liittyviä piirteitä. Rekrytoinnin haasteena oli siis löytää vastaajista ne, joilla esiintyy joitakin riskipelaamiseen liittyviä tekijöitä, muttei kuitenkaan vakavampia peliongelmiä.

Kyselyyn vastasi hyväksytysti 111 henkilöä, joista hieman yli 30 jätti myös yhteystietonsa. Tarkemman yhteenvedon verkkolomakkeen vastauksista voi lukea liitteestä 1. Suurin osa vastaajista tuli pokeriharrastajien *Pokeritieto.fi*-keskustelufoorumien kautta. Tämä ei ole yllättävää, koska *Pokeritieto.fi* oli ainoa tutkimuksessa mukana ollut keskustelufoorumi, joka keskittyy nimenomaan pokeriin. *Suomi24.fi*-sivustolta ei tullut paljoa vastaajia, koska ilmoitus tutkimuksesta ilmeisesti hukkuu valtasaan määrään muita keskusteluita. Valtti-keskustelufoorumilta ei myöskään tullut paljoa vastaajia, koska monet kyseisellä foorumilla keskustelevat ovat jo tehneet päätöksen rajoittaa tai lopettaa rahapelaamisensa.

Koska suurin osa vastaajista tuli *Pokeritieto.fi*:n kautta, edustavat kyselyn vastauksen pääasiallisesti aktiivisesti pokeria harrastavia pelaajia. Vastausten perusteella ei voi tehdä tilastollisesti

yleistettäviä arvioita esimerkiksi kaikkien suomalaisten pokerin pelaamisesta. Verkkokyselylomake täytti kuitenkin pääasiallisen tehtävänsä eli sen perusteella pystyttiin rekrytoimaan koepelaajia tutkimuksen laboratoriotesteihin.

Kymmenen yhteystietonsa jättäneistä vastaajista kutsuttiin laboratorion koepelisesioon. Viisi sijoitettiin matalan riskitason ryhmään ja viisi korkeamman riskitason ryhmään verkkokyselylomakkeen vastausten perusteella. Yhteystietonsa jättäneistä useimmat edustivat vastauksissaan matalamman riskitason ryhmää eikä valinnassa näiden osalta koettu ongelmia. Riskiryhmään kutsuttavia koehenkilöitä valittaessa jouduttiin vastauksia tulkitsemaan yksilökohtaisesti eikä tämän vuoksi ollut mahdollista luoda täysin yhtenäistä kriteeriä valinnoille.

Toinen vaihe: koehenkilöiden valinta

Laboratoriotesteihin valittavien koehenkilöiden valinnassa tähdättiin tutkimuksen alkuperäiseen lähtökohtaan, jossa tavoitteena on päästä tarkastelemaan kahden erilaisen pelaajaryhmän kokeuksellisia eroja pelitilanteessa. Koehenkilöiden rekrytoinnissa oli erityisenä haasteena löytää kutsuttaviksi sopivat koehenkilöt tutkimuksessa määriteltyyn korkeamman riskitason ryhmään, johon kuuluvilla pelaajilla on aiemmin ollut jotain pelaamiseen liittyviä ongelmia. Toisaalta korkeamman riskitason ryhmästä olisi kyettävä rajaamaan ulkopuolelle todellisia peliongelmiä omaavat pelaajat.

Ongelmapelaajien rajaaminen toteutettiin verkkokyselylomakkeen kontrollikysymyksellä. Kontrollikysymyksellä selvitettiin, onko vastaaja pyrkinyt rajoittamaan pelaamistaan tai tehnyt lopettamispäätöksen. Myönteisesti kontrollikysymykseen vastanneilta ei kysytty yhteystietoja ollenkaan eikä heitä kutsuttu laboratorion koepelisesioon. Varmistukseksi tarkasteltiin vielä läpi kyselyn muut ongelmapelaamista ja pelaamisen hallintaa koskevat vastaukset. Vastauksissa ei kuitenkaan havaittu sellaisia ongelmapelaamisen piirteitä, että vastaajia olisi jouduttu rajaamaan rekrytoinnin ulkopuolelle.

Yhteystietonsa jättäneistä vastaajista suurin osa edusti matalamman riskitason ryhmää, joten koehenkilöiden rekrytoinnissa tähän ryhmään ei ollut ongelmia. Korkeamman riskitason ryhmän osalta käytettiin vastausten yksilökohtaista tulkintaa koska yhtä tiukkaa kriteeriä ei yhteystietonsa jättäneiden vastaajien vähyyden vuoksi ollut mielekästä käyttää. Vaikka yhteystietonsa jättäneitä oli vain n. 30, jo näin pienestä joukosta pystyttiin pelaajia erottelamaan kahteen eri ryhmään. Pelaajien jaottelussa tarkasteltiin seuraavia pelaamisen hallintaan liittyviä verkkokyselylomakkeen vastauksia:

- Oletko kokenut ns. tilitin (tilan jossa pelaat huonommin kuin yleensä ja menetät paljon harkitsemattoman pelin seurauksena)?
- Oletko nettipokeria pelattuasi huomannut pelanneesi kauemmin kuin oli tarkoitus?
- Oletko joskus seuraavana päivänä yrittänyt pelaamalla voittaa takaisin pelissä häviämiäsi rahoja?
- Onko nettipokerin pelaaminen sinulle enimmäkseen? (asteikolla 1–5)
 - Jännittävää
 - Ahdistavaa
- Oletko koskaan valehdellut kavereillesi tai läheisillesi nettipokeriin käyttämästäsi rahasta tai ajasta?
- Onko nettipokerin pelaaminen häirinnyt joskus muuta elämääsi (esim. työtä, opiskelua, perhesuhteita)?
- Oletko koskaan lainannut rahaa voidaksesi pelata nettipokeria?
- Ovatko kaverisi tai läheisesi huomautelleet pelaamisestasi tai maininneet, että sinulla on peliongelma, riippumatta siitä mitä itse ajattelet asiasta?

Vastausten perusteella pyrittiin löytämään ne koehenkilöt, joilla oli ollut joitakin nettipokerin pelaamiseen yhteydessä olevia ajankäyttöön, sosiaaliseen elämään tai rahaan liittyviä ongelmia. Nämä pelaajat muodostaisivat tutkimuksen ns. riskiryhmän. Tutkijaryhmän kesken pelaajat asetettiin järjestykseen sen mukaan kenellä tulkittiin olleen ongelmia suhteellisesti eniten tai vähiten. Eniten pelaamisen hallintaan liittyviä ongelmia omaavat sijoitettiin listan yläpäähän ja ongelmattomat pelaajat alapäähän. Kaikki pelaajat sijoituivat vastaustensa perusteella siten yhdelle jatkumolle, jonka yläpää edusti selkeämmin riskiryhmää ja alapää ongelmattomampien pelaajien ryhmää. Riskiryhmän koehenkilöt valittiin listan yläpäästä. Vertailuryhmän koehenkilöt puolestaan valittiin laaditun järjestyslistan alapäästä aloittaen.

Mitään lopullista yhtenäistä kriteeriä vastausten läpi käymisessä ei siis ollut lopulta mahdollista käyttää, vaan jokaisen vastaajan vastaukset tulkittiin yksilökohtaisesti useiden kysymysten kombinaatioita hyväksi käyttäen. Noin kolmenkymmenen pelaajan joukosta oli suhteellisen helppo erottaa jatkumon ääripäät. Osa vastaajista esimerkiksi vastasi kaikkiin pelaamisen hallintaan liittyviin kysymyksiin, ettei heillä ole koskaan ollut ongelmia millään kysytyllä osa-alueella. Näistä pelaajista rekrytoitiin tutkimuksen vertailuryhmä. Osa pelaajista puolestaan vastasi vähintään kolmeen pelaamisen hallintaan liittyvään kysymykseen, että heillä on ollut ainakin joskus joitain pelaamiseen liittyviä ongelmia. Näiden pelaajien joukosta rekrytoitiin tutkimuksen ns. riskiryhmä. Suurin osa vastaajista vastasi ainakin johonkin pelaamisen hallintaa mittaavaan kysymykseen, että pelaamiseen on joskus liittynyt jotain negatiivista tai pelaaminen on voinut satunnaisesti haitata muuta elämää. Tällaiset pelaajat sijoituivat ilman selkeää järjestystä jatkumon keskiosalle eivätkä edustaneet selkeästi sen enempää riski- kuin vertailuryhmääkään, joten heitä ei myöskään kutsuttu laboratoriotesteihin.

Kolmas vaihe: koehenkilöiden kutsuminen

Kun yhteystietonsa jättäneet pelaajat oli jaoteltu riskiryhmän tai vertailuryhmän pelaajiksi, alkoi pelaajien kutsuminen laboratoriotesteihin. Pelaajia kutsuttiin siinä järjestyksessä kuinka hyvin he edustivat omaa ryhmäänsä. Toisin sanoen esimerkiksi selkeimmin riskiryhmään kuuluvien henkilöiden halukkuutta osallistua laboratoriotesteihin tiedusteltiin ensin, ja jos he eivät syystä tai toisesta voineet osallistua, kysyttiin listalla seuraavina olevien henkilöiden halukkuutta. Pelaajille ei kerrottu kutsuttaessa tai missään vaiheessa tutkimusta, kumpaa ryhmää he edustavat tai millä tavalla he sijoituivat muihin pelaajiin nähden ryhmien sisällä.

Mikäli kutsuttava puhelinsoiton tai sähköpostiyhteydenoton jälkeen oli alustavasti kiinnostunut osallistumaan laboratoriotesteihin, selvitettiin pelaajille tarkemmin tutkimuksen kulkua. Pelaajille kerrottiin, että he pelaisivat laboratorio-olosuhteissa nettipokeria omalla rahallaan omalta pelitililtään tutkimuksessa määriteltyjen rajojen puitteissa. Pelaajille myös kerrottiin, että he voivat missä vaiheessa tahansa keskeyttää kokeen, jos tilanne tuntuu epämiellyttävältä. Mikäli kutsuttava kertoi pystyvänsä hyväksymään ehdot, sovittiin hänen kanssaan sopiva päivämäärä laboratoriotestin järjestämiseksi. Kun päivämäärä oli sovittu, lähetettiin koepelaajille sähköpostin liitetiedostona vielä tutkimukseen osallistumisesta (liite 2) suostumuslomake, joka heidän olisi allekirjoitettava laboratoriotestin aluksi. Näin koepelaajille jäi vielä aikaa harkita tutkimukseen osallistumista ja siitä kieltäytymistä.

Aineiston keruu laboratoriotesteissä

Ensimmäinen vaihe: pelisessiot

Verkkolomakekyselyn sekä koepelaajien seulonnan ja kutsumisen jälkeen seurasi tutkimuksen päävaihe eli laboratoriotestit. Laboratoriotesteihin kutsuttiin kymmenen (5+5) koepelaajaa. Viidellä heistä ei ollut aiemmin ollut ongelmia rahapelaamisen kanssa ja viidellä oli ollut aiemmin ainakin jonkinlaisia pelaamisen hallinnan ongelmia. Rekrytoidut koehenkilöt kävivät pelaamassa Tampereen yliopiston hypermedialaboration tiloissa nettipokeria loka-, marras- ja joulukuussa 2007. Koehenkilöt pelasivat omalta pelitililtään omalla rahalla Texas hold'em -pokeria. Testien aikana ja yhteydessä suoritettiin laadullisen aineiston ja psykofysiologisen data-aineiston keruu sekä kerättiin pelikokemuslomakeaineisto koepelisisiosta.

Testit suoritettiin tietyssä järjestyksessä. Sovittuna aikana koehenkilöitä oliin vastassa pelilaboration ulkopuolella. Koetta johtava tutkija esitteli itsensä ja mahdollisesti mukana olevan toisen tutkijan. Koehenkilöille esiteltiin lisäksi laboration laitteisto ja kokeen kulku pääpiirteissään.

Pelisession aluksi koehenkilöt täyttivät suostumuslomakkeen tutkimukseen osallistumisesta, minkä jälkeen heille asennettiin ihon sähköjohtavuutta mittaavat anturit sekä sydämen toimintaa mittaavat elektrodit. Ihon sähköjohtavuutta mittaavat anturit asennettiin pelaajan toisen käden kahteen sormeen tarrakiinnityksellä. Sydämen toimintaa mittaavat elektrodit kiinnitettiin tarroilla toiseen nilkkaan sekä molempiin ranteisiin.

Tämän jälkeen pelaajat saivat eteensä langattoman näppäimistön ja hiiren, joilla he pystyivät pelaamaan valitsemansa pelinjärjestäjän tarjoamaa nettipokeria suurella näytöllä. Pelaaja sai asettautua mahdollisimman mukavaan asentoon sohvalla, minkä jälkeen kokeessa läsnä olleet tutkijat sijoittuivat koehenkilön selän taakse siten, että he häiritsivät mahdollisimman vähän pelaamista. Pelaajilla oli mahdollista halutessaan keskustella pelin aikana tutkijoiden kanssa, mutta jos he mieluummin pysyivät hiljaa, myös tutkijat pidättäytyivät puhumasta.

Tutkimuksen yksi rajoitus oli, että pelaajat pystyivät pelaamaan korkeintaan kahta pöytää yhtä aikaa. Tämä johtui siitä, että muuten pelitapahtumien tallentamisesta olisi tullut liian monimutkaista. Pelaamisen alettua koehenkilöt pelasivat ensin leikkirahalla lyhemmän (10–15 minuuttia) session, jonka päätteeksi täytettiin pelikokemuslomake. Pelikokemuslomakkeeseen oli laadittu kysymyksiä pelaajan reaktioista, kokemuksista ja pelin hallinnasta pelatussa sessiossa (ks. liite 4). Kysymykset laadittiin viisiportaiselle järjestysasteikolle.

Seuraavaksi kokeessa pelattiin oikealla rahalla nettipokeria pidempi (n. 30–45 min) sessio, jonka jälkeen täytettiin jälleen session kokemuksia mittaava pelikokemuslomake. Molempien pelisessioiden aikana koetta johtava tutkija seurasi koehenkilön fysiologisiin reaktioihin liittyviä arvoja ja itse peliä ja merkitsi ylös merkittävät tapahtumat.

Pelisession tapahtumista merkittiin muistiin ajankohdat, joissa koehenkilöllä havaittiin merkittäviä muutoksia fysiologisissa arvoissa. Ylös kirjattiin myös ajankohdat, joissa pelitapahtumien osalta tapahtui jotain merkittävää. Merkinnät perustuivat tutkijan tilanteessa tekemiin spontaaneihin havaintoihin, joten yksiselitteistä käytäntöä merkintöjen tekemiseen ei ollut etukäteen asetettu. Kun kaikki pelisessiot oli tallennettu, pelitilanteiden osalta merkintöjä oli tehty fysiologisten arvojen lisäksi kolmella eri perusteella: pelaajan hyvät aloituskädet jaossa, pidemmälle pelatut jaot sekä isoimmiksi kasvaneet rahapotit.

Toisen pelisession jälkeen fysiologisia reaktioita mittaavat anturit ja elektrodit olivat kiinni koepelaajassa vielä pelikokemuslomakkeiden täytön ajan. Lomakkeen täyttämisen jälkeen ne otettiin pois ja siirryttiin testien toiseen vaiheeseen eli haastatteluihin.

Toinen vaihe: haastattelut

Laboratoriotestien etuihin kuului monipuolinen aineiston tallentamismahdollisuus. Pelaajalle monitorista näkyvät pelitapahtumat tallennettiin synkronoituna itse koepelaajaa pelaamassa tallentaneeseen videonauhoitukseen. Myös fysiologisten reaktioiden mittausta tallennettiin synkronoituna pelitapahtumien ja pelaajan pelaamista tallentaneeseen videonauhoituksen kanssa. Jälkikäteen oli siten tarvittaessa mahdollista esimerkiksi katsoa tallenteelta, millaisissa pelitilanteissa tapahtui suuria fysiologisia reaktioita. Tätä mahdollisuutta hyödynnettiin laboratoriotutkimuksen toisessa vaiheessa eli haastattelujen yhteydessä.

Haastattelut suoritettiin kahdessa osassa. Pelaamisen päätyttyä aloitettiin haastattelun ensimmäinen osa, jossa haastateltavalta tiedusteltiin päällimmäisiä tunteita ja ajatuksia juuri pelatusta pelisessiosta. Tämän jälkeen koehenkilöillä oli mahdollisuus pitää pieni tauko halutessaan.

Haastattelun toisessa vaiheessa pelaajan kanssa käytiin läpi pelisessiosta koostettua videotallennetta. Haastattelujen pohjana olivat tutkijan pelaamisen aikana havainnoimat merkittävät tilanteet ja tilanteet, joissa havaittiin merkittäviä muutoksia fysiologisissa reaktioissa. Videotallenteelta koehenkilön oli mahdollista nähdä sekä itsensä pelaamassa että tietokoneen ruudulta tallentuneet pelitapahtumat. Haastateltavia pyydettiin tallennetta läpikäymällä vapaasti kertomaan tilanteissa kulloinkin nousseista ajatuksista, tunteista ja kokemuksista.

Tallenteen läpikäymisen jälkeen haastateltavien kanssa keskusteltiin vielä joistakin pelisessiioon liittyvistä ajatuksista kuten odotuksista, tavoitteista jne. Haastatteluiden pohjaksi oli ennalta laadittu puolistrukturoitu teemarunko (ks. liite 5), jota käytettiin pelitilanteiden läpikäymiseen ja yleisemmistä teemoista keskustelemiseen.

Pelitilanteiden läpikäymisen jälkeen haastatteluissa siirryttiin session ulkopuoliseen kokemukseen nettipokerista. Keskustelun pohjana olivat teemarungon kysymykset koehenkilön pelihistoriasta, mahdollisista ongelmista ja pelaamisen motivaatioon sekä pelin vetovoimaisuuteen liittyvistä tekijöistä. Kaikki haastattelut tallennettiin digitaalisella äänitallentimella. Haastattelun päätyttyä kiitettiin osallistumisesta ja annettiin elokuvalippuja osallistumispalkkiona ja kerrottiin mahdollisuudesta saada palautetta tutkimuksen tuloksista.

Tutkimusasetelman rajoitukset ja menetelmälliset rajaukset

Laboratoriotutkimuksen pelisessiot ja haastattelut sujuivat suhteellisen hyvin, vaikka joitakin teknisiä ongelmia kohdattiin. Esimerkiksi joidenkin pelinjärjestäjien peliohjelmistojen osalta oli tallenteesta vaikea erottaa pelitilanteisiin liittyviä tarkkoja rahasummia. Tarkkojen rahasummien tallentaminen ei kuitenkaan ollut analyysitasoa ajatellen tärkeintä, ja lisäksi suurin osa pelaajista muisti summat huomattavan tarkasti, koska haastattelut tapahtuivat välittömästi pelisessioiden jälkeen. Tilanteiden kulku ja pelissä tehdyt ratkaisut voitiin tallenteelta nähdä riittävän tarkasti. Aineiston käyttökelpoisuuden kannalta teknisillä ongelmilla ei lopulta ollut juurikaan merkitystä, ja ilmenneet ongelmat voitiin nostaa esille haastatteluiden yhteydessä.

Laboratoriossa pelattavan pelisession oli tarkoitus vastata pelaajien normaalioloissa pelaamaa pelisessiota. Laboratoriossa pelattavaan pelisessioon liittyi kuitenkin eräitä seikkoja, joiden osalta se ei täysin vastannut koehenkilöiden normaalia pelaamista. Ilmeisin eroavaisuus oli fysiologisten reaktioiden mittaaminen. Koehenkilöille oli asennettuna toisen käden kahteen sormeen ihonsähköjohtavuutta mittaavat anturit, jotka olivat kiinnitetty tarrakiinnityksellä sormen ympäri. Lisäksi sydämen toimintaa mittaavat elektrodit oli kiinnitettyä tarroilla nilkkaan sekä molempiin ranteisiin. Yleisesti ottaen näihin osattiin suhtautua hyvin luonnollisesti, joten niihin totuttiin myös hyvin nopeasti ja keskittyminen siirtyi itse pelaamiseen. Kukaan pelaajista ei kertonut kiinnitysten oleellisesti häiritsevän tai aiheuttavan ahdistusta.

Pelattava pokerin pelimuoto oli rajoitettu Texas hold 'em -pokeriin, mikä ei sinänsä aiheuttanut vaikeuksia, koska se oli pelimuotona kaikille pelaajille tuttu, vaikeivät kaikki sitä nykyään pääasiallisena pelimuotona pelaisikaan. Rajoittavampi tekijä oli yhtä aikaa pelattavien pöytien määrän rajoittaminen kahteen. Monet koehenkilöistä olivat tottuneet pelaamaan useampaa kuin kahta, esimerkiksi neljää tai viittä pöytää yhtä aikaa. Haastatteluissa tämä seikka otettiin tarkasti huomioon ja sen eri merkityksistä pelaajille saatiin paljon tietoa juuri haastattelun keinoin.

Toinen haastatteluaineistosta ilmi käyvä eroavaisuus oli pelisession pituus. Rahasta pelatut pelisessiot kestivät n. 30–45 minuuttia, mikä koettiin lyhyeksi ajaksi, koska koehenkilöt arvioivat pelisessioidensa normaalisti kestävän noin yhdestä kahteen tuntia tai ajoittain useampia tunteja. Jotkut pelaajista olivat tottuneet käyttämään pelatessaan myös ns. apuohjelmia, joilla kerätään tietoa muiden pelaajien pelitavoista. Lisäksi pelaajilta puuttuivat laboratoriotesteissä muistiinpanot, joita he ovat omalla tietokoneelleen muista pelaajista tehneet. Näitä seikkoja ja niiden vaikutuksia käytiin läpi haastatteluiden yhteydessä ja sisällöllisesti niitä esitellään raportissa myöhemmin.

Leikkirahalla pelatun osuuden osalta tulokset jäivät yksipuolisiksi ja erityisesti fysiologisen datan osalta jäi paljon tulkinnanvaraa. Vallitseva kokemus leikkirahalla pelaamisesta oli, että se koettiin hyvin tylsäksi, merkityksettömäksi ja jopa turhauttavaksi. Suhtautuminen johtui luonnollisesti oikean rahapanoksen puuttumisesta, minkä vuoksi pelaaminen ja pelitilanteiden ratkaisut koettiin yhdentekeviksi. Yleisesti ottaen koehenkilöt kokivat pelisession ja tutkimuksen mielenkiintoiseksi eikä pelaamisesta aiheutunut esimerkiksi häviöiden takia tutkittaville kohtuutonta haittaa, joten koeasetelman toteutus toimi suunnitellulla tavalla ainakin tässä mielessä.

Jo koeasetelmaa suunniteltaessa havaittiin, että koetilanteen täydellinen kontrolloiminen olisi käytännössä mahdotonta, koska tutkimusasetelman kannalta oli tärkeämpää, että pelaaminen vastaisi mahdollisimman paljon pelaajan tavallista pelisessiota. Koska koe suoritettiin osaksi kontrolloimattomana eikä siitä ollut tarkoitus kerätä tilastollisesti luotettavaa aineistoa, sen pääasialliseksi tarkoitukseksi muodostui haastatteluaineistosta tehtävien tulkintojen tukeminen tai vastaavasti kyseenalaistaminen.

