



Aalto-yliopisto
Kauppakorkeakoulu

'Homo Sapiens = Homo Ludens?' Autoetnografinen tutkimus rahapelaamisen moniulotteisista merkityksistä

Markkinointi

Maisterin tutkinnon tutkielma

Timo Priha

2013

Markkinoinnin laitos
Aalto-yliopisto
Kauppakorkeakoulu



Aalto-yliopisto
Kauppakorkeakoulu

'Homo Sapiens = Homo Ludens?': Autoetnografinen tutkimus rahapelaamisen moniulotteisista merkityksistä

Pro gradu -tutkielma
Timo Priha
13.05.2011
Markkinointi

Hyväksytty markkinoinnin laitoksella 28.05.2013 arvosanalla 4.

Homo Sapiens = Homo Ludens? Autoetnografinen tutkimus rahapelaamisen moniulotteisista merkityksistä

Tämä Pro gradu-tutkielma on henkilökohtainen tutkimusmatka kulutusmuotoon nimeltä rahapelaaminen unohtamatta tutkimusilmion ympärille kytkeytyviä monitahoisia ulottuvuuksia. Tutkin omaa pelikäyttäytymistäni ja pelaajaidentiteettiäni rakentumista peilaten omia kokemuksiani kulttuuriseen kontekstiin; ympäröivän rahapelikulttuurimme ajankohtaisiin ilmiöihin suomalaisessa yhteiskunnassa. Analysoin tieteellisessä viitekehityksessä millaisia oppeja ja merkityksiä oma rahapelaamiseni on tarjonnut minulle kuluttajana.

Tutkimusmetodina hyödynnän autoetnografiaa, jossa korostuvat tutkijan omien henkilökohtaisten kokemusten tulkinta ja kriittinen analyysi. Autoetnografiassa aineisto syntyy siis menetelmästä itsestään, jolloin tutkija ja tutkimuksen kohde ovat yksi ja sama henkilö. Autoetnografia edustaa etnografista perinnettä, mutta samalla myös luovaa ja analyyttistä kirjoittamisen tapaa postmodernissa kvalitatiivisessa tutkimussuuntauksessa. Autoetnografiaan läheisesti liittyvä menetelmä, introspektio, on myös keskeisessä roolissa kokemuseräisen muistitiedon dokumentoinnissa.

Käsittelen tutkimuksessani myös rahapelaamiseen yleisesti liittyviä keskeisiä käsitteitä ja matemaattisia lainalaisuuksia. Tärkeimmät havainnot ja opetukset liittyvät onnenpelien ja taitopelien kategorioiden uudelleenjaotteluun sekä eri pelimuotojen perusluonteen ymmärtämisen tärkeyteen.

Pelaaminen ja leikkiminen ilman rahaa kuvastavat ihmisen inhimillisen käyttäytymisen muotoa. Vastaavasti rahapelaamisella on kulutusmuotona pitkät historialliset perinteet, mielenkiintoinen tulevaisuus, mutta ennen kaikkea ympäröivien teknologisten, sosiaalisten, yhteiskunnallisten ja kulttuuristen ilmiöiden muovaama lähimenneisyys etenkin Suomessa. Rahapelaaminen tarjoaa kasvualustan monipuoliselle tieteelliselle kuluttajatutkimukselle ja omaelämäkerrallinen lähestymistapani tuo mielenkiintoisen ja potentiaaliinsa nähden varsin vähän hyödynnetyn näkökulman tutkimusilmion analysointiin.

Tutkimus pyrkii herättämään uudenlaista ajattelua ja tunteita rahapelaamista kohtaan, mikä kuvastaa autoetnografisen tutkimusmetodin ominaispiirteitä ja tavoitteita. Tutkimustulokset muodostuvat narratiivien ja niiden kriittisen tulkinnan kautta eikä tutkimustuloksia voida irrottaa selkeästi erilliseksi osiokseen. Reflektio on jatkuvasti läsnä.

Avainsanat: rahapelaaminen, kuluttaminen, taitopelit, onnenpelit, autoetnografia, introspektio

SISÄLTÖ:

TIIVISTELMÄ.....	2
KUVAT, KUVIOT JA TAULUKOT.....	4
1. JOHDANTO.....	5
1.1 Miksi rahapelaamista kannattaa tutkia tieteellisesti?.....	5
1.2 Millaista rahapelitutkimusta Suomessa on tehty ja millaista ei?.....	7
1.3 Suomalaisen rahapelitutkimuksen nykytila ja kansainväliset huomiot.....	10
2. TUTKIMUSONGELMA JA TUTKIMUSKYSYMYKSET.....	14
2.1 Tutkimusongelman muodostumisen taustat.....	15
2.2 Tutkimuskysymykset.....	17
3. AUTOETNOGRAFIA JA INTROSPEKTIO.....	19
3.1 Autoetnografia tieteellisenä tutkimusmenetelmänä.....	19
3.2 Introspektion eri kategoriat.....	21
3.3 Autoetnografian mahdollisuudet ja kritiikki.....	23
3.4 Aineiston keruu ja kuvaus.....	25
4. RAHAPELAAMISEN KESKEISET KÄSITTEET JA MATEMAATTISET LAINALAISUUDET.....	28
4.1 Mitä on rahapelaaminen?.....	28
4.2 Rahapelaamisen ja uhkapelaamisen erot.....	29
4.3 Rahapelaamisen peruslogiikka.....	30
4.3.1 Onnenpelit.....	32
4.3.2 Taitopelit.....	36
5. RAHAPELAAMINEN JA KULUTTAMINEN.....	43
5.1 Holtin näkemys kuluttamisen typologioista.....	44
5.2 Cotten malli kuluttamisen typologioista rahapeleissä.....	47

6. PIENI AUTOBIOGRAFIA – MATKA KOHTI NYKYISTÄ PELAAJAPROFIILIA.....	52
6.1 Pelaamisen alkulähteillä.....	52
6.2 Peliautomaattien turmiosta Internetin pauloihin.....	56
6.3 Kohti kansainvälisyyttä.....	57
6.