Fysiologisen datan keräämisellä ei siis pyritty tilastolliseen analyysiin, vaan enemmänkin haastatteluaineiston kanssa yhdessä toimivien keskiarvojen, perustasojen ja huippuarvojen kuvaileviin analyysihin. Pelikokemuslomakkeilla pyrittiin koehenkilöiden reflektomaan kokemukseen pelistä ja saamaan fysiologisia reaktioita vastaavaa kyselypohjaista tietoa. Pelikokemuslomakkeiden ja biodatan vertailun tarkoitus oli siten antaa toisilleen tukea sekä yhdessä parantaa haastatteluaineistosta tehtävien tulkintojen luotettavuutta.

Aineiston keräämisen jälkeen tutkimuksen pääaineistoksi valittiin pelaamisen jälkeen kerätty haastatteluaineisto. Haastatteluaineisto oli sisällöltään rikkain ja soveltui parhaiten pääaineistoksi tutkimustavoitteisiin nähden. Haastatteluaineiston laajuus antoi myös mahdollisuuden käyttää rajoitetumpia fysiologisen datan aineistoa ja pelikokemuslomakeaineistoa sen tukena. Yhtenä tutkimuksen tavoitteena olikin kerätä sisällöltään rikas haastatteluaineisto, johon myös muilla menetelmillä kerättyjä aineistoja voidaan peilata.

Monipuoliseen haastatteluaineistoon päästiin suunnittelemalla haastattelutilanne vapaa-muotoiseksi, jotta pelaajien oma ”ääni” ja kokemukset saataisiin haastatteluissa esille. Haastattelumenetelmäksi valittu puolistrukturoitu teemahaastattelu soveltui tähän tarkoitukseen hyvin, koska se toimi lähinnä keskustelujen virittäjänä eikä haastatteluissa ajauduttu liikaa haastatelijan ohjaamalle linjalle. Myös pelitilanteiden läpikäyminen tallenteelta oli suunniteltu tähän tehtävään sopivaksi. Tallenteiden läpikäyminen toimikin hyvin osana haastattelumenetelmää, koska tallenteita katsomalla pelaajan oli helppo palauttaa mieleen tilanteissa nousseita tunteita ja ajatuksia. Ajatuksien ja tunteiden lisäksi pelaajat muistivat myös pelitilanteiden edistymisen yksityiskohtia pääasiassa todella hyvin.

Osittain haastatteluissa ajauduttiin käsittelemään tarkasti pelin teknistä termistöä ja sen sisäistä logiikkaa, mutta toisaalta myös tämän kaltainen puhetapa pystyttiin analyysissä hyödyntä-

mään. Haastatteluissa pyrittiin nostamaan esille myös nettipokeriin liittyviä laboratoriosessioiden ulkopuolisia teemoja, jotta pelikokemusta voitaisiin tarkastella myös laajemmassa kontekstissa.

Menetelmällisesti fysiologisen datan keräämisen päätavoitteeksi asetettiin merkittävien tilanteiden tunnistaminen pelisessiossa. Fysiologisia arvoja koetilanteessa seuraamalla pyrittiin siis löytämään koehenkilön reaktioiden kannalta oleelliset tilanteet pelissä. Näiden kohtien tunnistamista käytettiin apuna haastattelussa. Toisin sanoen tällaisella menetelmällisellä käytännöllä sitouduttiin oletukseen, jonka mukaan voimakkaita reaktioita sisältävät tilanteet vaikuttavat oleellisesti pelikokemuksen muodostumiseen ja siksi niiden tarkempi läpikäyminen haastatteluissa on perusteltua.

Haastatteluaineiston analyysimenetelmä

Laadullisen haastatteluaineiston analyysimetodin valinnassa noudatettiin aineistolähtöisyyden periaatetta. Metodiksi valittiin empiirisen fenomenologisen psykologian analyysimenetelmän (EPP) soveltaminen, koska se oli mielekkäästi yhteen sovitettavissa tutkimusnäkökulmaan ja haastatteluaineiston keräämisen tapaan.

Metodin lähtökohtana on päästä käsiksi ihmisen itsensä tilanteessa elämään kokemukseen. Metodille ominainen tapa kerätä tietoa on kysyä ihmiseltä suoraan jostain hänen kokemastaan ilmiöstä, joka on tutkimuskysymyksen kannalta relevanttia. EPP-metodin kannalta on tärkeä saada mahdollisimman spontaani ja yksityiskohtainen selonteko eletystä kokemuksesta.

Metodi katsottiin sopivaksi laadullisen haastatteluaineiston analyysivälineeksi myös, koska sillä on mahdollista tarkastella laajalti eri tasoisia ilmiöitä. Rajalan (1995) mukaan periaatteessa mikä tahansa ilmiö on mahdollista analysoida EPP-metodilla, jos tutkimusasetelma vain on sopiva. Giorgi (1988) käyttää metodioppaassaan esimerkkinä shakkipelin analyysia. Aineisto oli nauhoitettu tilanteessa, jossa haastateltavat pelasivat shakkia ja samanaikaisesti ääneen ajattelemalla kertoivat ratkaisuksistaan ja niiden perusteluista. Analyysin tarkemmaksi ajankohdaksi oli valittu tietty käännekohta pelissä. EPP-metodin lähtökohdat, laboratoriossa kerätty aineisto ja tutkimuksen lähtökohdat muodostivat näin mielekkään kokonaisuuden analyysivaihetta ajatellen.

EPP-metodilla suoritettu analyysi alkaa aineiston avoimella tarkastelulla ja litteroinnilla eli nauhoitettujen haastatteluiden purkamisella kirjoitetuksi tekstiksi. Aineistoon perehdytään lukemalla sitä tarkasti useaan kertaan läpi. Analyysitavalle tärkeä sulkeistamisen periaate on hyvä aloittaa jo tässä vaiheessa.

Sulkeistamisella tarkoitetaan oikeaa tapaa lukea aineistoa: aineistoa pyritään lukemaan avoimesti läpi ilman ennakkoon asetettuja teoreettisia kehyksiä, ennakko-oletuksia tai hypoteeseja. Näin pyritään välttämään se, että tutkijan ennakkokäsitykset tai ennakkoon asetetut oletukset ohjaisivat tulkintoja ja vaikuttaisivat tutkimustuloksiin. Lähtökohtaisesti teoreettisten kehysten tai hypoteesien olemassaolo ei ole kuitenkaan kielletty. Esimerkiksi tämän tutkimuksen lähtöoletus – erityyppisten pelaajaryhmien pelikokemuksissa on eroja – ei vielä ohjaa etsimään aineistosta joitain selkeästi määriteltyjä tekijöitä, jotka erottavat ryhmien pelikokemukset toisistaan. Vasta aineiston läpikäyminen ja analysointi kertovat, onko lähtöoletus oikea vai virheellinen.

Aineiston lukemisen ja litteroinnin jälkeen muodostetaan aineistoa luonnehtivat ja jäsentävät sisältöalueet. Sisältöalueita voisi luonnehtia teemojen kaltaisiksi aihealueiksi, joita aineistoa lukemalla voi hahmottaa. Aluksi on hyödyllistä käyttää laajoja sisältöalueita, jotta analyysin ulkopuolelle ei jää vahingossa tutkimuskysymysten kannalta tärkeitä seikkoja. Sisältöalueita voidaan myös palata muuttamaan ja tarkentamaan myöhemmin.

Ensin on kuitenkin jaettava aineisto merkityksen sisältäviin yksiköihin. Jakamisen prosessi on spontaania ja intuitiivista prosessointia, jonka kuluessa yksikkö erotetaan toisesta, kun merkitys puheessa vaihtuu. Käytännössä merkityksen sisältävät yksiköt voivat olla lauseita, useampia

lauseita ja virkkeitä sisältäviä kokonaisuuksia tai jopa esimerkiksi yksittäisiä sanoja. Tutkijan on kuitenkin oltava koko ajan selvillä sopivasta tarkastelutasosta eli siitä mitä tutkii. Jakamisprosessin tarkoitus on tehdä aineisto paremmin jäsennellyksi ja hallittavaksi.

Merkityksen sisältävistä yksiköistä saattaa jo alkaa muodostua hahmotettavissa olevia merkitystihentymiä. Seuraavaksi merkityksen sisältävät yksiköt käännetään kielellisesti tutkijan kielelle. Tässä vaiheessa sulkeistaminen on erityisen tärkeää. Tutkijan on ilmaistava merkityksen sisältävän yksikön ydinmerkitys mahdollisimman yksiselitteisellä tavalla. Jatkuva reflektointi merkityksen sisältävän yksikön ja tutkijan tekemän tiivistyksen välillä on tärkeää. Tutkijan kielellä ei tässä tarkoiteta teorioihin tai käsitteisiin viittaavaa kieltä, vaan tapaa ilmaista merkityksen sisältävien yksiköiden ydin yksiselitteisesti eli niin, että mahdollisimman moni ymmärtäisi sen samalla tavalla. Merkityksen sisältävien yksiköiden jakamiseen voidaan palata, mikäli niissä havaitaan jotain häiritsevällä tavalla jäsentymätöntä. Seuraavaksi tutkijan tekemät muunnokset sijoitetaan sisältöalueisiin. Yksi yksikkö voidaan tarpeen vaatiessa sijoittaa useampaan sisältöalueeseen.

Tämän jälkeen toisiinsa liittyvät merkityksen sisältävien yksiköiden muunnokset integroidaan merkityssuhteiksi sisältöalueittain, toisin sanoen etsitään sisältöalueisiin sijoitettujen yksiköiden välisiä merkitysyhteyksiä. Merkitysyhteydet voivat olla ainutkertaisia tai toistuvia, ja merkitysyhteyksiä voi olla myös sisältöalueiden välillä. Lopuksi sisältöalueet sijoitetaan toistensa yhteyteen ja luodaan yksilökohtainen merkitysverkosto kokonaisuudessaan eli yksilön kokemuksellinen kartta ilmiöstä.

Tämän jälkeen vielä luodaan yleinen merkitysverkosto eli etsitään yksilöitä yhdistävät yhteiset merkitykset. Yleinen merkitysverkosto luodaan pääasiassa samalla prosessilla kuin yksilökohtainen, mutta tarkastelussa siirrytään yleiselle tasolle niin, että yksilöllinen kokemus ei ole enää läsnä.

Haastatteluaineiston analyysi tehtiin edellistä metodista mallia käyttäen, mutta tietyn poikkeuksin. Aineistoa analysoitiin aluksi yhtenä kokonaisuutena, mutta loppua kohden sisältöalueiden eli keskeisten teemojen löydyttyä ryhdyttiin rakentamaan ryhmäjoon mukaisia merkitysverkostoja. Analyysiä ohjasi tutkimuksen lähtöoletus.

Teemojen sisällöllisellä tarkastelulla pystyttiin siis havaitsemaan ryhmiä erottavat piirteet ja rakentamaan molemmille oma kokemuksellinen kartta. Täysin puhdasta erottelua ei ryhmien välille ollut keskeisten teemojen avulla mahdollista rakentaa, eikä alkuperäinen ryhmäjoon mukainen vastannut täysin analyysin kautta syntyneitä jakoa. Lyhyesti sanottuna tämä tarkoittaa sitä, että yksi alun perin riskiryhmään sijoitetuista koehenkilöistä vastasi kokemukseltaan enemmänkin matalamman riskitason ryhmää analyysin avulla syntyneessä jaottelussa. Kahden eri vaiheen jaotteluiden yhdenmukaisuus oli kuitenkin tyydyttävä ja tutkimuksen onnistumisen kannalta rohkaiseva tekijä. Kokemuksellisia eroja ryhmien välille voitiin toki odottaakin, koska koehenkilöiden valinnassa oli käytetty jaottelevia kriteereitä.

EPP-metodia käytettiin aineiston jäsentämiseen ja havaintojen sekä merkitysten löytämiseen. Löydettyjä merkityksiä ja luokkia tulkittiin analyysin loppuvaiheessa myös perinteisemmän sisällönanalyysi-metodin mukaan. Tutkimustuloksissa onkin esitelty löydetty merkitykset ja merkitysten teemat tiiviisti luokittain. EPP:lle tyypillinen tapa esittää tulokset olisi ollut analyysin etenemiseen perustuva kronologinen järjestys. Luokittainen esitleminen kuitenkin havainnollisti paremmin ryhmien vertailusta löydetty erot.

Fysiologisesta ja pelikokemuslomakkeiden aineistoista tehtiin alustavia analyysseja etsimällä lähinnä perusarvoja keskiarvojen ja huippuarvojen avulla. Pääasiassa näitä aineistoja kuitenkin tulkittiin ja analysoitiin haastatteluaineistosta saatujen tulosten avulla. Haastatteluaineiston tarkempi sisällöllinen kuvaus sekä sekundaaristen aineistojen käyttö esitellään seuraavassa analyysituloksia käsittelevässä luvussa.

4 PELIÄ TUNTEELLA JA JÄRJELLÄ – TUTKIMUKSEN PÄÄTULOKSIA

Ryhmiä yhdistävät ja erottavat merkitykset pelikokemuksessa Kaikille koehenkilöille yhteiset merkitykset nettipokerissa

Vaikka aineiston analyysi pohjautui kahta eri ryhmää vertailevaan lähtökohtaan, oli havaittavissa selkeitä kokemuksellisia ja merkityksellisiä teemoja, jotka ilmenivät yleisesti kaikkien koehenkilöiden puheessa. Esimerkiksi pelaamisen motiivina rahan ansaitseminen ja voittaminen nostettiin vahvimmin esille. Luonnollinen ja ilmiselväkin huomio oli siis, että nettipokeria pelattiin nimenomaan sen sisältämän oikean rahapanoksen takia eikä se ilman oikeaa rahapanosta, esimerkiksi leikkirahalla olisi enää näitä pelaajia houkuttava peli.

Itsestään selvältä tuntuvalla havainnolla on kuitenkin myös oleellisesti pelikokemuksen muotoutumiseen vaikuttavia ominaisuuksia, jotka eivät ole ensihavainnoilla nähtävissä. Ensinnäkin rahan voittamisen tai ansaitsemisen motivaatio luo vahvan kehyksen koko pelikokemuksen muotoutumiselle. Tällöin pelitilanteet ja huomattava osa kaikesta muusta nettipokeriin liittyvästä tulkitaan nimenomaan rahan voittamisen tai ansaitsemisen kehyksessä. Erilaiset nettipokeriin liittyvät tapahtumat ja ilmiöt saavat siis merkityksensä tämän mukaan. Kaikissa haastatteluista esille nostetuissa teemoissa käsitellään rahan ja ansaitsemisen merkityksiä jollain tavalla.

Toiseksi, vaikka voittamisen tai ansaitsemisen motiivi näyttäytyy tietyllä tasolla yhteisenä piirteenä ja pelaajien kokemusta vahvasti määrittelevänä seikkana, sisältyy siihen myös tarkemmalla analyysillä havaittavaa merkittävää variaatiota. Variaatio mahdollistaa kokemuksellisten erojen rakentumisen, vaikka näennäisesti yksipuolinen motiivi hallitseekin pelikokemuksen muotoutumista. Analyysillä pyrittiin tuomaan esiin juuri tällaiset hienosyisemmät erot ja niiden merkitykset pelikokemuksen kannalta.

Toinen vahvasti haastatteluissa esille noussut piirre oli, että kaikilla pelaajilla oli suhteellisen vahva käsitys omasta pelisysteemistään eli käsitys siitä, kuinka peliä tulisi pelata. Kaikille pelaajille oli siis kehittynyt tietty pelityyli tai strategia, jolla pelitilanteissa ratkaisuja tehdään ja peliin ylipäätään suhtaudutaan. Koehenkilöt antoivat haastatteluissa hyvin yksityiskohtaisia ja laajoja selontekoja omasta pelitavastaan sekä mielikuvistaan, kuinka peliä pelataan voitollisesti. Pelaajilla oli toisin sanoen käytössään mielikuva omasta pelityylistä sekä ideaalisesta ”oikeasta” pelitavasta. Pelitilanteiden ratkaisuissa toteutetaan omaa pelitapaa ja pyritään oikeisiin ratkaisuihin nojaamalla mielikuvaan ideaalisesta pelitavasta.

Osaltaan samoihin seikkoihin liittyvä piirre oli pelaajien kokema itsevarmuus ja pelitapahtumien hallinta. Oma pelisysteemi oli siis jotakin, jonka avulla pelaajat voivat kokea tai uskoa tekevänsä oikeita ratkaisuja sekä hallita pelitapahtumia tietyssä määrin. Oman pelitavan rakentaminen sisältää lukuisia erilaisia seikkoja, joita pelaajan on otettava huomioon. Näitä ovat esimerkiksi pelisäännöt, pelilogiikka, omat kyvyt ja ominaisuudet pelaajana. Lisäksi pelitavan muodostamisessa on otettava huomioon sen soveltaminen käytännössä eli huomioitava vastustajapelaajien pelitapa, -ratkaisut, omien ratkaisujen vaikutus vastustajien peliin, oma henkinen taso tai pelivire jne. Pelitavan ja mielikuvien muodostumiseen saattavat myös vaikuttaa tiedostamattomat seikat kuten mallien ottaminen julkispelaajista ja monet muut vastaavat tekijät.

Koehenkilöt kokivat esimerkiksi omaan pelisysteemiinsä nojautuen kykenevänsä ohjaamaan ja hallitsemaan pelin kulkua. Toisaalta kuitenkin tilanteiden ja haastatteluiden analyysillä voitiin havaita, että pelissä koettiin paljon tilanteita, joissa itse asiassa pelin rakenne ja ominaisuudet tekevät tietyt ratkaisut lähes välttämättömiksi. Pelin luonteeseen kuuluu sellaisia ratkaisuja oh-

jaavia periaatteita, joita pelaaja joutuu noudattamaan pärjätäkseen alkuunkaan vastustajilleen. Peli sisältää esimerkiksi paljon tilanteita, joissa panostaminen koetaan lähes välttämättömäksi omaan pelisysteemiin ja pelin logiikkaan nojautuen.

”...niin toiki on kuitenkin se sen verran tommonen käsi että pitää vaan heti lyödä (...) siinä on kaikki vedot pöydässä ja muuta että...”

Samoin myös tietyissä tilanteissa, joissa vastustaja panostaa, koetaan perustelluksi maksaa panostus tai korottaa lisää rahaa pottiin.

”...et mulle jää nyt yks taala maksettavaa ja viel yks khoodaa ton ni (.) ihan selkee maksuhan se tietysti on ja sitte katotaan mitä (.) flopille tulee...”

Analyyseissä ei kuitenkaan keskitytty tarkemmin tällaiseen mikrotason tilanneanalyysiin, koska ensisijaisesti haluttiin keskittyä pelaajan kokemukselliseen tasoon. Oleellista on, että pelaaja joutuu ratkaisuita tehdessään ottamaan huomioon tällaiset pelin rakenteelliset välttämättömyydet. Lukuun ottamatta kaikkein yksinkertaisimpia tilanteita, pelaajan tekemät päätökset ja ratkaisut pelissä nojaavat hänen itsensä kehittämään pelisysteemiin. Periaatteessa oikeakaan ratkaisu ei aina tuota toivottua lopputulosta, koska pöytään satunnaisesti jaettavat kortit saatavat osua lopulta paremmin vastustajalle. Peliin luonteeseen koettiin olennaisesti kuuluvan suuri tuloksellinen vaihtelu eli varianssi. Tällaiseen vaihteluun jokainen pelaaja toi esille oman suhtautumistapansa.

”...ei se kauheesti – nyt tuola ku on tottunut pelaamaan ni niitä tulee koko ajan tollasia...”

Yksi kaikille pelaajille keskeinen pelikokemusta määrittävä sisältö aineistossa oli pelin sisältämä ns. puuttuva informaatio. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että pelaaja voi milloin tahansa luovuttaa voiton vastustajalle eikä hänen tarvitse tällöin näyttää korttejaan. Myös voittaja voi luovutustilanteissa olla näyttämättä korttejaan. Suuressa osassa jaoista pelaajien kortit jäävät täysin näkemättä. Tämä seikka on vahvasti läsnä pelaajien kokemuksessa epä tietoisuutena ja tapana, jossa peliä joudutaan pelaamaan mielikuvilla vastustajan kortteista.

Vaikka pelitilanteet ja ratkaisut koettiin yleensä ottaen hallittaviksi, kaikki pelaajat tunnistivat jollain tasolla tilanteita ja tekijöitä, jotka saattavat aiheuttaa virheellisiä ratkaisuja ja pelaamisen hallinnan vaikeuksia. Ongelmakohtien tunnistaminen ja niihin asennoituminen liittyi siihen, kuinka pelin varianssiin ja epäonnekkaisiin tilanteisiin ylipäättään suhtaudutaan. Tällaisen suhtautumistavan on jokaisen pelaajan lopulta välttämättä muodostettava. Suhtautumistapa on välttämätöntä seurausta pelin sisältämästä suuresta varianssista, joka koettiin luonnolliseksi ja itsestään selväksi osaksi peliä. Suhtautumistavoissa ja asennoitumisessa hallinnan kannalta ongelmallisiin tilanteisiin oli toki eroa ryhmien ja koehenkilöiden välillä. Variaation tavat esitellään myöhemmissä luvuissa.

Pelistä muodostuvaa pelikokemusta ja aineistoa kokonaisuutena katsoen on keskeistä, että yhdistävä piirre on riskitilanteiden tunnistaminen, riippumatta siitä millaisen arvon kukin koehenkilö näille antoi. Koehenkilöiden selontekoja yhdistävänä piirteenä riskitilanteiden tunnistaminen oli siten myös merkittävä osa pelikokemusta.

Ryhmien väliset, pelikokemusta erottavat tekijät nettipokerissa

Haastatteluiden läpi lukemisen ja sitä seuranneen sisällönanalyysiin tuloksena aineistosta voitiin havaita tiettyjä merkitystihentymiä, jotka viittasivat koehenkilöiden erilaisiin pelikokemuksen rakentumistapoihin. Nämä pienemmät merkityskokonaisuudet jaettiin lopulta kolmeen laajempaan pääteemaan niiden sisältöjen perusteella.

Ensimmäiseksi pääteemaksi muotoutui motivaatio ja vetovoimaisuus. Tämä teema sisältää sen kokemuksen, jonka vuoksi nettipokeri näyttäytyi pelaajalle pelaamismotivaation kannalta houkuttelevalta ja kiinnostava peliltä. Koska motivaation ja kiinnostumisen syyt ovat niitä tekijöitä, joiden vuoksi peliä ylipäätään pelataan, on kyseisen teeman merkitys tutkimustulosten kannalta tärkein. Kyseisen teemaan sisällöt heijastuvat siten vahvasti myös kahteen muuhun pääteemaan.

Toisena hallitsevana teemana aineistosta nousi pelaamisen hallintaan liittyvä kokemus. Hallintaan liittyvistä kokemuksista puhuttaessa siihen liitettiin erilaisia ilmiöitä, merkityksiä ja puhetapoja. Hallinnasta ja ongelmista puhuttaessa saatettiin haastatteluissa esimerkiksi puhua pelaajan omista kokemuksista, muiden pelaamisesta tai yleisestä kokemuksesta. Keskeistä olivat erilaiset tavat kiinnittää hallinnan käsittely osaksi omaa pelikokemusta.

Kolmanneksi merkittävästi pelikokemusta määrittäväksi teemaksi muodostui peliorientaatio. Orientaatioon sisältyi pelaajien asenteet, suhtautuminen yksittäisiin tilanteisiin ja suhde peliin yleisesti. Orientaatiota tarkastelemalla voitiin havaita, millaisia merkityksiä esimerkiksi ajalle, tilanteille ja pelituloksille annettiin.

Kolmea pääteemaa ja niiden sisältöjä vertailemalla havaittiin kaksi kokonaisuutena poikkeavaa tapaa muodostaa nettipokerin pelaamisesta oma pelikokemus. Näitä kokonaisuuksia luonnehtii jako järkeen ja tunteeseen.

Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan tarkemmin koehenkilöiden ja ryhmien välisiä eroja pelikokemuksessa. Ensin esitellään tiivistelmät molempien ryhmien kokemuksellisista eroista pääpiirteissään. Tämä tehdään luomalla stereotyyppinen kuva kummankin ryhmän pelikokemuksesta. Sen jälkeen voidaan tarkastella lähemmin havaintoja ja tulkintoja, joiden perusteella aineistosta muodostettiin kaksi kokemuksellisesti erityyppistä muotokuvaa. Lähemmin tarkastelemalla voidaan tuoda esille myös kokemuksellinen variaatio, jota aineistossa esiintyy myös molempien ryhmien sisällä. Stereotyyppisesti rakennetut tiivistelmät eivät anna kokonaista kuvaa pelaajien kokemuksellisista nyansseista, vaan ne on pääasiassa tarkoitettu lukijan avuksi tutkimustulosten jäsentämiseen ja päätulosten esittelyksi.

Riskiryhmän muotokuva: peliä tunteella

Yhteenvedo riskiryhmää kuvaavista piirteistä

Riskiryhmän pelikokemuksessa motivoivaksi tekijäksi muotoutui rahan tavoittelemisen lisäksi tietty jännityksen hakeminen. Motivaatiossa tämä näkyi esimerkiksi tavassa, jolla peli koettiin ensisijaisesti hyvänä ajanvietteenä tai jopa pakokeinona arjesta. Eduksi koettiin myös helppo ja nopea pääsy pelipöytiin mihin kellonaikaan tahansa.

Nettipokerista kiinnostumiseen liittyi myös samankaltaisia piirteitä pelihistoriassa riskiryhmää yhdistävänä asiana. Kaikki ryhmän koehenkilöt olivat jo pelanneet muita rahapelejä, esimerkiksi vedonlyöntiä, ennen nettipokerin pelaamisen aloittamista. Riskiryhmän koehenkilöille oli pelikokemuksessa yhteistä myös se, että he olivat kokeneet ajoittaisia ongelmia pelihistoriansa aikana. Lisäksi heillä oli kykyä samaistua peliongelmiin ja kärsiviin ja ymmärrystä hallinnan ongelmia aiheuttavista tekijöistä, vaikka omat ongelmat pelaamisessa olivat olleet vain ajoittaisia ja suhteellisen vähäisiä.

Yhdistävät merkitykset ryhmän koehenkilöiden puheessa oli havaittavissa myös tavassa, jolla yksittäisiin tilanteisiin pelisessiossa ja nettipokerin pelaamiseen yleisesti orientoiduttiin. Sekä ajallinen että tavoitteellinen orientaatio näyttöytyi jaksottaisena ja intensiivisenä suhtautumistapana pelaamiseen, eikä niinkään pitemmän tähtäimen orientoitumisena. Pelisessiossa esimerkiksi ”isoja” tilanteita pyrittiin jahtaamaan aktiivisesti ja nimenomaan yksittäisille sessioille saatettiin asettaa tuloksellisia tavoitteita. Yleisesti pelisessioista tavoiteltiin esimerkiksi riittävää määrää merkittäviä tapahtumia tai voitollista lopputulosta. Pelaamiseen ei myöskään välttämättä ollut varattu erillistä pelikassaa, ja pidemmän aikavälin tuloksellisuus perustui lähinnä muistinvaraiseen kokemukseen.

Pelaamisen motivaatio ja vetovoimatekijät

Riskiryhmän pelikokemuksessa tärkeimmät motivaatiota määrittävät tekijät olivat jännityksen ja tunnepitoisten elämysten kokeminen pelaamisen yhteydessä. Nettipokeri koettiin mielenkiintoiseksi ja kiinnostavaksi juuri sen jännitystä sisältämien ominaisuuksien vuoksi. Vaikka raha ja voittaminen olivat näkyvin motivaation piirre, liittyi pelaamiseen joukko tekijöitä, joiden ansiosta rahan tavoittelemisen juuri nettipokerilla nähdään mielekkääksi. Alla on esimerkkinä aineistosta kolme katkelmaa siitä, kuinka nettipokeriin liittyviä ominaisuuksia liitettiin omaan pelimotivaatioon:

...ja **sit on raha ja sit on se taitoaspekti ja sit on myös se onniaspekti** et periaatteessa et vaik sä pelaisit parempii pelaajii vastaan **ni jos sul käy vähän parempi tuuri ni sä todennäköisesti voitat niilt rahaa** ja siin on niinku semmonenki puoli sit...

...kyl se sit varmaan on se raha (.) mut sitte rahan lisäksi tietysti ni (.) ehkä se että aina silloin tällöin **ku pelailee ni tulee sellanen fiilis että huomaa että mä pystyn ohjaan tätä peliä ja mä oon (.) parempi ku noi (.) muut...**

”... et se on vähä sama ku m:mitä tahansaah (..) pelaa näitä (.) **muutenki pelaan nuita (.) v:vedonlyönti (..) pelejä lähinnä sen takia että jännitystä raha ei oo periaatteessa (..) mikään motivaatio...**”

”... mun mielestä se on niinku **hyvää raivoo** siinä mieles **et eihän tässä ois mitään järkee jos tää ei herättäis mitään fiiliksiä** että jos se ois vaan sitä että mä klikkailen ja katon mitä tapahtuu et (.)...”

Katkelmissa haastateltavien kanssa keskustellaan heidän omista syistään pelata nettipokeria ja yleisesti siitä miksi nettipokeri voi olla monille kiinnostava peli. Rahan ja taidon osuus olivat kiinnostavuuden kannalta ehdottomasti merkittäviä tekijöitä, mutta niiden merkitys muodostui kuitenkin aina jollain asteella omien yksilöllisten intressien välityksellä.

Ensimmäisessä katkelmassa haastateltava korostaa rahan ja taidon lisäksi myös onnen kuuluvan olennaisena osana pelin luonteeseen. ”Onniaspekti” nähdään positiivisena motivaatiota ruokkivana tekijänä eikä esimerkiksi peliin kuuluvana välttämättömänä pahana. ”Onniaspekti” tuo pelaamiseen arvaamattomuuden elementtejä. Arvaamattomuus mahdollistaa esimerkiksi, että taidoltaan paremmalta vastustajalta on mahdollista hetkellisesti voittaa rahaa.

Toinen ja kolmas esimerkki kertovat tavasta, jolla pelin herättämät ”fiilikset” ja jännitys nähtiin oleelliseksi osaksi pelin kiinnostavuutta. Kolmannessa esimerkissä nettipokeri rinnastetaan yhdistävän motiivin (jännitys) kautta muiden rahapelien pelaamiseen ja omaan pelihistoriaan. Aiempi muiden rahapelien pelaamisen historia olikin yleistä riskiryhmään sijoitettujen koehenkilöiden keskuudessa.

Viimeisessä esimerkissä tiivistyy lopulta riskiryhmän yhteisestä motivaatiosta tehdyn tulokinnan ajatus. Tulokinnan mukaan pelin luonteeseen kuuluva ja pelin synnyttämä tunnekokemus

on merkittävä osa hyvää pelikokemusta riskiryhmän koehenkilöille. Negatiivisetkin tunteet voidaan nähdä myönteisiksi, koska pelin kiinnostavuuden ja pelaamisen mielekkyyden kannalta on tärkeää, että peli ylipäätään herättää ”filiksia” eli tunteita.

Pelaamisen hallinta

Pelaamisen hallinnasta ja ongelmista puhuttaessa koehenkilöivät toivat esille enemmänkin toisen käden tietoon liittyviä kokemuksia, ja puheenvuoroissa keskityttiin yleisen tason pohdintaan nettipokerin ongelmia aiheuttavista ominaisuuksista. Jonkin verran viitattiin myös omiin koettuihin hallinnan ongelmiin. Kokemus ongelmista ei kuitenkaan ollut pelikokemuksen rakentumisessa hallitseva tekijä, vaikka teemana se nousi haastatteluissa esille myös itsestään koehenkilöiden esittämänä.

Nettipokerin luonne, rakenne ja logiikka aiheuttavat sen, että pelaamisen hallinnan ja ongelmien kysymykset nousevat välttämättä jossakin vaiheessa pelaajan ajatuksiin ja niihin on muodostettava aina jonkinlainen oma suhtautumistapa osana pelikokemusta. Kontrolli ja tunteiden hallinta pelaamisen yhteydessä liitettiin esimerkiksi olennaiseksi osaksi taitavaa pelaamista. Tärkein havainto oli kuitenkin riskiryhmän koehenkilöiden kyky ymmärtää ongelmapelaajan kokemusta, ja samaistua siihen ja esittää omia näkemyksiä ongelmiin johtavista syistä. Alla on jälleen esimerkkinä aineistokatkelmia, jotka edustavat hallinnan teemasta tutkimustuloksissa tehtyjä havaintoja:

”...no on se riippuvuutta aiheuttava tai sillai (.) tietyil henkilöil **en yhtään ihmettele et siitä voi tulla ongelma tosi iso ongelma** (.) koska siin voi mennä se rahan merkitys sekasin ja sit ku tulee tappioita ni (.) vaik periaatteessa ihminen osais pelata ja olis hyvä pelaaja ni (.) on inhimillistä tehdä virheitä...”

”...sit kaikki just tommoset jotku opiskelijat ku ne ottaa jollai tekstiviestilainoi tommosii ja niil ei oo sit takasinmaksukykyä (.) **semmoset voi aiheuttaa ongelmia aika monellaki henkilöllä et ei mikään ihme** (.)...”

”...mut tota **mä ymmärrän ne koukuttavat elementit ja (.) ja se on varmasti monelle ongelma** mut niin on monet muutki pelit...”

--

”...edelleen tulee vielä vaik mä oon aika kauan pelannu ni (.) **hermostuttuu sitte väillä ja (.) sitten niinä huoina jaksoina ni tota ne tappiot on (.) on ihan liian isoja** siihen kassaan nähden...”

”...sit taas huonoi puolii on varmaan aika paljon et just **tilttailu (.) just et en mä pysy niis sovitus rajois mitä mä oon ittelleni laittanu et rollin suhteen mä meen pelaan ylempii pöytii haen jännitystä ja...**”

Yleisesti ottaen keskusteluissa haastateltavat sanoutuivat irti omista vaikeammista hallinnan ongelmistaan ja tilalle esitettiin kokemuksia muiden kohtaloista, tarinoista ja yleisistä ongelmien syistä. Kolmen ensimmäisen esimerkin osalta haastatteluissa keskusteltiin koehenkilöiden omista hallinnan ongelmista sekä yleisellä tasolla ongelmia aiheuttavista tekijöistä. Esimerkit havainnollistavat tapaa, jolla esitettyihin tarinoihin ja tekijöihin suhtauduttiin ymmärtäen ja samaistuen. Riskiryhmän koehenkilöillä tuntui siis olevan perusteltu käsitys ja ymmärrys siitä, miksi nettipokeri näyttyy joidenkin henkilöiden kohdalla ongelmallisena pelikokemuksessa. Tietoisuus pelaamiseen liittyvistä ongelmista kiinnittyi siten omaan pelikokemukseen ikään kuin välillisesti toisen kokemuksena. Riskiryhmän koehenkilöt omasivat myös jonkinasteista omakohtaista kokemusta ongelmallisista hetkistä, mikä myös oletettavasti mahdollistaa samastumisen kokemukset.

Kaksi jälkimmäistä katkelmaa ovat esimerkkinä haastateltavan ajoittaisesti koetuista ongelmista. Niistä ensimmäisen osalta on merkittävää huomata, että ajoittain koetut ongelmat liittyvät juuri motivaation välityksellä peliin kiinnitettyyn tunnekokemukseen. Jännityksen hakeminen johtaa itselle asetettujen rajojen rikkomiseen ja ”tilttailuun”. Tilttailu tai tilttaaminen on pokerin pelaamiseen oleellisesti liittyvä ilmiö ja käsite, jolla tarkoitetaan hetkellistä tunnekontrollin menetystä, joka johtaa huonoon ja huolimattomaan pelaamiseen.

Myös toisessa kohdassa motivaatioon liitetty jännityksen hakeminen koetaan pelaamisen kannalta ongelmalliseksi. Hermostuminen on nähtävissä osana ”tilttauskokemusta”, vaikka haastateltava ei tässä kohden suoraan viittaa siihen. Molemmissa kohdissa kontekstina on taitavan pelaamisen logiikka, jonka kautta myös ongelmalliseen pelaamiseen viitattiin, joten huono pelaaminen oli verrannollisessa suhteessa myös ongelmalliseen pelaamiseen. Näissä esimerkeissä taitoon viittaa puhe pelikassasta, jonka tulisi olla riittävään suuri pelin tasoon nähden, mikä olisi suojana taloudellisia menetyksiä vastaan.

Kiinnostavaa oli havaita, että omat kokemukset ajoittaisista ongelmista ja kyky eläytyä ongelmista kärsivien tarinoiniin näyttivät vaikuttavan riskiryhmän pelaajilla myös yleiseen käsitykseen nettipokerista ja omaa pelattiin esimerkiksi median antamaan kuvaan:

”...en tiedä **ehkä se antaa kumminki vähän liian ruususenki kuvan että (.) ku niitä paljon niitä juttuja** et deposin satasen ja pelasin puol vuotta ja nyt on kolkytä tonnia...”

Pokerista rakennettu myönteinen kuva mediassa voi olla houkuttimena pelaamisen aloittamiseen. Esimerkiksi television pokeriohjelmissa ylläpidetty ”kuka vain voi voittaa” -ideologia vaikuttaa houkuttelevasti. Lisäksi internetin pokeriin liittyvillä keskustelufoorumeilla kerrotaan samanlaisia tarinoita pienemmässä mittakaavassa, mihin haastateltavakin viittaa. Kun pelaamista on itse kokeillut, voi hyvin nopeasti selvittää, ettei voittoisan pelin pelaaminen olekaan niin helppoa kuin mediakuvan perusteella voisi luulla. Omien ja muiden pelaajien ongelmallisten pelikokemusten vaikutuksesta median luoma kuva asetetaan kriittiseen kontekstiin, vaikkei sitä kuitenkaan kokonaan kyseenalaisteta.

Pelaamisen orientaatio

Orientaation teemaan sijoitetut merkitystihentymät käsittelevät sisällöltään pelaajien tapaa hahmottaa yksittäisiä pelitilanteita sekä pelitilanteiden suhdetta yleiseen nettipokerin pelaamistapaan. Tulkintojen kannalta merkittävää oli havainnoida, millaisia eri merkityksellistämisen tapoja esimerkiksi ajallisuuden ja tulostavoitteiden suhteen luodaan, sekä millaisen ajatusprosessin seurauksena ratkaisut pelissä syntyvät. Tältä pohjalta luotiin tutkimuksellinen tulkinta pelaamisorientaatiosta osana pelikokemusta.

Riskiryhmän peliorientaatio oli tulkinnan mukaan ajallisesti ja tuloksellisesti jaksottaista, sisällöltään tunnepitoista ja tavoitteiltaan tunne-elämyksiin tähtäävää. Pelaamiselle asetettiin esimerkiksi aikaan, tuloksiin ja pelitapahtumiin perustuvia odotuksia. Nettipokeriin käytettävä aika haluttiin myös sijoittaa nimenomaan itse pelaamiseen, koska esimerkiksi pokerikirjojen lukemiseen käytetty aika olisi ristiriidassa viihteellisyyden ja hauskuuden periaatteiden kanssa. Orientoituminen ja pelaaminen nähdään siten yksittäisistä pelisessioista koostuvina lyhyen aikavälin projekteina eikä niinkään yhtenä pitkäkestoisena jatkumona:

”...jos on vaan joku puol tuntii aikaa ennenku jotain tapahtuu ja sit sä alat pelaamaan ni (.) tai ei itse asiassa kannata alkaa edes pelaamaan ”...**koska jos siin käy sillai et sä oot tappiolla ku se aika päättyy ni sit on tosi niinku (.) inhottava olo** tai sillai (.) just et (.)

jos sä pelaat pidemmän session ni siin ehtii tapahtuu kaiken näköstä et sä voit välillä olla tappiolla ja välillä voitot ja sillai et (...)

Katkelma esittää tavan, jolla emotionaalinen kokemus kytkeytyi pelisessiolle asetettuihin odotuksiin. Katkelman kontekstina oli keskustelu haastateltavan pelaamien pelisessioiden keskimääräisestä pituudesta. Haastatteluista havaittiin, että riskiryhmän koehenkilöille oli ominaista asettaa pelaamiselle ja yksittäisille sessioille esimerkin kaltaisia tulokseen ja pelitapahtumiin sidottuja tavoitteita. Peli-aikojen eli sessioiden pituus määrittyi tällaisten tavoitteiden kautta, koska odotusten täyttymättä jääminen aiheuttaa epämiellyttäviä tunteita. Emotionaalisesti latautuneita odotuksia asetettiin myös pelisession yksittäisille pelitapahtumille:

”...se kutos seiska nyt **siinä vähän jäi harmittaan et se (.) sitä ei tullu pelattuu sitä kättä ollenkaan siinä ois saanu varmaan ihan (.) hyvän potin kuiteski...**”

”...mut en tiä **vähä olin nyt sen takia pettyny** tuon käden jälkeen vaikka veinki sen ni (.) vähän sillai otti päähän ku (.) tuntu että olin pelannu jotenki väärin **ku en saanu enempää...**”

”...muuttaa **harmi ettei sille osunu** mitää ni (.) sil- ois se suora ollu ni **ois ollu mahtavaa** mut...”

Ensimmäisessä esimerkissä haastateltava harmittelee, ettei lähtenyt jakoon mukaan, vaikka jaon lopuksi hänelle olisi tullut voittava korttiyhdistelmä ja iso voittopotti. Haastatteluissa ilmeni muitakin kohtia, joissa harmitellen ilmaistiin yksittäisiin pelitilanteisiin liittyviä epämiellyttäviä tunteita ja pettymystä. Yleensä nämä tilanteet olivat sellaisia, että pelaaja oli luopunut omista korteistaan muiden pelaajien panostusten tähden, vaikka olisi myöhemmin osunut toivomiinsa kortteihin. Toisaalta samankaltaisia tunteita koettiin myös voitetuissa jaoissa. Kahdessa jälkimmäisessä esimerkissä koehenkilö osui toivomiinsa kortteihin ja sai käytännössä parhaan mahdollisen käden, mutta rahapotti jäi pieneksi, koska vastustaja ei ollut halukas sijoittamaan enempää rahaa pottiin. Toiveikkaus ja puhe isoista poteista olivat tyypillisempää juuri riskiryhmän koehenkilöillä ja näkyi käytännössä myös niiden aktiivisena tavoitteluna pelisessiossa:

”...mä sain periaatteessa tuon huonoimman alotus käden ni mä päätin korottaa sitä koska mä aattelin että **jos mää osuisin** kakkoseen tai seiskaan tai toivottavasti viel molempiin (.) ni mä **saisin varmaan sen kaikki merkit** siit oli varmaan aika **tyytyväinen olo sit ku se onnistu (.)** kuitenkin ilmasta rahaa ku huonoil korteilla voittaa...”

Esimerkissä koehenkilö päätti haastaa vastustajan huonommilla korteilla, koska osuessaan vastustaja ei uskoi hänen kortteihinsa. Vastustaja luopui korteistaan panostuksen jälkeen. Vaikka voitettu potti jäi pieneksi, ns. bluffaamisesta koettiin tyytyväisyyttä, koska huonoilla korteilla voittaminen koettiin ilmaiseksi rahaksi. Tämän tyylinen intensiivinen ja tunnepitoinen suhde pottien voittamiseen oli tyypillisempää riskiryhmän koehenkilöillä. Yhdellä koehenkilöllä sessiokohtainen suhtautuminen pelaamiseen ja aktiivinen pottien tavoittelemisen ilmeni hyvin ajallisuuden käsittelyn näkökulmasta:

”...ei oikein ollu korttia ja tuota (...) **rupesin jahtaamaan oikeastaa sitä että oisin vaan saanu laittaa isot...**”

Ajallisuuden näkökulman esimerkkiin tuo sen konteksti pelisessioissa. Koehenkilön pelaama pelisessio alkoi lähestyä loppuaan ja pelitapahtumat olivat jääneet hyvin vähäisiksi. Tämä johti erityisen aktiiviseen suurempia pottien tavoittelemiseen eli tilanteiden ”jahtaamiseen”.

Sessiokohtainen suhtautuminen näkyi myös siinä kuinka pelaamiseen sijoitettiin rahaa kertaluontoisesti. Riskiryhmälle tavallisempi tapa oli sijoittaa kertaluontoisia rahasummia pelaamansa pelisession ajaksi. Tämä johti siihen, että omia taitoja jouduttiin arvioimaan ilman tarkempaa tietoisuutta rahallisista tuloksista:

”...tekis mieli sanoa että oon- niin no ehkä se on ihan sillee et jonain päivänä oon voitollinen pelaaja ja jonain päivänä ihan sem- surkee et semmost **pitemmän aikavälin voitollisuutta ni mä en pysty kyllä todistaan millään ja...**”

Yksittäisiin pelitapahtumiin tai kertaluontoiseen pelisessioon voimakkaasti kiinnitettävät emootiot olivat riskiryhmälle ominaisia nimenomaan siksi, ettei peliin sijoitettu raha edusta heille pitemmän aikavälin ansaintamahdollisuutta. Yksittäisissä pelisessioissa menestymistä tai menestymättömyyttä ei suhteuteta aiempiin tai tuleviin pelikokemuksiin.

Vertailuryhmä: peliä järjellä

Yhteenvedo vertailuryhmää kuvaavista piirteistä

Vertailuryhmän kokemuksessa tärkein pelaamista motivoiva tekijä oli pelitaitojen kehittäminen ja rahan ansaitseminen pelaamalla niiden avulla. Rahan lisäksi siis pelaamista motivoi nimenomaan nettipokerin kokeminen taitopelinä, jota opettelemalla voi kehittyä paremmaksi pelaajaksi. Lisäksi kuvaan kuuluivat kehittymiseen tähtäävät keskustelut kavereiden kanssa sekä pokerifoorumeiden aktiivinen seuraaminen.

Pelihistoriaan ei mainittu liittyvän aiempaa rahapelaamista, vaan nettipokeriin oli pikemminkin törmätty vahingossa median tai kavereiden välityksellä. Aloittamispäätökseen oli vaikuttanut kaverin menestyminen tai tarinat, joissa pelaamisella on onnistuttu ansaitsemaan rahaa.

Hallinnan suhteen pelaamisessa ei tuotu esille ongelmia, vaan enemmänkin pelaamista ja resursseja rajoittavia tekijöitä. Ryhmään kuuluvat koehenkilöt eivät kokeneet nettipokeria juurikaan addiktoivaksi ja heidän oli vaikea päästä ymmärrykseen ongelmia aiheuttavista tekijöistä tai ymmärtää syvällisemmin ongelmiin johtavaa käyttäytymistä nettipokerissa. Yksittäisiin tilanteisiin, pelisessioihin ja pelaamiseen ylipäätään suhtauduttiin maltillisesti.

Pelaamiseen orientoiduttiin pitkän aikavälin projektina, jossa yksittäisillä tapahtumilla tai tuloksilla ei juurikaan ole merkitystä eikä niihin sisälly merkittävää tunnelatausta. Tunteiden sisältö nousi näillä pelaajilla lähinnä siitä, onko pelaaja mielestään pelannut hyvin eli taitavasti. Pitkän aikavälin orientaatioon kuuluu myös, että pelaamisesta ja tuloksista on tilastollista dataa, jota analysoimalla pelaaja voi tehdä päätelmiä menestyksestään ja mahdollisesti tietoja havainnoimalla kehittää taitojaan lisää.

Pelaamisen motivaatio ja vetovoimatekijät

Vertailuryhmällä motivaatio ja pelin vetovoimaisuus kiinnitettiin selvemmin nettipokerin taitoa vaativaan luonteeseen kuin riskiryhmässä. Nettipokeri nähtiin siis vahvemmin taitopelinä, jossa rahan voittaminen vaatii omien taitojen kehittämistä ja pelin opettelua. Rahan voittaminen oli tärkeä motivaatio, mutta ei välttämättä tärkein tai edes ainoana riittävä, vaan pelaamisen mielenkiinto perustui nimenomaan omien taitojen kehittämiseen erilaisten opiskelutapojen avulla. Toisaalta pelikokemus ja motivaatio näyttäytyivät laajemmassa sosiaalisessa kontekstissa juuri erilaisten opiskeluresurssien hyödyntämisenä. Kehittävät keskustelut internetin pokeriyhteisöissä tai kavereiden kanssa olivat olennainen osa nettipokerin viehätystä. Tällä tavalla nettipokerin

pelikokemus sisälsi sosiaalisen ulottuvuuden eikä perustunut pelkästään itse pelin pelaamiseen. Mielenkiintoista oli myös, että vertailuryhmässä nettipokerin pelaaminen aloitettiin kavereiden kokemusten, internetiin kirjoitettujen tarinoiden välityksellä tai jopa vahingossa. Haastatteluissa ei tuotu esille aiempaa rahapelihistoriaa, joten vertailuryhmässä nettipokeriin ei siirrytty muiden rahapelien harrastamisen kautta. Seuraavaksi siirrytään jälleen tarkastelemaan tarkempia havaintoja esimerkkien avulla:

”...se on ihan tapahtunu vahingossa että siinä kiinnosti se rahan voittaminen (.) **voittaminen että se on niinku ollu motiivina alusta lähtien että ei se niinku mitään hupipelaamista oo** (.) että se on niinku alusta asti ollu se tähtäimessä että pyritään niinku voittamaan rahaa että...”

”...että sehän se vähän on että jos sitä vähän puurtaa (.) se voittaminen tai rahan tavoitteena voittaminen menehän se semmoseksi ettei sitte välttämättä kiinnostu aina...”

Kaksi esimerkkiä yllä edustavat aineiston ääripäätä, kun puhutaan rahan tavoittelemisesta motivaationa. Esimerkeissä haastateltava esittää syitä, joiden vuoksi pelaa nettipokeria, sekä kertoo tavasta, jolla aloitti pelaamisen. Äärimmäisyydellä tarkoitetaan tapaa, jolla haastateltava näkee motivaation puhtaasti rahan tavoittelemisena. Keskittymällä rahan voittamiseen hän sanoutuu irti ”hupipelaamisesta”. Jälkimmäinen esimerkki on myös samalta henkilöltä ja siinä hän nostaa esille motivaationsa ongelmallisen puolen. Pelkkä rahan tavoittelu motiivina saattaa hänen mukaan johtaa kiinnostuksen lakkaamiseen hetkellisesti varsinkin pidempien pelaajien eli ”puurtamisen seurauksena”.

”...mut et kyl must sitä on tosi kiva pelata et must se on alusta saakka ollu niinku (.) **on siinä sitä jännitystä ja se että voi kehittyä ja se on on se parempaa ajanvie- ajankäyttöä** ku vaikka kattoo jotain telkkaria sitte...”

”...siis on se hirmu mielenkiintosta ja sitte varsinki ku **yrittää kehittää itseensä niinku pelaajana(.)et just lukee niitä toisten ketjuja tuolta** että miten ne pelannu joitain käsiä ja miten ite ehkä pelaisit niitä samoja käsiä (.) ja just niinku mä ite postailen käsiäni ja just sitte että **jos muut niinku sanoo** että miten ne niitä ois erilailla pelannu (.) et **yrittää niinku oppii niinku just koko aika pelaan paremmin...**”

Kahdessa yllä olevassa esimerkissä tiivistyy vertailuryhmässä esiintynyt sosiaalisen ulottuvuuden korostaminen ja omien taitojen kehittäminen sekä näiden yhdistyminen pelaamisen mielekkyytenä. Ensimmäisessä esimerkissä esille tuodaan jännitys, joka esiintyi keskeisenä riskiryhmän haastatteluissa. Tässä kohtaa onkin tärkeä havaita, että jännitys ei ollut pelkästään riskiryhmän tunnistama piirre pelissä ja kokemuksessa, vaikka sen merkitys näyttäytyi lopulta ryhmien välillä eri tavoin. Esimerkissä olennaista on, että jännityksen rinnalle nostetaan myös kehittyminen. Toinen keskeinen havainto oli se, kuinka henkilö mieltää pelaamisen lopulta ajan käyttämiseksi vaihtamalla ”ajanviete”-sanan ajankäytöksi.

Jälkimmäisessä esimerkissä sosiaalinen ulottuvuus näyttäytyy keskeisenä mielenkiinnon ominaisuutena. Yhteisöjen keskusteluihin osallistumalla pelaaja voi saada arvokasta palautetta muilta keskustelijoilta ja yrittää kehittää omaa pelaamistaan. Katkelman loppuosasta ilmentyy tapa, jolla vertailuryhmässä pelaamisen mielenkiinto liittyi myös itse pelaamisen ulkopuoliseen aikaan pelin opetteluun. Seuraavaksi esitellään vielä kaksi pelaamisen aloittamiseen liittyvää katkelmaa:

”...**siinä vaiheessa oli yks tuttu joka oli alkanu voittamaan aika hyvin rahaa** ja sitte mentiin jollekin paffille kokeilemaan jollaki oisko kaksikymppi talletettu ja (.) tai sillai et sillon pelattiin samalla tilillä poikaystävänsä kans...”

”...varmaan ihan yleisesti tykänny **kaikist jostain tommost peleist niinku shakista** tai tommosta joskus tullu pelailtua aika paljon **kaikenlaisia pelejä** ni (.) että saman tyyppistä toi on sitte (.) kumminki just se sitte et siihen pääsen ihan hyvälle tunti palkoilleki samalla ku pelaa ni...”

Ensimmäinen katkelma on esimerkki tavasta, jolla sosiaalinen ulottuvuus liittyy pelikokemukseen jo pelaamisen aloittamisessa ja peliuran alkuvaiheissa. Viisi kuudesta analyysivaiheessa vertailuryhmään sijoitetusta koehenkilöistä koki aloittaneensa pelaamisen kavereiden esimerkistä tai muuten tutun ihmisen ansiosta.

Toisessa katkelmassa haastateltava kertoo aiemmasta pelihistoriastaan ja yhteyksistä pelaamisen syihin. Vertailuryhmään kuuluvista henkilöistä yksikään ei nostanut esille omaa muiden rahapelien kuin nettipokerin pelaamista osana pelihistoriaansa. Toisessa esimerkissä puhe liittyy esimerkiksi shakin kaltaisiin peleihin. Niillä hän viittasi toisia pelaajia vastaan pelattaviin taitopeleihin, joilla on joitain samankaltaisia elementtejä nettipokerin kanssa. Esille nousivat muista peleistä myös videopelit ja internetissä pelattavat moninpelit, mutta rahapelejä ei kuitenkaan mainittu. Katkelman loppuosa kuvastaa jälleen tapaa, jolla vertailuryhmässä nettipokeri käsitteellistettiin taitopelinä, jota voi pelata rahasta.

Pelaamisen hallinta

Vertailuryhmän kokemuksissa hallinnan ongelmat näyttäytyivät vähäisinä ja hetkittäisinä. Hallinnasta teemana puhuttaessa tarkoitetaan tässä nimenomaan ongelmalliseen pelaamiseen liittyvää hallintaa, kuten riskiryhmänkin osalta eikä pelitapahtumien dominointiin viittaava hallinnantunnetta, kuten osittain tehtiin ryhmien yhteisiä merkityksiä tarkasteltaessa.

Yleisesti ottaen vertailuryhmässä ei siis koettu hallinnan ongelmia, vaan esimerkiksi hetkittäinen turhautuminen oli enemmänkin pelaamista rajoittava tekijä, koska se nähtiin tiukasti osana pelitaitoa. Vertailuryhmän motivaatiossa havaittu sosiaalinen ulottuvuus oli samalla tavalla ongelmia ehkäisevä resurssi. Kuten ryhmien yhteisiä merkityksiä tarkasteltaessa havaittiin, myös vertailuryhmässä ongelmia aiheuttavat kohdat tiedostettiin, mutta syvällisempää ymmärrystä tai samastumista vakavampiin ongelmiin ei vertailuryhmän puheessa ollut havaittavissa. Ongelmakohtien käsittely liittyi tiukasti omaa pelaamiseen ja pelitaitoon eikä muiden pelaajien kokemukseen juuri viitattu samalla tavalla kuin riskiryhmän kohdalla.

”...mulla on ainaki semmonen että mää en niin helposti menetä malttia että semmosta ei oikeen **totaaliltittä ei oo kyllä tullu koskaan** että...”

”...**vahvuutena on se että ei siinä lämpää ollenka** (.) pystyy vaan niinko jatkaa sitä omaa peliä koko ajan ja (.) **ei tiltaa ollenka**(.) se on aika tärkeä kuitenkin...”

”...et **vaikka häviää sillee et muut pelaa huonosti ni ei sit tuu lähettyä ite kuiteskaa millään yhtä hölmöillä käsillä** vaikka mukaan ku ne... ku sielä on niin paljon niitä sekopäitä ni sit sitä vaan (.) **et semmonen et jaksaa sit ootella niitä kortteja ja hyviä tilanteita...**”

Yllä esitetyt esimerkit liittyvät haastattelun kohtaan, jossa keskusteltiin koehenkilön heikkouksista ja vahvuuksista pelaajana. Keskustelussa ei siis varsinaisesti ollut kyse hallinnan ongelmista sillä hetkellä, mutta ongelmalliseen pelaamiseen viittaavia ilmiöitä nousi kuitenkin puheessa esille. Koska keskustelun aiheena olivat vahvuudet ja heikkoudet pelaajana, liittyi se olennaisesti taitavan pelaamisen kontekstiin. Kolmella esimerkillä on havainnollistettu tapa, jolla vertailuryhmän koehenkilöt näkivät kärsivällisyyden ja itsehillinnän osana taitavaa pelaamista eli vahvuutena.

Viimeinen kolmesta esimerkistä on erityisen havainnollinen, koska haastateltava puheessa kuvailee peliin liittyvän ominaisuuden, joka saattaisi ongelmia aiheuttaa. Haastateltava kuvailee tilanteen, jossa muiden huono pelaaminen aiheuttaa hävittyä rahaa. Tällainen tilanne siis saattaa vaikuttaa omaan pelaamiseen, ellei siihen osaa suhtautua tarpeeksi kärsivällisesti eli ”hyvien korttien ja tilanteiden oottelulla”.

”...öö no **ehkä välillä alkaa tuntuu tai turhautuu mut sit on se (.) niinku lopetan aika nopeasti** jos se ei enää sillee (.) niinku ei tunne et menee hyvin ja (.) ei usko et ny mitään hirveetä **etuu enää vastustajiin nähden siin kohtaa ku turhautuu ni...**”

”...**en ikinä mee mihinkään isompaan pöytään sitte jos häviää jotain ni (.)** ei mennä hakeen takasin että (.) sitte vaan softat kiinni ja tekeen jotain muuta (.) pelaa **sitte ku huvittaa** seuraavan kerran...”

Ensimmäinen yllä olevista esimerkeistä kertoo tavasta, jolla hallinnan kannalta ongelmallisiin tilanteisiin suhtauduttiin vertailuryhmän piirissä. Pelaaminen ei ollut pelkkää tunteetonta ja analyttistä päätöksenteko vertailuryhmän pelikokemuksessakaan. Turhautuminen ja epämiellyttävät tunteet saivat kuitenkin erilaisia merkityksiä kuin riskiryhmän puheessa.

Ensimmäinen katkelma kuvastaa, kuinka turhautuminen ja siihen reagoiminen yhdistettiin oman pelaamisen arvioimiseen taidon ja voittamisen näkökulmasta. Pelaajat kokivat turhautumisen ja epämiellyttävät tunteet syyksi lopettaa pelaaminen, koska tilanteessa pelaaja on menettänyt etuaan muihin pelaajiin nähden eikä välttämättä enää pärjää pelissä.

Toisessa esimerkissä haastateltava tulee kuvailleeksi ongelmalliselle pelaamiselle tyypillisen jahtaamisilmion, jossa hävittyjä rahoja lähdetään tavoittelemaan takaisin isommilla panoksilla. Vertailuryhmällä ei tämän kaltaisia ongelmia tai kokemuksia ollut, vaan tilanteeseen esitettiin oma ratkaisumalli. Kuten aiemmassakin esimerkissä haastateltava koki omaavansa kyvyn lopettaa pelaaminen. Epämiellyttävät tunteet olivatkin pelaamista rajoittava tekijä, koska liiallisten tunteiden vallassa pelaaminen oli ristiriidassa analyttiseen päätöksentekoon perustuvan motivaation ja pelikokemuksen kanssa.

”...että välillä sillai **veljen kanssa** pelataan että molemmat niinku pelaa vierekkäin ja eri paikoissa ja (.) siinä **jaksaa pidempään ja peli on yleensä tosi hyvää ku toinen siinä kattoo koko ajan että mitä niinku (.) sitte siinä voi puhua niistä tilanteista** ja menee aika hyvin siinä...”

Tässä esimerkissä ilmenee kaksi vertailuryhmän motivaatioon kytkeytyvää ominaisuutta hallinnan näkökulmasta. Pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus näkyi myös hallinnan teemassa. Ensinnäkin, toisen ihmisen läsnäolon koettiin olevan eduksi omalle pelaamiselle, koska toisen pelaajan tarkkailu auttaa välttämään esimerkiksi pitkästymisen tai turhautumisen aiheuttamia virheitä. Toiseksi, opettelun ja kehittymisen motivaatio toteutuu välittömänä vuorovaikutuksena ja keskusteluna pelitilanteessa.

”...jonkun asteista mutta ei niinkun semmmosta ei mitään älytöntä tilityä ei oo tullu että (.) että mä **oon vähän kauhulla lukenu noita mitä juttuja niitä monellaki on ollu** että...”

”...on siis se että kun ne hirveesti siis joku asiantuntijat pitää sitä hirveen koukuttavana (.) niin ku että ne verrataan niit- johonki noihin muihin Ray:n peleihin niin **en mä niinku pitäis sitä sillai koukuttavana...että mä pelaan aika paljon mut sit mä voin olla myös tosi paljon pelaamatta** ei se siis- ei se mulla ainakaan vaikuta...”

Lopuksi kaksi esimerkkiä siitä kuinka vertailuryhmän koehenkilöt kokivat nettipokerin ongelmalliseksi peliksi. Ensimmäisessä esimerkissä haastateltava myöntää kokeneensa jonkin asteista

”tilttiä”, mutta vetoaa lopulta siihen, että mitään älytöntä ei ole tapahtunut. Loppuosassa katkelmaa hän viittaa ”kauhulla” lukemiinsa juttuihin. ”Kauhulla” hän viittaa tässä katkelmassa muiden kohtaamiin ongelmiin, jotka hän mielsi oman kokemuksensa perusteella itselle vieraiksi. Tämä oli vertailuryhmän kokemukselle ominainen tapa keskustella nettipokerista ongelmia aiheuttavana pelinä. Haastateltavat eivät esittäneet samastumisen tai ymmärryksen kokemuksia ongelmista puhuttaessa, kuten riskiryhmän jäsenillä oli tavallista. Toinen esimerkki kuvastaa samaa havaintoa. Katkelmassa haastateltava suhtautuu kriittisesti ”joidenkin asiantuntijoiden” näkemykseen nettipokerin koukuttavuudesta vetoamalla omaan kokemukseen pelimääristä.

Pelaamisen orientaatio

Vertailuryhmän pelaajat orientoituivat pelaamiseen enemmän pitkän aikavälin näkökulmasta. Pelaaminen ja pelitilanteet nähtiin päätöksentekona, jossa yksittäisillä pelitapahtumilla ei välttämättä ole suurta merkitystä. Voidaan sanoa, että riskiryhmässä havaittua intensiivistä rahapottien ja tilanteiden tavoittelua ei vertailuryhmän osalta ollut havaittavissa.

Pitkän aikavälin näkökulmaan kuului myös, että tulostavoitteita ei nähty yksittäisille pelisessioille mielekkääksi asettaa. Vertailuryhmän orientoitumisentalle oli tyypillistä, että nettipokerin pelaaminen ei välttämättä aina näyttäyty mielekkäänä toimintana, vaan sen koettiin esimerkiksi aiheuttavan pitkästyminen tunteita. Esimerkiksi sosiaalinen ulottuvuus, kuten kaverin kanssa pelaaminen nähtiin resurssina, jonka avulla pelaamista jaksetaan pidempään.

”...ei siitä jääny kauheesti mitään se että ku ei se nyt mikään niin kauheen hyvä käsi kuiteskaa musta ollu ni sitä **viittiny alkaan mitään kauheen isoa pottiakaan tekemään...**”

”...ei se tollaa ku se bettas noin paljon ni en mä kahta euroo tommoseen pottiin **ku on niin pieni todennäköisyys että se kutonen sieltä oikeasti tulee** niin ei se sillai jää harmittamaan...”

Ensimmäisessä esimerkissä koehenkilö voitti pelaamansa jaon, mutta voitettu rahapotti jäi suhteellisen pieneksi. Haastateltavalta kysyttiin, millaisia tunteita tilanne herätti ja olisiko jokin siinä voinut jäädä vaivaamaan. Katkelma kuvastaa vertailuryhmän maltillista suhtautumista yksittäisiin potteihin.

Toisessa esimerkissä pelaaja olisi myöhemmin osunut haluamaansa korttiin, mutta oli jo luovuttanut aikaisemmin jaossa. Tässäkin esimerkissä haastateltavalta kysyttiin mahdollisista epämiellyttävistä tunteista tilanteessa. Koehenkilö käyttää ns. teknistä puhetta ja vetoaa lopulta todennäköisyyksiin. Tämä oli tyypillinen tapa perustella epämiellyttävien tunteiden poissaolo.

”...mut ei oo siis oikeen mitään – mieluiten ei kauheesti tappiota ja ennemmin jonku verran voittoa mut **en mää osaa mitään tavoitteita** ko riippuu sit niin paljon käsistä ja niin paljon pelaajista ja...”

”...ei mulla yleensäkkä oo kyllä (.) sillai mitään ihmeellisiä (.) **varsinka mitään rahallisia tavoitteita ei oo koskaan (.) et yrittää vaan pelata hyvin (.)** että ku hirveen monet just sitä sanoo että ku liikaa keskittyy siihen rahaa (.) että niinku pitäis voittoa (.) niin sitä yleensä sitte vaan häviää...”

”...ei oo että en mä koskaan aseta mitään semmosia (.) **et kyl se pitkällä tähtäimellä ne tulokset näkyy että (.)** että ei sillä oo mitään merkitystä häviääkö yhdessä sessiossa yhden kaks vai kolme buyiniä ja (.) seuraavassa ne tulee takasin tai enemmänki että ei sillä oo mitään merkitystä...”

”...no ei mitään yleistä aina tilanteen mukaan **mieltii mikä on** tota niinku (.) **kannattavin ratkasu pitkäl juoksul...**”

Neljä edellä olevaa katkelmaa on haastatteluiden kohdista, jossa keskusteltiin pelatun pelisession tavoitteista ja koehenkilön yleensä pelisessiolle asettamista tavoitteista. Esimerkit heijastavat sitä kuinka suurin varauksin sessiokohtaisiin tavoitteisiin suhtauduttiin. Pitkän aikavälin näkökulmana nostettiin tässä yhteydessä esiin nettipokerin lyhyen aikavälin arvaamattomuus.

Toisesta esimerkistä on mielenkiintoista havaita, että haasteltavan kuvaus liittyy ikään kuin käänteisesti juuri riskiryhmässä esiin nousseeseen aktiiviseen pottien tavoitteluun ja sessiokohtaisiin tavoitteisiin. Neljäs esimerkki kuvastaa tapaa, jolla vertailuryhmän orientaatio näkyi suhteessa yksittäisiin tilanteisiin. Motiivina on edelleenkin raha, mutta päätöksenteko yksittäisissä tilanteissa nähtiin osana ”pitkää juoksua”.

”...vahvuuksia on just tämmönen et sitte että kassanhallinta on niinku kunnossa että (.) että mä pelaan **mielummin ylisuurella kassalla ku ylipienellä...**”

Vertailuryhmään ei kuulunut pelaajia, jotka käyttäisivät riskiryhmälle ominaiseen tapaan yksittäisiä rahasummia sessioihin. Kaikilla vertailuryhmään sijoitetuilla henkilöillä oli yksi pelamiseen käytettävä pelikassa, ja kassanhallinta nostettiin esille esimerkiksi omana vahvuutena, kuten esimerkissä yllä. Lisäksi usealla vertailuryhmän koehenkilöistä oli käytössään pelikassan seurantaan ja pelin analysointiin tarkoitettuja tietokoneohjelmia.

Tulokset fysiologisten reaktioiden mittauksesta ja pelikokemuslomakkeista

Fysiologisten reaktioiden kuvaus

Pelaajien fysiologisista reaktioista kerättyä aineistoa hyödynnettiin siten, että sen perusteella pystyttiin tunnistamaan ne pelisessioiden tilanteet, joissa pelaajien reaktioissa näkyi merkittäviä muutoksia. Näitä tilanteita käytiin pelaajien kanssa läpi haastattelutilanteessa. Tämän lisäksi fysiologisista reaktioista kerättyä dataa analysoimalla tehtiin havaintoja, jotka tukivat haastateluaineistosta tehtyjä tulkintoja. Analyysillä ei siis pyritty tilastollisesti luotettaviin johtopäätöksiin vaan pikemminkin kuvaukseen pelikokemuksen fysiologisesta tasosta.

Sydämen toiminta mitattiin ns. kolmiomenetelmällä: elektrodit olivat asennettuna kolmeen kehon kohtaan. Sydämen toiminnasta tallentui tällä menetelmällä kunkin koehenkilön elektrokardiografia (ECG). ECG:tä ei analysoitu sellaisenaan, vaan ohjelmisto oli ohjelmoitu laskemaan ECG:stä koehenkilöiden sydämen lyöntitiheys (HR) kullakin hetkellä. Sydämen lyöntitiheyttä merkitsevänä yksikkönä seuraavissa kuvioissa käytetään muotoa *bts/min*.

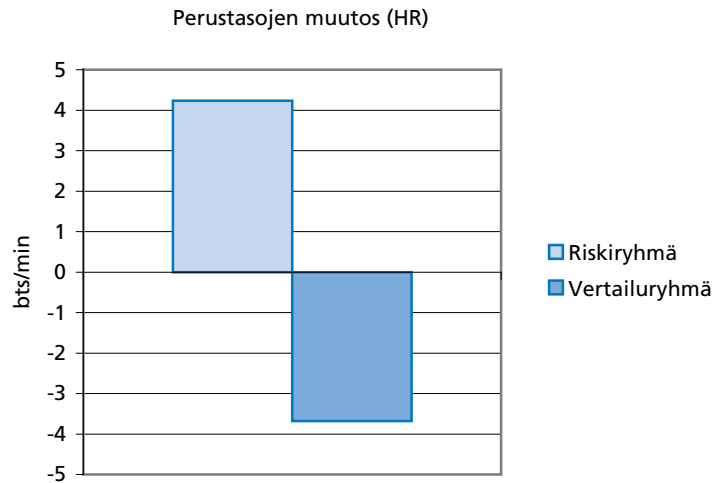
Ihon sähköjohtavuudessa (GSR) mitattavana kohteena on käytännössä pelaajan erittämä hien määrä. Vireystilan aktivoituessa elimistö erittää enemmän hikeä ihon pintaan ja sähköjohtavuus kasvaa. Yksikkönä oli milliohmi, jonka lyhenteenä kuvioissa käytetään muotoa *mmoh*.

Reaktioina sydämen toiminta ja ihon sähköjohtavuus kertovat vireystilasta eri tavoin. Sydämen toiminta on ärsykeisiin nopeammin reagoivaa, kun taas ihon sähköjohtavuudessa reaktiot näkyvät hitaammin ja pienempinä muutoksina.

Haastateluaineiston analyysin perusteella löydetty kahden ryhmän tärkein erottava tekijä pelikokemuksessa oli vahvempaan tunnekokemukseen perustuva riskiryhmän pelikokemus ja toisaalta vertailuryhmän maltilliseen laskelmointiin perustuva pelaaminen. Fysiologisten reaktioiden tasolla havaittiin tätä erottelua tukevia piirteitä.

Pelitalanteiden ja koko pelisession vaikutuksia pelaajien yleiseen vireystilan muutokseen havainnoitiin vertailemalla fysiologisten toimintojen perustasoja. Pelaajilta mitattiin vireystilan perustaso minuutin ajalta ennen pelaamisen alkamista sekä pelaamisen päätyttyä. Kullekin

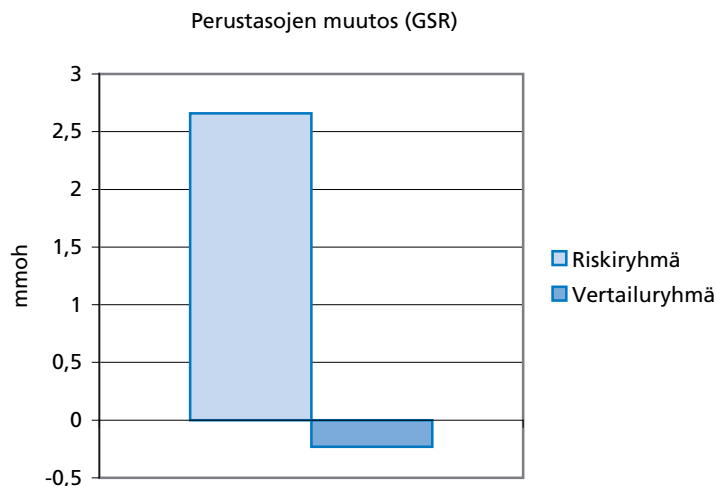
koehenkilölle laskettiin perustasojen välinen erotus ja erotuksista laskettiin ryhmäkohtainen keskiarvo.



Kuvio 1. Sydämen sykkeen (HR) perustasojen muutokset pelaamisen päätyttyä

Kuviossa 1 on esitetty ryhmien perustasoissa tapahtunut keskimääräinen muutos pelaamisen päätyttyä. Kuviossa arvo nolla ilmaisee, että ryhmän koehenkilöiden perustaso olisi ollut keskimäärin sama ennen pelaamista ja pelaamisen jälkeen. Riskiryhmän koehenkilöiden sydämen lyöntitiheys oli perustasoilla mitattuna keskimäärin n. 4,2 lyöntiä minuutissa korkeampi pelaamisen jälkeen kuin ennen pelaamista. Vertailuryhmän pelaajilla tulos oli lähes päinvastainen. Heillä syke oli pelaamisen päätyttyä n. 3,7 lyöntiä minuutissa alemmalla tasolla kuin ennen pelaamista.

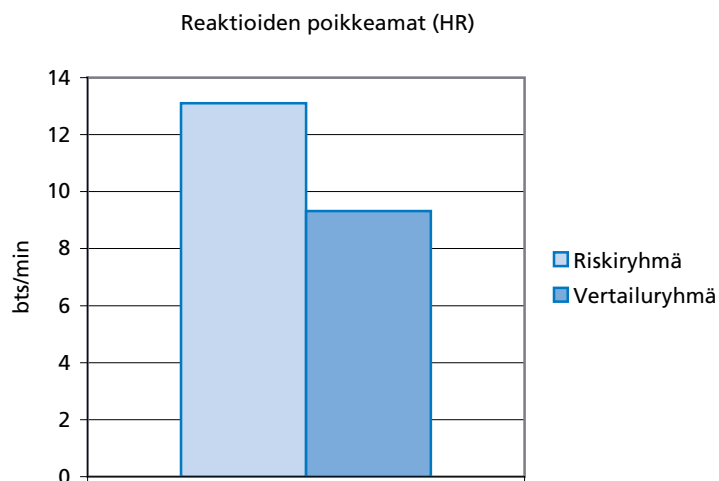
Haastatteluista tehtyjä havaintoja mukailien voidaan todeta, että riskiryhmän koehenkilöiden suhtautuminen pelisessioon enemmän tunnetasolla näkyi myös pelin aikana ja sen jälkeen kohonneena vireystilana. Riskiryhmän koehenkilöiden perustaso oli siis noussut enemmän pelaamisen aikana tai laskenut pelaamisen jälkeen hitaammin kuin vertailuryhmällä. Useat koehenkilöt kertoivat kokeneensa jännitystä itse koetilanteen luonteesta ennen pelaamista, mutta vertailuryhmän koehenkilöt näyttivät rauhoittuneen pelin aikana enemmän myös tässä mielessä. Samansuuntaisia havaintoja tehtiin ihon sähköjohtavuuden suhteen.



Kuvio 2. Ihon sähköjohtavuuden (GSR) perustasojen muutokset pelaamisen päätyttyä

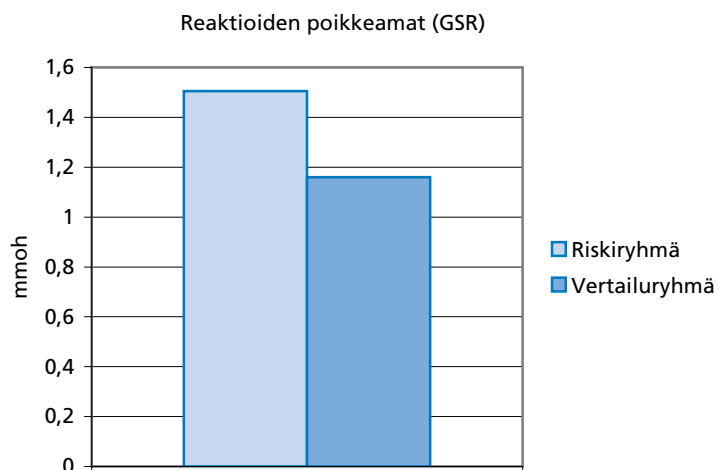
Riskiryhmällä perustasojen arvot olivat jälleen keskimäärin korkeammat pelaamisen päätyttyä kuin ennen pelaamista. Riskiryhmällä ihon sähkönjohtavuus oli keskimäärin 2,7 mmoh korkeampi pelaamisen päätyttyä kuin ennen pelaamista. Vertailuryhmällä perustaso oli pysynyt lähes ennallaan (-0,23 mmoh) pelisession alkua ja loppua verrattaessa. Kaikkien pelaajien perustason keskiarvo oli ennen peliä n. 16,8 mmoh ja 17,7 mmoh pelin päätyttyä. Myös ihon sähkönjohtavuuden suhteen riskiryhmällä havaittiin siis keskimäärin korkeampi vireystila kuin vertailuryhmällä pelaamisen päätyttyä.

Fysiologisten reaktioiden voimakkuutta ja vaihtelua tutkittiin laskemalla keskihajonta kullekin pelaajalle. Tällä tavalla voitiin saada hieman kuvaa siitä, millä tavalla pelaajien arvot poikkesivat heidän omista session keskiarvoistaan ja millä tavalla erot näkyivät ryhmien välillä.



Kuvio 3. Sydämen sykkeen keskihajonnat ryhmien välillä

Riskiryhmällä sydämen lyöntitiheyden (HR) keskihajonta oli suurempi kuin vertailuryhmällä eli heillä poikkeamat keskiarvosta olivat keskimäärin suurempia kuin vertailuryhmällä. Riskiryhmän keskihajonta oli n. 13,1, kun vastaava luku vertailuryhmällä oli n. 9,3. Havainto näyttäisi tukevan tulkintaa heidän tunnesidonnoisemmasta ja intensiivisemmästä tavastaan suhtautua yksittäisiin tilanteisiin, koska heillä fysiologisten reaktioiden vaihtelu esiintyi suurempana.



Kuvio 4. Ihon sähköjohtavuudesta lasketut keskihajonnat ryhmien välillä

Ihon sähköjohtavuudessa tulokset olivat samansuuntaisia. Hajonta oli jälleen keskimäärin suurempi riskiryhmässä verrattuna vertailuryhmän koehenkilöiden vastaaviin arvoihin. Riskiryhmän keskihajonta oli n. 1,5 mmoh ja vertailuryhmällä 1,16mmoh. Riskiryhmän suurempi keskihajonta ihon sähköjohtavuudessa viittasi keskimäärin suurempaan vireystilan vaihteluun kuin vertailuryhmän koehenkilöillä.

Pelikokemuslomakkeiden evidenssi

Pelikokemuslomakkeiden vastauksia tulkittiin kahdesta näkökulmasta. Osa kysymyksistä käsiteli pelaajien päätöksentekoon, hallintaan ja ratkaisuihin liittyviä kokemuksia. Toisessa osassa tarkasteltiin pelikokemuksen emotionaalisempaa osuutta.

Pelikokemus näyttäytyi pelaajien itsearvioinnissa eli pelikokemuslomakkeiden vastauksissa kaikilla pelaajilla hyvin samankaltaisena. Lomakevastauksien kuva pelikokemuksesta vastasi yleensä ottaen haastatteluista tehtyjä tulkintoja erityisesti kaikille pelaajille yhteisten merkitysten osalta. Luottamus omaan pelitaitoon, pelistrategiaan ja ratkaisuihin näkyi myös pelikokemuslomakkeiden vastauksissa. Toisaalta vastauksissa havaittiin myös eroja, jotka vastasivat ryhmien välillä havaittuja kokemuksellisia eroja. Riskiryhmän pelikokemuksessa tärkeä jännityksen elementti näkyi osittain myös pelaajien itsearvioinneissa.

Eniten pelaajien välistä yhdenmukaisuutta löytyi kysymyksistä, jotka liittyivät omien ratkaisuiden, itsevarmuuden ja pelinkulkuun vaikuttamisen arviointiin. Suurin osa (70 %) pelaajista arvioi itsevarmuutensa suureksi. Hyvin vähän itsevarmuutta kokeneita ei vastauksissa ollut lainkaan.

Itsevarmuus näkyi myös luottamuksena omaan pelistrategiaan. Huomattava osa (70 %) pelaajista koki pelanneensa täysin niin kuin oli aikonutkin. Omassa pelitavassa pysyttiin tiukasti eikä omia ratkaisuja vastauksissa merkittävästi kaduttu. Lisäksi omaa pelaamistaan ja ratkaisuitaan pelaajat kokivat hallitsevansa keskimäärin paljon. Vastauksien hajonta oli jälleen vähäistä, eikä ”vähän” tai ”ei juuri lainkaan” -luokkiin vastattu lainkaan. Pelaajien yhteisessä kokemuksessa havaittu itseluottamus ja usko omaan pelistrategiaan näkyi siis myös pelikokemuslomakkeiden vastauksissa hyvin yhtenäisenä, eikä ryhmien välillä ollut tässä suhteessa eroja.

Emotionaaliseen tasoon ja tunnekokemukseen viittaavissa kysymyksissä ryhmien välillä oli havaittavissa jonkinasteinen kokemuksellinen ero. Erot ilmenivät kuitenkin vain kahden kysymyksen vastauksissa. Kysymyksiin vastattiin viisiportaisella asteikolla, jossa yksi tarkoitti ”huomattavan paljon” ja viisi ”ei juuri lainkaan”. Riskiryhmän koehenkilöt kokivat pelisession aikana keskimäärin enemmän jännitystä kuin vertailuryhmä. Riskiryhmälle laskettu keskiarvo oli n. 2,8. Vertailuryhmän vastaava keskiarvo oli 3,6.

Toinen emotionaaliseen kokemukseen ja myös fysiologiseen reagointiin viittaava kysymys koehenkilöiden kiihtyneisyyden asteesta antoi samankaltaisia tuloksia. Riskiryhmän pelaajat tunsivat itsensä jonkin verran kiihtyneiksi tai eivät osanneet ottaa kantaa kiihtymisensä asteeseen, kun taas vertailuryhmän pelaajat arvioivat kiihtyneensä pelin aikana vähän.

Yleisesti tunnekokemukseen ja kiihtymiseen liittyvistä vastauksista voidaan sanoa, että vertailuryhmän pelaajista kukaan ei arvioinut kiihtyneensä paljon, kun taas riskiryhmällä tätä vaihtoehtoa esiintyi. Näiden kahden kysymyksen vastauseroissa nähtiin yhtymäkohtia haastatteluaikoina tuloksiin, joissa esimerkiksi jännityksen hakeminen havaittiin ryhmiä erottelevaksi tekijäksi. Muiden kysymysten osalta ryhmät eivät oleellisesti eronneet vastauksissaan.

Kaikkiaan pelikokemuslomakkeiden kysymyksiä tarkasteltaessa hajonta oli suurinta myönteisiä ja kielteisiä tunteita kartoittavissa kysymyksissä. Pelaajat arvioivat kokeneensa myönteisiä ja kielteisiä tunteita väliltä hyvin paljon tai vähän. Ryhmien välillä ei vastauksissa ollut systemaattista eroa, mikä kertoo osaltaan yksittäisten sessioiden ja pelaamisen vaihtelevasta luonteesta. Pelisesiot eivät siis olleet vertailuryhmälle pelkkää tunteetonta analyttistä päätöksentekoa, vaan myös siihen kuuluvat kokivat pelaamisesta myönteisiä ja kielteisiä tunteita.

5 PÄÄTELMIÄ JA SUOSITUKSIA

Päätelmät tutkimuksesta

Tämän tutkimuksen lähtökohta oli tarkastella kahden erityyppisen pelaajaryhmän pelikokemusta nettipokerissa. Tutkimushypoteesina oli, että erityyppiset pelaajat suhtautuvat eri tavoin nettipokerin vetovoimatekijöihin, millä on vaikutusta pelaamisen hallinnan kannalta. Tutkimuksessa kerätty aineisto ja sen analyysi tukivat tutkimushypoteesia. Vaikka tietyt nettipokeriin liitettävät ja liittyvät merkitykset olivat yhteisiä kaikille koepelaajille, oli ryhmien välillä myös eroja pelikokemukselle merkityksellisten seikkojen suhteen.

Tutkimuksessa löydettiin joukko pelaajille yhteisiä tekijöitä pelikokemuksessa. Tekijät liittyivät osaksi pelaajien omaan toimintaan ja osaksi pelin luonteeseen. Erityisesti nettipokeriin pelinä liittyä tutkimuksessakin havaittuja ominaisuuksia, jotka tekevät siitä houkuttelevan pelin ja johon on siten mahdollista kehittää myös ongelmallinen suhde. Tutkimuksessa ilmennyt voimakas rahan voittamisen motivaatio yhdistettynä nettipokerissa esiintyvään suureen tulokselliseen varianssiin eli huomattavaan satunnaisuuden osuuteen voi olla varsinkin aloittelevalla pelaajalla riskialtista maaperää kehittää ongelmallinen suhde pelaamiseen. Esimerkiksi isot voitot peliuran alussa saattavat antaa pelaajalle väärän mielikuvan omista taidoistaan ja mahdollisuuksistaan voittaa rahaa jatkossa (vrt. Turner 2002; Coventry & Constable 1999). Mielenkiintoisia olivat myös pelaajien haastatteluissa esille nostamat tarinat, joissa joku tuttu tai tuntematon oli alkanut voittaa rahaa pelaamalla. Tässä tutkimuksessa ei lopulta ollut mahdollista vastata siihen, millaista osaa syntyneet mielikuvat saattavat yleisesti peliongelmiin synnyssä esittää.

Kaikki pelaajat esittivät myös oman vahvan käsityksensä siitä, kuinka peliä tulisi pelata voitollisesti. Nettipokerille on ominaista, että yhtä optimaalista strategiaa on tuskin mahdollista kehittää. Tämä tarjoaa mahdollisuuden pelaajalle kehittää omaa pelistrategiaa ja uskoa siihen. Omaan pelistrategiaan juuttuminen voi kuitenkin olla ongelmallista, jos sitä ei hävitessä kyetä korjaamaan tai siitä ei pystytä luopumaan kokonaan. Strategiaan saattaa hyvin liittyä puutteellisia käsityksiä esimerkiksi todennäköisyyksistä. Turner (2002) tunnisti tutkimuksessaan yhdeksi riskitekijäksi puutteellisen käsityksen peleissä vallitsevista todennäköisyyksistä.

Ryhmien pelikokemukset erosivat olennaisimmin sen suhteen, kuinka tunteellisesti pelaamiseen suhtaudutaan ja millä tavalla jännitys katsotaan osaksi pelaamista. Vaikka riskiryhmän pelaajat eivät olleet ongelmapelaajia, voi heidän pelikokemuksistaan löytää yhtymäkohtia peliongelmiin syistä tehtyihin tutkimuksiin ja teorioihin. Parke ym. (2005) painottavat tutkimuksessaan, että välttämällä emotionaalista suhtautumista pelaamiseen pelaaja voi välttää ”tilt”-tilaan joutumista tai epärealistista voittojen jahtaamista. He painottavat myös, että internetissä pelaavat ovat erityisesti vaarassa tässä suhteessa, koska pelipöydät ovat auki 24 tuntia vuorokaudessa. Pelaamisen ei tarvitse missään vaiheessa keskeytyä esimerkiksi pelipaikan sulkeutumisen tähden.

Riskiryhmän pelikokemuksessa jännityksen hakeminen ilmeni myös pelitilanne- tai pelisessiokohtaisten rahapottien aktiivisena tavoitteluna. Vertailuryhmässä orientoiduttiin selkeästi pitemmän aikavälin tuoton tavoitteluun. Lisäksi riskiryhmässä pelisessiolle saatettiin yleisesti asettaa odotuksia toiminnan määrän suhteen.

Lesieur (1977) tunnisti ongelmapelaamisessa kaksi keskeistä piirrettä. ”Chasing” eli jahtaaminen tarkoittaa yritystä voittaa hävityt rahat takaisin jatkamalla pelaamista häviöt kattavan voiton toivossa. Toinen ongelmapelaamista määrittävä tekijä oli toiminnantunteen (*action*) tavoittelu pelaamisesta. Tässä tutkimuksessa havaittu toiminnan tavoittelu ei kuitenkaan liittynyt suoraan Lesieurin kuvaamaan jahtaamis-ilmiöön, vaan oli osa miellyttävälle pelisessiolle asetettuja odotuksia. Lisäksi Lesieurin tutkimuksessa toiminnantunteen kannalta pelaajalle oli

tärkeää koko pelaamiseen liittyvä tapahtuma prosessina, ei pelkästään itse peli. Näistä tekijöistä muodostui peliongelmaisen uran etiologia, jossa ensin pelaamisesta etsitään itselle toiminnan kokemuksia ja tappioiden kasvettua häviöitä yritetään voittaa takaisin pelaamalla. eCogran (2007) tutkimusraportissa voitollisempaa pelaamista ennusti juuri vähäisempi taipumus voittojen ”jahtaamiseen”. Voitollisuus oli vastaajien itsensä ilmoittama. Lisäksi menestymistä ennusti mm. pokerin mieltäminen enemmän taitopeliksi kuin onnen peliksi ja pelikassasta pienien summien käyttäminen pelaamiseen. Lopulta parhaiten näyttivät menestyvän ne pelaajat, jotka olivat motivoituneita pelaamaan ansaitakseen rahaa, mutta eivät motivoituneet pelaamaan lievittääkseen tylsistymistään.

Samassa raportissa havaittiin, että nettipokeri ei ole pelkästään yksin omissa oloissa pelattava peli, vaan monet pelaajat ovat osallisina erilaisissa pelin ympärillä pyörivissä sosiaalisissa yhteisöissä tai vähintään seuraavat erilaisia pokeriin liittyviä keskustelupalstoja internetissä. Myös tässä tutkimuksessa havaittiin nettipokerin sosiaalinen ulottuvuus, mutta se näyttäytyi enemmän vertailuryhmän ominaisuutena ja riskeiltä suojaavana tekijänä kuin yleisenä piirteenä nettipokerin pelaamiselle.

Yksi tärkeä syy liittyä peliyhteisöihin on halu kehittyä pelaajana (Parke & Griffiths 2006). Tästä syytä ei ole yllättävää, että nimenomaan vertailuryhmään kuuluvat, nettipokeriin enemmän professionaalista asennetta ylläpitävät pelaajat hyödyntävät nettipokeriin liittyviä pelin ulkopuolisia yhteisöjä ja palveluja. Vaikka digitaalisten viihdepelien yhteydessä on havaittu, että peliyhteisöihin kuuluminen edistää pelaamisen jatkamista (Koivisto 2003), voi peliyhteisöillä olla myös peliongelmita suojaavia merkityksiä varsinkin taidollisia elementtejä sisältävien rahapelien osalta.

Motivaatiot, jotka liittyvät lähes ainoastaan rahan voittamiseen ja tunnetilojen tavoittelemiseen, näyttivät yhdistettynä aiheuttavan hetkittäisiä ajankäyttöön liittyviä tai taloudellisia menetyksiä. On kuitenkin erityisen tärkeä huomata, että suuria pelaamiseen liittyviä ongelmia ei tämän tutkimuksen koepelaajien keskuudessa havaittu, vaan kyseessä oli pikemminkin kaksi erilaista tapaa suhtautua nettipokerin pelaamiseen.

Voidaan olettaa, että viihteellisesti pelaaville pelaajille pienet taloudelliset tappiot tai silloin tällöin pitkiksi venähtäneet pelisessiot ovat pelaamisen arvoisia ja kuuluvat miellyttävään pelikokemukseen eikä niitä voida yleisesti laskea peliongelman merkeiksi. Vertailuryhmälle taas nautittava pelikokemus tulee osittain pelaamisen ulkopuolella pelin opiskeluun ja analysointiin käytetystä ajasta sekä voitollisesta tuloksesta.

Turnerin (2002) tutkimuksessa simuloitiin pokerin pelaamista asettamalla taidoiltaan eritasoisia pelaajia pelissä vastakkain. Tutkimuksessa havaittiin, että pelissä menestyivät lopulta paremmin taidoltaan paremmat pelaajat. Pelaajat eivät kuitenkaan olleet oikeita pelaajia vaan ohjelmoituja pelaajatyyppejä. Oikeiden pelaajien käyttäminen tutkimuksessa olisi käytännössä hyvin vaikeaa, koska tilastollisten johtopäätösten tekemiseksi aineiston tulisi sisältää lukuisia tunteja pelaamista ja tuhansia pelattuja jakoja.

Myöskään tässä tutkimuksessa ei pyritty tekemään johtopäätöksiä koehenkilöiden todellisesta voitollisuudesta. Pelin opettelu ja taito nousivat kuitenkin pelaajien puheessa esille suojaavina tekijöinä. Pelin opettelu ja taito sisälsivät tekijöitä, jotka auttavat riskien hallinnassa. Esimerkiksi tunteiden kontrolloiminen ja pelikassan hallinta nähtiin osana taitavaa pelaamista. Mikään määrä opettelua ei kuitenkaan takaa, että pelaaja tulee lopulta jäämään voitolle. Koska peliä pelataan toisia pelaajia vastaan, pelin järjestäjä ottaa oman osuutensa pelistä ja muutkin pelaajat kehittyvät, huomattava osuus kaikista pelaajista jää lopulta häviölle.

Tutkimuksen tavoitteisiin ei kuulunut objektiivisesti arvioida, missä määrin koehenkilöt oikeasti voittavat rahaa pelaamalla. Ryhmien pelikokemuksen perusteella ei voida tehdä johtopäätöksiä siitä, kuinka hyvin menestynyt kukin koehenkilöistä on pelaajana tai kuinka hyvin he pelasivat laboratorion pelisessiossa.

Lisäksi on myös korostettava, että pelikokemus ei ilmennyt pelkästään kahdella eri tavalla. Kaikki yhden ryhmän kokemuksesta löydetty havainnot eivät ilmenneet yhtä vahvasti kaikilla sen jäsenillä, vaan yksilöllisiä painotuksia luonnollisesti oli olemassa. Tutkimuksen tuloksia on mahdollista siis lukea myös toisella tavalla. Stereotyyppiset tulokset kahden ryhmän pelikokemuksista voidaan myös ajatella jatkumon kohdiksi, joiden väliin haastateltavat olivat kokemustensa mukaan sijoitettavissa.

Tutkimustulosten yleistettävyydessä on myös oltava varovainen. Koehenkilöiden ja aineiston määrä on siinä mielessä rajallinen, että tulokset tuskin tavoittavat kaikkia mahdollisia pelaamisen tapoja. Esimerkiksi erittäin suurella riskillä ja korkealla tunnetasolla pelaava pelaaja voi oletettavasti olla määrittelemättömistä syistä voitokas pelaaja ainakin tietyllä aikavälillä. Toisaalta äärimmäisen ahkerasti peliä opetteleva ja voimakkaan tunnekontrollin säilyttävä pelaaja voi kuitenkin olla lopulta häviölle jäänyt pelaaja. Onkin hyvin mahdollista, että tutkimuksen koehenkilöt edustivat tässä mielessä tavallisia nettipokerin pelaajia. Laajempaa tutkimusta tarvittaisiin jatkossa selvittämään, missä määrin tutkimuksen havainnot ja tulokset ovat yleistettävissä koko nettipokerin pelaajakuntaan. Aineiston koon lisäksi tutkimustulosten tulkintaa ja yleistettävyyttä rajoittaa laboratorion pelisession luonne. Koehenkilöiden toiminta laboratoriossa keskittyi itse pelaamiseen eivätkä he voineet esimerkiksi katsella televisiota, kuunnella musiikkia tai lukea sähköpostia pelatessaan. Tällaista pelaamisen yhteyteen liitettyä sivutoimintaa tuotiin esille haastatteluissa, mutta sen todellista vaikutusta itse pelaamiseen ei voitu suoraan arvioida. Toinen haastatteluissa epäsuoraan havainnoitu tekijä oli pelisessioiden pituuden vaikutus pelaamiseen ja pelikokemukseen. Laboratorion pelisessio oli suhteellisen lyhyt, sillä koehenkilöt saattavat normaalisti pelata huomattavasti pidempiä pelisessioita. Pitkien pelisessioiden tutkiminen joko kontrolloiduissa laboratorio-olosuhteissa tai pelaajien omassa peliympäristöissä saattaisi tarjota mielenkiintoista tietoa esimerkiksi kahden pelikokemukseltaan erilaisen ryhmän vertailussa.

Fysiologisista reaktioista kerätyn datan tulkinnassa ja analysoimisessa rajoituksena oli pelisession osittain kontrolloimaton luonne ja koehenkilöiden määrä. Koehenkilöiden suppea määrä mahdollisti kuitenkin pelikokemuksen monipuolisen tarkastelemisen tutkimukseen osallistuneiden koehenkilöiden osalta. Fysiologisten reaktioiden tarkasteleminen yksittäisissä pelitilanteissa ei lopulta ollut mielekäästä, koska pelisessiot olivat tilanteiltaan keskenään erilaisia eikä yhden session pelitapahtumien keskinäisiä vaikutuksia pystytty määrittelemään.

Monimenetelmäinen tutkimusote tarjosi kuitenkin mahdollisuuden käyttää erilaisia aineistoja yhdessä ja tukea näitä toisiinsa. Monimetelmäisellä tutkimuksella pystyttiin avaamaan joitakin uusia näkökulmia pelikokemuksen sekä peliongelmien tutkimuksen kenttään. Tutkimus auttaa näkemään, millä tavalla nettipokeri näyttätyy pelaajalle mielenkiintoisena ja hauskana harrastuksena. Toisaalta tutkimuksessa havaittiin niitä pelaamisen ja pelin tekijöitä, jotka saattavat johtaa peliongelmiin. Tutkimus oli askel kohti uudenlaista pelitutkimusta, joka toivottavasti tarjoaa uusia näkökulmia niin pelikokemus- kuin ongelmapelaamistutkimukselle.

Nettipokerin pelaamisen hallintaa koskevia suosituksia

Yleisiä suosituksia

Nettipokerin kaltainen ilmiö esittää tutkimukselle moninaisia haasteita, mikä vaikeuttaa myös sitä koskevien yksityiskohtaisten suositusten tai ohjeistusten laatimista. Pokerissa on pelinä piirteitä, jotka liittyvät sen toisaalta taidolla pelattavien korttipelien, sosiaalisen ajanvietteen ja mediaviihteen maailmoihin, toisaalta rahalla pelattuna sitä on aina lähestyttävä myös potentiaalisena uhkapelinä. Rahan menettämisen mahdollisuus on pelissä läsnä siinä missä voittamisen houkuttava mahdollisuuskin. Pelaajalle pieniinkin rahapanoksiin liittyvä riskin vivahde voi olla se jännittävä lisämauste joka tekee pelitaidon ja -onnen testaamisesta erityisen houkuttavaa.

Nettipokeri on lisäksi verkossa pelattava, monen pelaajan tietokonepeli, mikä tuo siihen oman ulottuvuutensa. Tietokonepeli tarjoaa pelaajalle oman pienoismaailmansa, jonka parissa toimiminen tarjoaa haastetta ja kehittymisen mahdollisuuksia, mutta voi myös viedä paljon enemmän aikaa kuin pelaaja on alkujaan ollut valmis peliin panostamaan. Yhdessä nämä nettipokeriin sijoitetut ajan ja rahan panostukset merkitsevät sitä hintaa minkä pelaaja peliin osallistumisestaan maksaa. On pelaajasta riippuvaista, missä määrin muulle elämälle pelistä koituvat seuraukset sekä pelin parissa koetut elämykset tai koetut rahalliset tappiot ja voitot ovat tasapainossa.

Kaikkien nettipokerin kanssa jollain tavalla tekemisissä olevien olisi syytä huomioida mahdollisimman monipuolisesti peliin ja ilmiöön liittyviä piirteitä. Pelkästään yhden osa-alueen korostaminen voi johtaa virheellisiin tai epäluotettaviin johtopäätöksiin. Nettipokeria tai mitä tahansa muutakin (raha)peliiä tarkasteltaessa huomio tulisi kiinnittää kokonaisuuteen, joka koostuu niin pelin, peliympäristön kuin pelaajankin ominaisuuksista.

Tutkimuksen valossa muodostettavista suosituksista tärkein liittyy tiedon ja valistuksen tarpeeseen. Sekä rahapelien parissa toimivat ammattilaiset, päättäjät ja lainsäätäjät että laajemmin kansalaiset, jotka ovat tänä päivänä eri tavoin verkossa tapahtuvan pelaamisen kanssa tekemisissä, tarvitsevat perustietoutta erilaisista peleistä, pelaajista ja pelikokemusten luonteesta. Tietoisuus nettipokerin kaltaisen pelin taustalla vaikuttavista todennäköisyyksiin ja taitoihin liittyvistä lainalaisuuksista auttaa tekemään perusteltuja ratkaisuja ja osaltaan ennaltaehkäisemään peliongelmiin muodostumista.

Internet ja verkossa tapahtuva pelaaminen eivät tule tulevaisuudessakaan poistumaan, vaan on odotettavissa jo väestön ikärakenteen muutoksen takia monien verkkovälitteisten toimintojen entisestään yleistyvän. Pelien kenttä kokonaisuudessaan kehittyy yhä monimuotoisemmaksi ja sisältää perinteisten pelityyppien lisäksi uusia, vain digitaalisissa ympäristöissä mahdollisia pelillisyyden tapoja. Jo nykyään ulkomaisten sivustojen lisäksi myös kotimaisilla verkkosivuilla on mahdollista pelata erilaisia digitaalisia pulma-, toiminta-, strategia- ja urheilupelejä rahapanoksesta muita pelaajia vastaan (ks. esim. www.topkani.fi). Tässä laajemmassa katsannossa nettipokeri on vain yksittäinen, joskin näkyvin ja suosituin esimerkki uudentyyppisten verkkopohjaisten rahapelien nousussa. Tämä kehityskulku on seikka, josta lainsäätäjien, päättäjien ja muiden toimijoiden on oltava tietoisia ja johon on väistämättä otettava tavalla tai toisella kantaa. Tutkimukseen pohjautuva tieto on tärkeä väline perusteltuja päätöksiä ja toimintasuosituksia tehtäessä.

Suosituksia pelaajille tai pelaamisen aloittamista harkitseville

Tiivistetysti voi todeta, että pelaajille pelaamisen hallinta tarkoittaa rahan, ajan ja informaation hallintaa. Minkä tahansa edellä mainitun seikan laiminlyöminen voi johtaa pelaamisen hallinnan ongelmiin.

Jokaisen pelaajan, ja erityisesti aloittelevan pelaajan, tulisi tutustua pelin eri puoliin ja hankkia mahdollisimman luotettavaa informaatiota siitä. Medialukutaito ja lähdekritiikki korostuvat pelaamista koskevan informaation käsittelyssä. Pelinjärjestäjien suora mainonta tai epäsuorasti tuottama informaatio ei välttämättä anna luotettavaa kuvaa nettipokerin ominaisuuksista ja omien kykyjen riittävydestä pelissä pärjäämiseen. Erilaisilla foorumeilla kerrottujen pelaamistarinoiden todenperäisyyteen on myös syytä suhtautua terveen kriittisesti. Pelissä on mahdollista menestyä ja ansaita, mutta läheskään kaikki pelaajat eivät nettipokeria pelaamalla voi elättää itseään.

Jokaisen pelaajan tulisi myös miettiä, kuinka hän aikoo pelaamiseensa suhtautua ja millaisia vaihtoehtoja eri seurausten suhteen pelaamiseen voi sisältyä. Pelin opettelemiseen kuuluu myös se että opettelee hallitsemaan omaa pelaamistaan joka tilanteessa. Pelaajien tulisi ensisijaisesti itse asettaa tiukkoja rajoituksia ajan ja rahankäytön suhteen omalle pelaamiselle. Rahaa ei esimerkiksi

koskaan tulisi käyttää pelaamiseen enemmän kuin on varaa hävitä. Ajankäytössä pelaaminen ei saa häiritä liiaksi sosiaalista elämää tai suhteita.

Lisäksi voidaan suositella, että pelaaja olisi pelaamisensa suhteen kaikin tavoin avoin itselleen ja lähipiirilleen. Nettipokerin pelaajien tulisi aina tiedostaa, että huomattava osa pelaajista jää häviölle. Erittäin tärkeää on tarkkailla omaa pelaamista ja hyväksyä tilanne, jos ei pysty pelissä voittamaan.

Ongelmissa kannattaa aina ensisijaisesti olla yhteydessä peliongelmissa auttaviin palveluihin ja organisaatioihin. Kaikki sosiaaliset verkostot saattavat kuitenkin olla avuksi, joten pelaamisesta pitäisi pystyä olemaan avoin myös esimerkiksi ystäville tai anonymisti internetin keskustelufoorumeilla. Asiallisilta pokeriin keskittyviltä foorumeilta on luettavissa keskusteluita ja kokemuksia myös ongelmallisesta nettipokerin pelaamisesta.

Itse pokerinyhteisöille suositellaan pitämään yllä avointa keskustelua myös nettipokerin vaa-roista ja huonoista kokemuksista sekä antamaan tukea tarvittaessa. Pelaamiseen liittyvät ongelmat eivät häviä niitä vähättelemällä tai niistä vaikenemalla. Pelikaverin tarkkaileminen ja ongelmien esille nostaminen voi joskus olla ensiarvoisen tärkeää. Vakavaksi kehittyneissä peliongelmissa kannattaa aina kääntyä ammatikseen auttavien puoleen.

Suosituksia peliongelmaisten kanssa toimiville

Erityisesti peliongelmaisten kanssa toimivien olisi hyvä huomata nettipokerin erityislaatuisuus moniin muihin rahapelaamisen muotoihin verrattuna. Nettipokeria pelaamalla on mahdollista ansaita rahaa toisin kuin puhtaasti onneen perustuvissa rahapeleissä. Ongelmien ratkaisemisen kannalta ei välttämättä ole parasta väittää nettipokerin pelaajalle toisin. Mikäli pelaaja huomaa, ettei auttaja tunne pelin perusteita, voi yhteinen kieli ja luottamus osapuolten välillä jäädä syntymättä.

Monet aiemmat peliongelmiin tutkimukseen ja hoitamiseen kehitetyt teoriat käsittelevät onnenpeleihin liittyviä tekijöitä. Ne eivät välttämättä ole suoraan sovellettavissa nettipokerista johtuvien ongelmien hoitamiseen. Sekä pelin että peliympäristön ominaisuudet voivat olla tyystin erilaiset nettipokerilla kuin vaikkapa raha-automaateilla. Myös yleinen suhtautuminen erilaisten rahapelimuotojen pelaamiseen voi vaihdella huomattavan paljon. Nettipokeri voidaan nähdä hyväksyttävämmäksi kuin esimerkiksi raha-automaattien pelaaminen, koska siitä saatetaan ansaita rahaa. Silti pelaamiseen saatetaan kuluttaa ongelmallisen paljon aikaa.

Koska nettipokeria pelataan verkossa, olisi myös avun hyvä olla siellä. Pelinjärjestäjiä voi vaatia kertomaan sivustoillaan hoitonojauksesta ja muista auttajatahoista. Informaation välittäminen pelaajille myös muilla, erityisesti internetille ominaisilla tavoilla on suositeltavaa. Itse pelisivustojen lisäksi pelaajat toimivat myös peliin liittyvissä nettiyhteisöissä. Myös peliongelmiin kanssa toimivien olisi syytä liittyä niiden jäseniksi. Yhteisöissä toimimalla he voivat välittää informaatiota auttajatahoista sekä herättää asiallista keskustelua erilaisista rahapelaamiseen ja peliongelmiin liittyvistä teemoista.

Kirjallisuus

- Aarseth, E., Smedstad, S. M. & Sunnanå, L. 2003. "A Multi-Dimensional Typology of Games". Teoksessa: Marinka Copier & Joost Raessens (Eds.), *Level Up – Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: DiGRA & University of Utrecht. 48–53. Verkossa: <http://www.digra.org/dl/db/05163.52481.pdf>.
- 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.
- Brown S. L., Rodda S. & Phillips J. G. 2004. Differences between problem and nonproblem gamblers in subjective arousal and affective valence amongst electronic gaming machine players. *Addictive behaviors* 2004: 29: 1863–1867.
- Caillois, R. 1961. *Man, Play and Games*. University Of Illinois Press, Chicago.
- Clarke, D., Tse, S., Abbot, M., Townsend, S., Kingi, P. & Manaia, W. 2006. Key Indicators of the Transition from Social to Problem Gambling. *eCommunity-International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 3, 29–40.
- Coventry K. R. & Brown R. A. F. 1993. Sensation seeking, gambling and gambling addictions. *Addiction* 1993: 88: 541–554.
- Coventry, K. R. & Constable B. 1999. Physiological arousal and sensation seeking in female fruit machine gamblers. *Addiction* 1999: 94: 425–430.
- Coventry, K. R. & Norman A. C. 1997. Arousal, sensation seeking and frequency of gambling in off-course horse racing bettors. *British journal of psychology* 1997: 88: 671–681.
- Coventry, K. R. & Norman A. C. 1998. Arousal, erroneous verbalizations and illusion of control during a computer-generated gambling task. *British journal of psychology* 1998: 89: 629–645.
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. New York, NY, Harper & Row.
- eCOGRA-raportti. 2007. An Exploratory Investigation into the Attitudes and Behaviours of Internet Casino and Poker Players. January 2007. Haettu 3.4.2008: http://www.ecogra.org/Downloads/eCOGRA_Global_Online_Gambler_Report.pdf.
- 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.
- Gambino, B. & Lesieur H. 2006. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A rebuttal to critics. *Journal of gambling issues: Issue 17*, August 2006.
- Giorgi, A. 1988. *Phenomenology and psychological research*. Pittsburgh (Pa.): Duquesne University Press, 1988.
- Griffiths, M. 1994. The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British journal of psychology* 1994: 85: 351–369.
- Griffiths, M. 2001. Internet Gambling: Preliminary results of the first U.K. prevalence study. *Gambling research, Electronic journal of gambling issues: Issue 5 – october 2001*.
- Griffiths, M. 2003. Internet gambling: Issues, Concerns and recommendations. *Cyberpsychology & behavior*, vol. 6 No. 6, 2003.
- Griffiths, M. & Delfabbro P. 2001. The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions. *The Electronic Journal of Gambling Issues*, Vol. 5, 1–34.
- Griffiths, M & Wood, R. 1998. Lottery Gambling and Addiction: An Overview of European research. Haettu 17.9.2007: https://www.european-lotteries.org/data/info_130/Wood.pdf
- Ermi, 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.
- Huizinga, J. (1955): *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press, Boston
- Jaakkola, T. 2007. *Peluuri: vuosiraportti 2007*. Haettu 4.6.2008: http://www.peluuri.fi/peluuri-info/peluuri_vuosiraportti_2007.
- Järvinen, A. & Sotamaa, O. (2002): PENA: Rahapelaimisen haasteet digitaalisessa mediassa. Haettu 1.7. 2007: <http://tampub.uta.fi/teos.phtml?7311>.
- Kelly, R. V. 2004. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. McFarland & Company Inc. North Carolina.
- Kinnunen, J. 2002. Rahapelien pelaamisen sosiaaliset rajat. Pro gradu -tutkielma. Joensuun yliopiston sosiologian laitos. Haettu 31.3.2008: <http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/C4208E42-F1C1-4478-942A-7359E7AD0A30/0/janingradu.pdf>.
- Kinnunen, J. & Paloheimo, E. 2007a. Social Organization of the Holistic Game Experience in Poker Games. Artikkelikäsikirjoitus esitetty Gamers in Society – seminaarissa Tampereella 17.4.2007.
- Kinnunen, J. & Paloheimo, E. 2007b. Nettipokeri. Stakesin verkkojulkaisu. Haettu 31.3.2008: <http://info.stakes.fi/pelihatat/FI/rahapelaaminen/nettipokeri.htm>.
- Koivisto, E. M. I. 2003. Supporting Communities in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games by Game Design. *Level Up – Digital Games Research Conference*. Eds. Marinka Copier and Joost Raessens. Utrecht, Utrecht University.
- Ladouceur, R., Sevigny, S., Blaszczynski, A., O'Connor, K. & Lavoie, M. E. 2003. Video lottery: winning expectancies and arousal. *Addiction* 2003 : 98: 733–738.
- Legg-England, S. & Götestam, K. G. 1991. The nature and treatment of excessive gambling. *Acta psychiatrica scand* 1991: 84: 113–120.
- Lesieur, H. R. 1977. *The chase: career of the compulsive gambler*. Anchor books, New York.

- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. 1987. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of psychiatry* 1987: 144: 1184–1188.
- Moodie, C. & Finnigan, F. 2004. A comparison of the autonomic arousal of frequent, infrequent and non-gamblers while playing fruit machines. *Addiction* 2004: 100: 51–59.
- Murray, J. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, the MIT press.
- Mäyrä, I. 1999. "Internetin kulttuurinen luonne: kaaosherroja ja verkkokutojia". Teoksessa: Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä, Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tampere: Vastapaino. 95–109.
- Mäyrä, F. 2006. Internet-pelaamisen muodonmuutos. Hyvinvointikatsaus 17. vuosikerta tilastollinen aikakauslehti 4/2006, Tilastokeskus, Helsinki.
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Cronce, J. & Larimer, M. 2002. Exploring College Student Gambling Motivation. *Journal of Gambling Studies*, Vol 18, No. 4.
- Parke, A. & Griffiths, M. 2006. Computer Mediated Communication and Poker Gambling: A Cyber-Ethnographic Study of Poker Web-communities. Lecture slides from 13th International Conference of Gambling & Risk Taking. May 22–26, 2006.
- Parke, A., Griffiths, M. & Parke, J. 2005. Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. *Journal of gambling issues: Issue 14*, September 2005.
- Perttula, J. 1995. Kokemus psykologisena tutkimuskohteenä : johdatus fenomenologiseen psykologiaan. Tampere : Suomen fenomenologinen instituutti, 1995.
- Pine, J. & Gilmore, J. 1999. *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. Boston, Harvard Business School Press.
- Pokerisivut.com (9.2.2008) "Onlinepokerin historia osa 1". Haettu 4.6.2008: http://www.pokerisivut.com/uutiset.php?uutinen=2008_02_9_9_54_10.
- Pyysing, A. 2008. Varautukaa mediasotaan. Akin Showdown. Internet-artikkeli. Haettu 4.4.2008 http://www.pokeritieto.fi/Pokeritieto/Akin-showdown/p2_id/varautukaa-mediasotaan-6178.
- Ravaja, N., Saari, T., Turpeinen, M., Laarni, J., Salmi, M. & Kivikangas, M. 2006. Spatial Presence and Emotions during Video Game Playing: Does It Matter with Whom You Play? *Presence*, Vol. 15, No. 4, Massachusetts Institute of technology.
- Reith, G. 2002. *The Age of Change. Gambling and Western Culture*. Routledge. London and New York.
- Sharpe, L. 2002. A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling a biopsychosocial perspective. *Clinical psychology review* 2002: 22: 1–25.
- Shead, N. W. & Scharf, D. 2006. Poker boom Lures Impossible Dreamers. 13th International Conference on Gambling and Risk Taking. May 25, 2006.
- Turner, N. & Fritz, B. 2007 (in press). Games and systems. In R. Murray (Eds.), *Helping the problem gambler*. Toronto, Ontario: Addiction Research Foundation.
- 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.
- Turner, N. E., Zangeneh, M., Littman Sharp, N., & Spence, W. 2002. Why do some develop gambling problems while others do not? Report prepared for the Ontario Ministry of Health and Long Term Care, 2002.
- Valkama, J.-P. 2006. Nettipokeri-ilmiö. Hyvinvointikatsaus 17.vuosikerta tilastollinen aikakauslehti 4/2006, Tilastokeskus, Helsinki.
- Vorderer, P., Hartman, T. & Klimtt, C. 2003. Explaining the enjoyment of playing videogames: the role of competition. *ACM International Conference Proceeding Series; Vol. 38* archive, 1–9, Proceedings of the second international conference on Entertainment computing, Pittsburgh, Pennsylvania,
- Williams, R. J. & Wood, R. T. 2007. *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA. Aug 30, 2007.
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. 2005. Problem gambling as coping: A qualitative investigation of problem gamblers and their coping strategies. Report prepared for the responsibility in gambling trust. 2005.
- Wood, R. T., Williams, R. J. & Lawton, P. 2007. Why do Internet gamblers prefer online versus land-base venues? Some preliminary findings and implications. *Journal of gambling issues: Issue 20*, June 2007.
- Woodruff, C. & Gregory S. 2005. Profile of internet gamblers: betting on future. *UNLV gaming research & review journal* 2005: 9: 1: 1–14
- Yee, N. 2007. Motivations of Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9, 772–775.
- YLE (25.5.2008) "Nettipokeri työllistää velkaneuvontaa". Haettu 4.6.2008: <http://yle.fi/uutiset/24h/id91668.html>
- Zuckerman, M. 1999. Vulnerability to Psychopathology. A Bio-social Model. Washington DC, American Psychological Association.
- Zurcher, L. 1970. The "Friendly" Poker Game: A Study of an Ephemeral Role. *Social Forces* 49 (2) 173–185.

Liite 1. Yhteenvedo verkkolomakekyselyn tuloksista

Vastaajien taustatiedot

Koepelaajien rekrytointityökaluna käytettiin verkkokyselylomaketta, josta ilmoitettiin kolmella internetin keskustelufoorumilla. Ilmoituspaikoiksi valittiin *Pokeritieto.fi*, *Suomi24.fi* ja *Peluuri.fi*-sivuston Valtti-keskustelufoorumit. Verkkokyselylomakkeella ei pyritty keräämään tilastollisesti pätevää aineistoa suomalaisten nettipokerin pelaamisesta, vaan sen ensisijainen tehtävä oli toimia erityyppisiä pelaajia jaottelevana työkaluna. Vastaajien joukosta valittiin koehenkilöt laboratoriotesteihin.

Kyselyyn vastasi hyväksytysti 111 henkilöä. Suurin osa vastaajista tuli pokeriharrastajien *Pokeritieto.fi*-keskustelufoorumien kautta, mikä näkyy vastauksissa. Suurin osa vastaajista on selkeästi aktiivisia pokerin harrastajia eikä mukana ole juurikaan vasta aloittaneita tai satunnaisesti nettipokeria pelaavia. Tästä syystä tuloksien perusteella ei kannata tehdä pitkälle meneviä johtopäätöksiä suomalaisten nettipokerin pelaamisesta yleensä.

95 % kyselyyn vastanneista oli miehiä. Nettipokerin pelaajista yleensäkin suurin osa on miehiä, mutta myös naisten osuus on viime aikoina kasvanut (eCogra 2007). Nettipokeri vaikuttaa olevan myös melko nuorten pelaajien harrastus, koska kyselyyn vastanneiden keski-ikä oli 26 vuotta ja mediaani 25 vuotta. Vastauksissa oli mukana myös alle 18-vuotiaita, vaikka nettipokeria ei periaatteessa alaikäisenä pitäisi päästä pelaamaan ainakaan rahasta. Nuorin kyselyyn vastannut oli 16-vuotias ja vanhin 46-vuotias.

Taulukko 1. Ikäryhmät

	Määrä	Prosentti
Alle 18-vuotiaat	5	4,5
18–26-vuotiaat	61	55,0
27–36-vuotiaat	37	33,3
Yli 36-vuotiaat	8	7,2

Koulutustaustaltaan enemmistö vastaajista oli lukiokoulutuksen saaneita. Suuri osuus pelaajista oli korkeakoulutettuja (ammattikorkeakoulu ja yliopisto). Opistoasteen koulutuksen saaneita oli vähemmistö vastaajista, mikä voi hyvin johtua vastaajien nuoresta keski-ästä.

Taulukko 2. Koulutus

	Määrä	Prosentti
Perusaste	9	8,1
Ammattikoulu	15	13,5
Lukio	40	36,0
Opistoasteen koulutus	6	5,4
Ammattikorkeakoulu	14	12,6
Yliopisto	27	24,3

Vastaajien asemassa työmarkkinoilla huomiota kiinnittää lähinnä työttömien suuri osuus. Osaltaan lukua voi hyvin selittää se, että ylivoimaisesti suurin osa vastaajista oli *Pokeritieto.fi*-keskustelufoorumin kautta kyselyyn tulleita. Osa vastaajista voi hyvinkin tienata elantonsa pokeria pelaamalla. Virallisesti yhteiskunnan silmissä he voivat olla työttömiä, vaikka tienavatkin rahaa. Pokeriammattilaisuutta olisi pitänyt erikseen selvittää kyselylomakkeessa.

Taulukko 3. Asema työmarkkinoilla

	Määrä	Prosentti
Kokopäivätyössä	39	35,1
Osa-aikatyössä	14	12,6
Päätoiminen opiskelija	35	31,5
Työtön	23	20,7

Vastaajien pelitavat

Kuten taulukosta 4 näkee, kyselylomakkeeseen vastanneet pelaajat olivat hyvin aktiivisia nettipokerin harrastajia. Suurin osa pelasi useita kertoja viikossa tai päivittäin. Kerran viikossa tai pari kertaa kuussa pelaavia oli vain kourallinen. Aineistossa ei juurikaan ole ns. viihdepelaajia, jotka pelaisivat vain silloin tällöin huvikseen.

Taulukko 4. Kuinka usein pelaa nettipokeria rahasta

	Määrä	Prosentti
Päivittäin	45	40,5
Useita kertoja viikossa	61	55,0
Kerran viikossa	1	0,9
Pari kertaa kuussa	4	3,6

Suurin osa pelaajien nettipokerisessioista kesti 1–2 tuntia. Toiseksi yleisempiä olivat 2–4 tunnin pituiset sessiot. Nettipokerin luonne pelinä aiheuttaa sen, että alle tunnin mittaiset pelisessiot eivät välttämättä ole suurimmalle osalle pelaajista mielekkäitä. Alle tunnin sessiossa merkityksellisiä tapahtumia ei välttämättä tule lainkaan. Tutkimukseen osallistuneet olivat pääsääntöisesti aktiivisia pokerin harrastajia. Silti katsottaessa pelaamisen useutta ja sessioiden pituutta, niin pokeriin kulutetaan hyvin paljon aikaa vastaajien keskuudessa.

Taulukko 5. Pelatun nettipokerisession pituus yleensä

	Määrä	Prosentti
0,5–1 tunti	16	14,4
1–2 tuntia	57	51,4
2–4 tuntia	26	23,4
Yli 4 tuntia	12	10,8

Pelaajien aktiivinen harrastuneisuus näkyy myös siinä, kuinka kauan vastaajamme olivat pelanneet nettipokeria. Enemmistö vastaajista oli pelannut 1–3 vuotta. Vain 3 % oli lähiaikoina pelaamisen aloittaneita.

Muiden rahapelien suosio oli vähäistä nettipokerin pelaajien keskuudessa. Enemmistö vastaajista ei joko pelannut laisinkaan muita rahapelejä tai pelasi harvemmin kuin pari kertaa kuussa. Seuratessaan pokeriharrastajien foorumeita näkee, että usein suhtautuminen muihin rahapeleihin kuin pokeriin on jopa negatiivista. Varsinkaan onnenpelejä ei arvosteta foorumikeskustelujen perusteella. Pokeriharrastus voi vastaajilla viedä myös niin paljon aikaa, ettei muiden taitopelien pelaamiseen ja niissä kehittymiseen ehditä keskittyä.

Taulukko 6. Kuinka usein pelaa muita rahapelejä

	Määrä	Prosentti
Päivittäin	5	4,5
Useita kertoja viikossa	12	10,8
Kerran viikossa	13	11,7
Pari kertaa kuussa	16	14,4
Harvemmin	30	27,0
Ei pelaa muita rahapelejä	35	31,5

Tutkimuksessa kysyttiin eri pokeripelimuotojen pelaamisen yleisyydestä. Aikaisemmassa tutkimuksessa on arvioitu, että no-limit-pelimuoto olisi haitallisin ajatellen peliongelman syntyä, koska kyseisessä pelimuodossa pelaaja voi panostaa kaikki rahansa peliin koska tahansa (Turner & Fritz 2007). Tästä syystä kyselyssä haluttiin erityisesti selvittää no-limit-pelaamisen yleisyyttä muihin tyylihin, joten pot-limit- ja fixed-limit-pelityylit niputettiin samaan kategoriaan. Pokeriharrastajilta tulleen kritiikin perusteella tämä oli kuitenkin virhe. Pot-limitin ja no-limitin pelimuodot ovat dynamiikaltaan samankaltaisempia kuin pot-limitin ja fixed-limitin. 74 % vastaajista kuitenkin pelasi pääsääntöisesti no-limitiä pelimuotonaan, 14 % pelasi fixed/pot-limitiä ja 12 % pelasi molempia yhtä paljon.

Enemmistö pelaajista pelasi pääsääntöisesti käteispeliejä. Käteispelien suuruutta tiedusteltiin dollareissa, koska suurin osa pelin tarjoajista käytti pelisivuilla päävaluuttana dollaria. Yleisin pelimuoto oli 0,50–1,00 dollarin pelit. Tällöin pelien normaali sisäänosto on 100 dollaria.

Taulukko 7. Minkä kokoisia käteispeliejä yleensä pelaa

	Määrä	Prosentti
Mikro (0,01–0,25 \$)	29	26,1
Low (0,50–1 \$)	48	43,2
Medium (2–6 \$)	23	20,7
High (yli 6 \$)	9	8,1
Ei pelaa rahapelejä	2	1,8

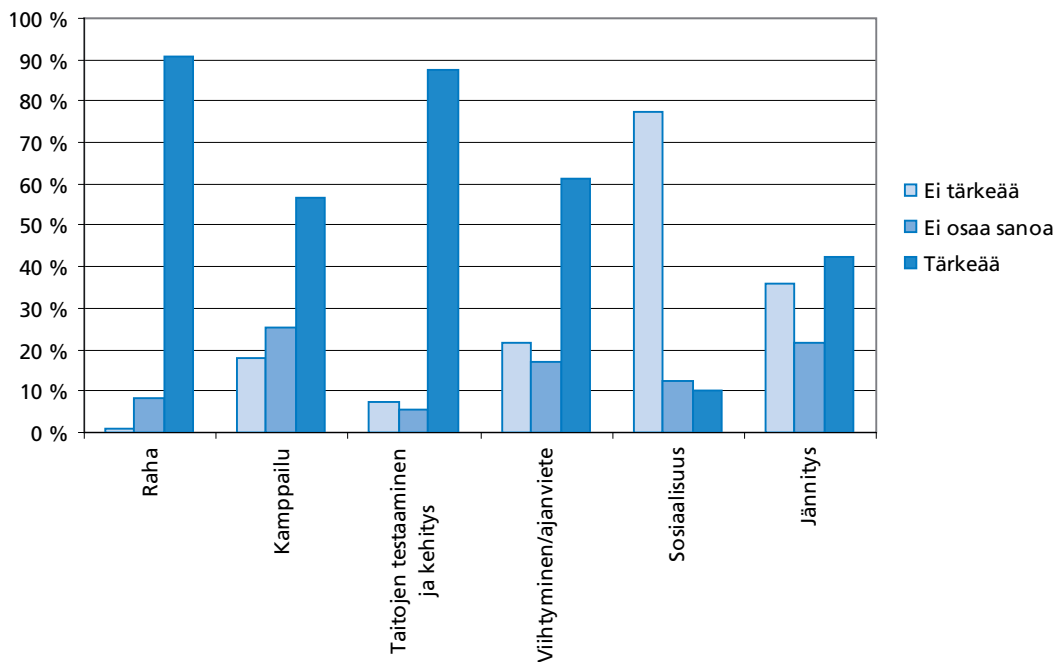
Nettipokerin pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä kartoitettiin arvioimalla erilaisten pelilisten elementtien tärkeyttä. Kamppailu muita pelaajia vastaan nähtiin suurimmaksi osaksi melko

tärkeänä osana peliä. Rahan ansaitseminen näytti motivaatioiden perusteella olevan tärkein syy pelaamiselle. Melkein kaikki vastaajat pitivät rahaa tärkeänä tekijänä. Kukaan vastaajista ei ollut sitä mieltä, että rahalla ei olisi laisinkaan merkitystä pelaamiselle. Reilu enemmistö myös näki nettipokerin tärkeänä ominaisuutena omien taitojensa kehittämisen ja testaamisen.

Viihtymisen ja ajanvietteen kannalta vastaukset eivät olleet yhtä yksiselitteisiä. Enemmistö näki nettipokerin hyvänä ajanvietteenä, mutta osa vastaajista ei osannut ottaa kantaa asiaan tai ei pitänyt asiaa kovin tärkeänä. Vastaukset voivat kuvastaa suhtautumista nettipokerin pelaamiseen. Osa pelaajista näkee pelin mekaanisena rahantekokoneena, jossa ei ole samaa jännitystä kuin pelaamisen aloittamisen aikoihin. Osa taas elää mukana pelikokemuksessa ja jännittää jokaista pottia.

Sosiaalista kanssakäymistä pelaajat eivät pitäneet tärkeänä ominaisuutena. Aikaisemmassa tutkimuksessa on havaittu, että internetrahapelaamista ei käytetä sosiaalisten suhteiden ylläpitoon tai uusien ystävyysuhteiden muodostamiseen (eCogra 2007). Lisäksi nopeatempoisen peli ei välttämättä anna mahdollisuutta keskustella muiden kanssa. Nettipokerin ympärille rakentunut sosiaalisuus on keskittynyt enemmän pelipaikkojen ulkopuolisille keskustelufoorumille.

Jännityksen hakeminen pelistä ei vaikuttanut olevan itsetarkoitus pelaajille, mutta kuitenkin selkeästi yksi vetovoimatekijöistä. Toisaalta osa vastaajista myös selkeästi vastusti jännityshakuista pelaamista.



Kuvio A. Pelikokemukseen vaikuttavat tekijät

Ylivoimaisesti suurin osa vastaajista uskoi jäävänsä nettipokerin peluusta pitkällä tähtäimellä voitolle. 88 % vastaajista uskoo voittavansa nettipokerin peluulla. Tulosta voi osittain selittää se, että suurin osa vastaajista oli aktiivisia pokerin harrastajia, jotka voivat hyvinkin olla ns. voitollisia pelaajia. Tosin rahapelien luonteeseen myös kuuluu se, että pelaajat usein muistavat voittonsa paremmin kuin häviönsä.

Taulukko 8. Uskooko pitkällä tähtäimellä jäävänsä voitolle nettipokerin pelaamisesta

	Määrä	Prosentti
Reilusti tappiolle	2	1,8
Jonkin verran tappiolle	5	4,5
Suunnilleen tasoihin	6	5,4
Jonkin verran voitolle	40	36,0
Reilusti voitolle	58	52,3

Ongelmatekijät

Nettipokerin pelaajien keskuudessa tiltiksi kutsutaan tilaa, jossa pelaaja pelaa huonommin kuin yleensä ja menettää paljon harkitsemattoman pelin takia. Yleensä tiltin aiheuttaa pokeripeliin kuuluva sattumanvaraisuus. Pelaaja on saanut panostettua kaikki rahansa pottiin ja on todennäköisyyksien suhteen hyvässä tilanteessa, mutta esiin tulevat pöytäkortit ratkaisevatkin tilanteen toiselle pelaajalle. Tiltin kokeminen kuuluu selvästi pelin luonteeseen. Suurin osa vastaajista on ainakin muutaman kerran tiltannut ja 37 % kokee tämän tunteen usein.

Taulukko 9. Onko pelaaja kokenut ns. tiltin

	Määrä	Prosentti
Ei ole kokenut koskaan	6	5,4
Kerran	2	1,8
Pari kertaa	56	50,5
Usein	41	36,9
Jatkuvasti	1	0,9
Ei osaa sanoa	5	4,5

No-limit-hold'em-peleissä suositellaan usein, että pelaajat pitävät itsellään tarpeeksi suurta pelikassaa. Näin eivät pelaajan taloutta kaada yksittäiset tappiot tai pidemmät tappiokaudet, jotka huono onni aiheuttaa. Yleisesti suositeltu luku on minimissään 20 kertaa pelitason maksimi sisäänosto. Suurin osa vastaajista oli selkeästi sisäistänyt pelikassan käsitteen. Kyselystä saadussa palautteessa kysymystä kritisoitiin siitä, että fixed-limit peleissä pelikassa lasketaan eri tavalla kuin no-limitissä. Fixed-limitin pelaajille ei ollut kyselyssä omaa vaihtoehtokategoriaansa, mutta ilmeisesti suurin osa heistä on pystynyt valitsemaan lähimpänä olevan vastausvaihtoehdon lomakkeessa olleista mahdollisuuksista.

Taulukko 10. Minkä kokoisella pelikassalla pelaa

	Määrä	Prosentti
Ei ole erillistä pelikassaa	9	8,1
1–5 kertaa pelitason maksimi sisäänosto	3	2,7
6–10 kertaa pelitason maksimi sisäänosto	6	5,4
11–20 kertaa pelitason maksimi sisäänosto	23	20,7
Yli 20 kertaa pelitason maksimi sisäänosto	65	58,6
Ei osaa vastata kysymykseen	5	4,5

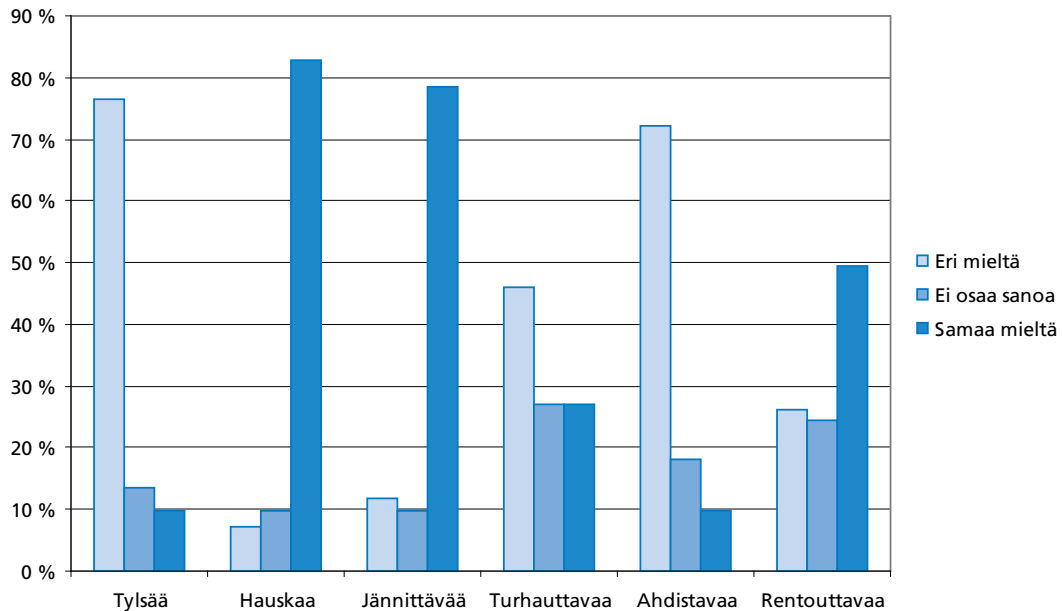
Kuten jo aikaisemmin todettiin, nettipokerin pelimekaniikka tekee sessioista pitkiä. Selkeästi myös suurin osa pelaajista satunnaisesti pelaa pidempään kuin oli tarkoitus. Pelisessiota voi olla vaikeata lopettaa, jos löytyy selkeästi tuottoisia pelipöytiä tai jos on tappiolla ja haluaa pelata voitollisen session.

Taulukko 11. Onko nettipokeria pelatessaan huomannut pelanneensa kauemmin kuin oli tarkoitus

	Määrä	Prosentti
Ei koskaan	10	9,0
Harvoin	29	26,1
Satunnaisesti	47	42,3
Usein	20	18,0
Toistuvasti	5	4,5

Pelaamiseen liittyviä emootioita tutkittiin erilaisten väittämien avulla. Suurin osa pelaajista ei pitänyt pelaamista tylsänä vaan pikemminkin hauskana.

Peli ilmeisesti on jonkin verran turhauttavaa, mikä voi johtua esimerkiksi huonosti meneistä sessioista. Enemmistö vastaajista ei silti pidä nettipokeria turhauttavana. Nettipokeria ei koettu kovin ahdistavaksi peliksi, mutta täysin rentouttavia vaikutuksia sillä ei myöskään pelaajiin ollut, mikä on ymmärrettävää, koska kyseessä on kuitenkin rahapeli. Suurin osa vastaajista koki nettipokerin rentouttavaksi, mikä voi osittain johtua myös siitä, että pelaaminen yleisesti liitetään vapaa-aikaan.



Kuvio B. Pelaamiseen liitettävät emotionit

Enemmistö vastaajista ei ole koskaan valehdellut kavereilleen tai läheisilleen nettipokeriin käyttämästään ajasta. Muutaman kerran tai useammin on valehdellut 36 % vastaajista. Luvut ovat kohtalaisen suuria, mutta kuten aikaisemmin huomattiin, vastaajien pelisessiot ovat myös hyvin pitkiä. Joissakin tilanteissa pelaajan voi olla helpompi valehdella pelaamiseen käyttämästään ajasta, vaikka pelaaminen ei hänelle ongelma olisikaan, jos muiden suhtautuminen asiaan on negatiivinen.

Taulukko 12. Onko koskaan valehdellut kavereilleen tai läheisilleen nettipokeriin käyttämästään ajasta

	Määrä	Prosentti
Ei koskaan	68	61,3
Kerran	3	2,7
Pari kertaa	28	25,2
Usein	10	9,0
Jatkuvasti	2	1,8

Jahtaamista (ks. Lesieur 1977) koskeva kysymys aiheutti eniten kritiikkiä kyselystä tullessa palautteessa. Nettipokeria varten kysymys vaikutti olevan liian tulkinnanvarainen vastaajien näkökulmasta. Jos pelaaminen on jatkuva harrastus, jossa on pystytty tuottoisaan peliin, ei yksittäisen pelikerran tappioita pidetä erityisen tärkeinä. Pelaaminen jatkuu seuraavana päivänä riippumatta siitä, oliko edellisen päivän peli voitollista vai tappiollista. Vain pidemmän ajanjakson tulos ratkaisee. Kysymyksellä yritettiin kuitenkin selvittää sitä, pyritäänkö tappiollista peliä paikkaamaan lisää pelaamalla. Kysymys olisi pitänyt muotoilla toisin nettipokeria paremmin vastaavaksi.

Taulukko 13. Onko joskus seuraavana päivänä yrittänyt pelaamalla voittaa takaisin pelissä häviämiensä rahoja

	Määrä	Prosentti
Ei koskaan	47	42,3
Kerran	8	7,2
Pari kertaa	26	23,4
Usein	16	14,4
Jatkuvasti	14	12,6

Nettipokerin pelaaminen oli satunnaisesti häirinnyt vastaajien enemmistön muuta elämää. Tulos on mielenkiintoinen, mutta ei kerro vielä minkälaisista häiriöistä on kyse. Loogisesti ajatellen pitkät peliajat varmasti vaikuttavat muihinkin elämän osa-alueisiin. Opiskelijoilla ei ole samalla tavalla aikaa koulunkäynnille, ja työssäkäyvät voivat pelata aamutunneille asti ja kärsiä väsymyksestä.

Taulukko 14. Onko nettipokerin pelaaminen häirinnyt muuta elämää (esim. työtä, opiskelua)

	Määrä	Prosentti
Ei koskaan	40	36,0
Kerran	2	1,8
Satunnaisesti	52	46,8
Usein	13	11,7
Jatkuvasti	4	3,6

Suurin osa nettipokerin pelaajista ei ollut koskaan lainannut rahaa peliharrastukseensa. 13,5 % vastaajista oli kuitenkin jossain vaiheessa peliuraansa lainannut rahaa. Huolestuttavana voidaan pitää 4 %:n joukkoa vastaajista, joka lainaa usein rahaa pelaamisharrastukseensa.

Taulukko 15. Onko koskaan lainannut rahaa pelataksaan nettipokeria

	Määrä	Prosentti
Ei koskaan	96	86,5
Kerran	4	3,6
Pari kertaa	7	6,3
Usein	4	3,6

Noin 40 % nettipokerin pelaajista on jossain vaiheessa saanut kuulla pelaamisestaan. Vaikka vastaajilla ei varsinaista peliongelmaa olisikaan, niin nettipokerin peluu selkeästi vaikuttaa haitallisesti joillekin elämän osa-alueille osalle vastaajista.

Järjellä vai tunteella?

Taulukko 16. Ovatko kaverisi tai läheisesi huomauttaneet pelaamisestasi tai maininneet, että sinulla on peliongelma – riippumatta siitä mitä itse ajattelet asiasta

	Määrä	Prosentti
Ei koskaan	64	57,7
Kerran	16	14,4
Silloin tällöin	27	24,3
Usein	3	2,7
Jatkuvasti	1	0,9

Liite 2. Verkkokyselylomakkeen kysymykset

Taustatiedot:

1. Ikä
2. Sukupuoli
3. Asema työmarkkinoilla
 - a. Kokopäivätyössä
 - b. Päätoiminen opiskelija
 - c. Työtön
 - d. Osa-aikatyössä
4. Asuintilanne
 - a. Asun yksin
 - b. Asun puolisoni ja/tai lapsen/lastemme kanssa
 - c. Asun vanhempieni kanssa
 - d. Asun yhdessä kaverin/tuttavan kanssa

Pelitapoihin liittyviä kysymyksiä:

5. Pelaamasi nettipokerisession keskimääräinen pituus on ____ tuntia?
6. Kuinka usein pelaat nettipokeria?
 - a. Päivittäin
 - b. Useita kertoja viikossa
 - c. Kerran viikossa
 - d. Pari kertaa kuussa
 - e. Harvemmin
 - f. En pelaa nettipokeria
7. Kuinka kauan olet pelannut nettipokeria?
 - a. Alle kuukauden
 - b. n. 1–3 kuukautta
 - c. n. 3–12 kuukautta
 - d. n. 1–3 vuotta
 - e. yli kolme vuotta
8. Nettipokerin lisäksi, kuinka usein pelaat muita rahapelejä?
 - a. Päivittäin
 - b. Useita kertoja viikossa
 - c. Kerran viikossa
 - d. Pari kertaa kuussa
 - e. Harvemmin
 - f. En pelaa rahapelejä
9. Mikä on useimmin pelaamasi pelimuoto?
 - a. No-limit
 - b. Fixed/pot –limit
 - c. Pelaa molempia yhtä paljon
10. Pelaatko enimmäkseen käteispelejä vai turnauksia?
 - a. Turnauksia
 - b. Käteispelejä
 - c. Molempia yhtä paljon

11. Minkä kokoisia turnauksia yleensä pelaat?
 - a. Mikro (0.01–5.00 \$)
 - b. Low (6.00–15.00 \$)
 - c. Medium (16,00–50.00 \$)
 - d. High (51 \$ tai enemmän)
 - e. En pelaa turnauksia
12. Mikä kokoisia käteispöytiä pelaat? (suluissa blind-tasot)
 - a. Mikro (0.01–0.25 \$)
 - b. Low (0.50–1.00 \$)
 - c. Medium (2.00–6.00 \$)
 - d. High (yli 6.00 \$)
 - e. En pelaa käteispöytiä

Pelaajien reaktioita ja ajattelutapoja kartoittavia kysymyksiä:

13. Mikä on sinulle tärkeintä nettipokerissa? (asteikolla 1–5)
 - a. Raha
 - b. Kamppailu muita vastaan
 - c. Omien taitojen testaaminen ja kehittäminen
 - d. Viihtyminen/ajanviete
 - e. Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa
 - f. Jännitys
 - g. Muu, mikä?
14. Uskotko pitkällä tähtäimellä jääväsi voitolle vai tappiolle nettipokerin pelaajana?
 - a. Reilusti tappiolle
 - b. Hieman tappiolle
 - c. Suunnilleen tasoihin
 - d. Hieman voitolle
 - e. Reilusti voitolle
15. Oletko kokenut ns. tiltin (tilan jossa pelaat huonommin kuin yleensä ja menetät paljon harkitsemattoman pelin seurauksena)?
 - a. En
 - b. Kerran
 - c. Pari kertaa
 - d. Usein
 - e. Jatkuvasti
 - f. En osaa sanoa
16. Minkä kokoisella pelikassalla pelaat?
 - a. Minulla ei ole pelikassaa
 - b. 1–5 kertaa pelitasoni maksimi sisäänosto
 - c. 6–10 kertaa pelitasoni maksimi sisäänosto
 - d. 11–20 kertaa pelitasoni maksimi sisäänosto
 - e. Yli 20 kertaa pelitasoni maksimi sisäänosto
 - f. En osaa vastata kysymykseen
17. Oletko nettipokeria pelattuasi huomannut pelanneesi kauemmin kuin oli tarkoitus?
 - a. En koskaan
 - b. Harvoin
 - c. Satunnaisesti
 - d. Usein
 - e. Toistuvasti

18. Onko nettipokerin pelaaminen sinulle enimmäkseen? (asteikolla 1–5)
- a. Tylsää
 - b. Hauskaa
 - c. Jännittävää
 - d. Turhauttavaa
 - e. Ahdistavaa
 - f. rentouttavaa
 - g. Jotain muuta _____?

Riskipelaamista/peliongelmia mittaavia kysymyksiä:

19. Oletko koskaan valehdellut kavereillesi tai läheisillesi nettipokeriin käyttämästäsi rahasta tai ajasta?
- a. En koskaan
 - b. Kerran
 - c. Pari kertaa
 - d. Usein
 - e. Jatkuvasti
20. Oletko joskus seuraavana päivänä yrittänyt pelaamalla voittaa takaisin pelissä häviämiäsi rahoja?
- a. En
 - b. Kerran
 - c. Pari kertaa
 - d. Usein
 - e. Jatkuvasti
21. Onko nettipokerin pelaaminen häirinnyt joskus muuta elämääsi (esim. työtä, opiskelua, perhesuhteita)?
- a. Ei
 - b. Kerran
 - c. Satunnaisesti
 - d. Usein
 - e. Jatkuvasti
22. Oletko koskaan lainannut rahaa voidaksesi pelata nettipokeria?
- a. En
 - b. Kerran
 - c. Pari kertaa
 - d. Usein
 - e. Jatkuvasti
23. Ovatko kaverisi tai läheisesi huomauttaneet pelaamisestasi tai maininneet, että sinulla on peliongelma – riippumatta siitä mitä itse ajattelet asiasta?
- a. Ei
 - b. Kerran
 - c. silloin tällöin
 - d. usein
 - e. jatkuvasti

Järjellä vai tunteella?

Kontrollikysymys:

23. Oletko yrittänyt tai yritätkö parhaillaan rajoittaa tai lopettaa nettipokerin pelaamistasi?
(Kyllä-vastanneita ei kutsuttu testeihin.)
24. Kommenttejasi

Jos haluat osallistua Hypermedialaboratoriossa tapahtuvaan nettipokeria koskevaan tutkimukseen koepelaajana, voit jättää yhteystietosi tähän. Tietoja käsitellään luottamuksellisesti, eikä niitä luovuteta kolmannen osapuolen käsiin.

Nimi:

Osoite:

Puh:

Sähköposti:

Liite 3. Suostumus tutkimukseen osallistumisesta

Verkkopelaamisen erityisongelmia ja suojatekijöitä -tutkimuksessa selvitetään *pelikokemukseen liittyviä ajatuksia ja tunteita* sekä pyritään saamaan tietoa pelikokemuksen riski- ja suojatekijöistä. Tutkimuksessa järjestettävässä kokeessa pelataan nettipokeria leikkirahalla ja omalla rahalla. Pelitapahtumat ja pelaaminen tallennetaan videolle. Lisäksi koehenkilön iholle asennetaan sydämen sykettä ja ihon sähköjohtavuutta mittaavat anturit. Pelisessioiden jälkeen täytetään pelikokemusta kartoittavat kyselylomakkeet ja lopuksi käydään tallenteelta läpi pelin tapahtumia haastattelun muodossa. Tarkemmat ohjeet kokeen kulusta annetaan suullisesti.

Koe on mahdollista keskeyttää tutkijan tai koehenkilön toimesta milloin tahansa. Koehenkilöllä on myös mahdollisuus vapaasti kysyä ja kommentoida kokeen aikana. Koska tutkimuksessa selvitetään nettipokerin pelikokemusta, edellyttää tutkimukseen osallistuminen siis pelaamista *oikealla rahalla*. Tavoitteena on, että koehenkilö pelaa nettipokeria samaan tapaan kuin hän yleensäkin tekee. Mahdolliset rahalliset tappiot (tai voitot) jäävät siis *koehenkilön kannettaviksi*. Jotta pelisessiosta ei aiheutuisi koehenkilölle merkittävästi taloudellista haittaa, on koehenkilön osoitettava ennen kokeen alkamista pelaavansa *korkeintaan viidesosalla pelikassastaan*. Osallistuminen kokeeseen ja pelaaminen on täysin *vapaaehtoista* ja allekirjoittamalla tämän suostumuksen koehenkilö vakuuttaa, ettei tutkimuksessa pelaaminen muodosta hänelle vakavaa ongelmaa. *Alaikäinen* henkilö ei voi osallistua kokeeseen.

Tallennettu aineisto on luottamuksellisesti tutkimukseen osallistuvien tutkijoiden käytössä eli aineiston käyttö tehdään koehenkilön *nimettömyyden* takaavalla tavalla. Videoaineisto tuhoetaan analyysin jälkeen, ja vain nimetön aineisto arkistoidaan. Myös koehenkilön pelissä käyttämä nimimerkki pidetään ulkopuolisilta salassa.

Olen lukenut ja ymmärtänyt yllä olevan ja annan suostumukseni tutkimukseen:

Allekirjoitus _____ pvm. _____
 Koehenkilön nimi: _____ Synt. pvm.: _____
 Osoite: _____

Tutkimuksen tekijöiden yhteystiedot ja suostumuksen vastaanottajan allekirjoitus:

Hypermedialaboratorio, 33014 Tampereen yliopisto

Tutkija Mikko Svartsjö, puh. 03 3551 8005, allekirjoitus: _____

Tutkimuksen vastuullinen johtaja: professori Frans Mäyrä, puh. 050 336 7650

sähköpostiosoitteet muotoa *etunimi.sukunimi@uta.fi*

Kiitokset osallistumisesta! – Palkkioksi osallistumisesta jokaiselle koehenkilölle luovutetaan yksi elokuvalippu vapaasti käytettäväksi Finnkinon elokuvateattereissa.

Liite 4. Pelikokemuslomake

Millaisia tuntemuksia pelisessio herätti? Vastaa asteikolla 1–5

Kysymykset 1–14:

1. Huomattavan paljon
2. Paljon
3. Jonkin verran
4. Vähän
5. En juuri lainkaan

1. Kuinka voimakkaasti koit keskittyväsi peliin? —
2. Kuinka paljon myönteisiä tunteita (ilo, hauskuus, nautinto) koit pelatessasi? —
3. Kuinka kiihtyneeksi koit itsesi pelatessasi? —
4. Kuinka paljon koit jännitystä pelatessasi? —
5. Kuinka rentoutuneeksi koit itsesi pelatessasi? —
6. Kuinka paljon kielteisiä tunteita (viha, ärtymys, turhautuneisuus) koit pelisession aikana? —
7. Kuinka paljon koit nauttivasi äskeisessä pelisessiossa? —
8. Kuinka pitkästyneeksi koit itsesi pelatessasi? —
9. Kuinka ahdistuneeksi koit itsesi pelatessasi? —
10. Kuinka paljon koit pystyväsi vaikuttamaan pelin kulkuun? —
11. Haluaisitko nyt välittömästi palata pelaamaan nettipokeria? —
12. Kuinka paljon unohdit ympäristösi pelatessasi? —
13. Kuinka paljon koit hallitsevasi pelaamistasi/ratkaisujasi? —
14. Kuinka paljon koit itsevarmuutta pelissä? —

Kysymykset 15–16:

1. Kyllä (täysin)
2. Enimmäkseen
3. Osittain/keskimäärin
4. En juurikaan
5. En lainkaan

15. Koitko pelaavasi sillä tavalla kuin olit aikonutkin? —
16. Kadutko äskeisessä pelissä tekemiäsi valintoja? —

Kysymys 17

1. Hyvin helppo
2. Aika helppo
3. En osaa sanoa
4. Hieman vaikea
5. Hyvin vaikea

17. Oliko pelisessiolle varatun ajan loppuessa helppo lopettaa pelaaminen? —
18. Kuinka kauan arvioisit pelanneesi (minuuteissa)? —

Liite 5. Teemahaastattelurunko

Haastatteluteemat

Ensimmäiset tunnelmat:

- Millaisia tunteita sessiosta jäi päällimmäisenä mieleen?
 - Oliko esim. pelaaminen mielekäästä tai epämiellyttävää?
 - Millainen kokonaiskuva jäi päällimmäisenä mieleen
- Kuinka sujui? Menikö aika nopeasti vai hitaasti?
- Oliko tyytyväinen vai pettynyt, (muuta)?

Pelitapahtumat:

- Mitä ajatteli tilanteessa?
 - Millaisia odotuksia ratkaisusta?
 - Kuinka arvioi tilannetta?
- Mitä tunteita tilanteessa heräsi?
- Millaisia tunteita ja ajatuksia tilanteen jälkeen?

Sessio:

- Oliko jokin strategia/pelityyli?
 - Millaiset tavoitteet/odotukset sessiosta oli?
 - Noudattiko strategiaansa?
- Millaisia tunteita session aikana heräsi?
- Kokiko pystyvänsä ohjailemaan peliä tai vaikuttamaan pelin kulkuun?
- Kuinka hyvin pystyi hallitsemaan omia valintojaan pelissä? Oliko helppoa?
- Tapahtuiko ”tilttausta” tai oliko vaaraa siihen?
- Mitä koki ongelmaksi sessiossa?

Pelihistoria:

- Mitä mieltä nettipokerista pelinä ja media-ilmionä?
- Miksi pelaa nettipokeria ja kuinka aloittanut?
- Pelasiko testissä niin kuin normaalisti pelaa, kuinka erosi normaalista?
- Oliko tuttuja tilanteita joissa normaalisti voisi tapahtua ”tilttausta”?
- Yleiskuva ja ongelmat omasta pelihistoriasta?
 - esim. isoja tai pieniä, pelillisiä ongelmia, pelin ulkopuolisia jne.

RAPORTTEJA-sarjassa aiemmin ilmestyneet

2008

Pauliina Luopa, Minna Pietikäinen, Jukka Jokela. Kouluterveyskysely 1998–2007: Nuorten hyvinvoinnin kehitys ja alueelliset erot
Raportteja 23/2008 Tilausnro R23/2008

Eeva-Liisa Kronqvist, Jaana Jokimies. Vanhemmat varhaiskasvatuksen laadun arvioijina. Tuloksia Vaikuta vanhempi -selvityksestä
Raportteja 22/2008 Tilausnro R22/2008

T. Hakulinen-Viitanen, M. Pelkonen, V. Saaristo, A. Hastrup, M. Rimpelä. Äitiys- ja lastenneuvolatoiminta 2007. Tulokset ja seurannan kehittäminen
Raportteja 21/2008 Tilausnro R21/2008

Vappu Karjalainen, Peppi Saikku, Auvo Pasuri, Anja Seppälä. Mitä on aktiivinen sosiaalipolitiikka kunnissa? Näköalapaikkana työvoiman palvelukeskukset
Raportteja 20/2008 Tilausnro R20/2008

Seija Muurinen, Kerttu Perttilä, Timo Ståhl. Terveys 2015 -kansanterveysohjelman ohjaavuuden, toimeenpanon ja sisällön arviointi 2007. Haastattelut terveyden edistämisen asiantuntijoille sekä kuntien edustajille
Raportteja 19/2008 Tilausnro R19/2008

Eija Stengård, Kaija Appelqvist-Schmidlechner, Maila Upanne, Kai Parkkola, Markus Henriksson. Time Out! Aikalisä! Elämä raiteilleen. Varusmies- ja siviilipalveluksen ulkopuolelle jääneiden miesten elämäntilanne ja psykososiaalinen hyvinvointi
Raportteja 18/2008 Tilausnro R18/2008

Leena Lerssi, Leena Sundström, Tiina Tervaskanto-Mäentausta, Ritva Väistö, Riikka Puusniekka, Minna Pietikäinen, Jaana Markkula. Kouluterveyskyselystä toimintaan -hanke 2005–2007. Hankkeen loppuraportti
Raportteja 17/2008 Tilausnro R18/2008

Jan Moilanen, Nina Knape, Unto Häkkinen, Timo Hujanen, Petri Matveinen. Terveystilinpitojärjestelmän (SHA, System of Health Accounts) käyttöönotto kansallisessa tilastoinnissa. Loppuraportti
Raportteja 16/2008 Tilausnro R16/2008

Hannele Hyppönen. Towards a Joint View of European eHealth Priorities. SWOT Analysis of Patient Empowerment and Patient Summary Activities in Europe
Raportteja 15/2008 Tilausnro R15/2008

Avuttomuus lainsäädännössä. Sosiaali- ja terveydenhuollon ulkopuoliset tekijät -työryhmän 1. raportti
Raportteja 14/2008 Tilausnro R14/2008

Rauha Heikkilä, Harriet Finne-Soveri, Jussi Ripsaluoma, Anja Parikka, Ella Suojalehto, Anja Noro. Koukkuniemen vanhainkodin asiakasrakenteen ja hoidon laatu RAI-järjestelmällä arvioituna 2006–2007
Raportteja 13/2008 Tilausnro R13/2008

Jukka Ahonen, Isto Halinen. Yhteisöllinen avohoito rahapeliongelmaisten tukena. Mallin kehittäminen ja yhteisöhoidon vaikutukset
Raportteja 12/2008 Tilausnro R12/2008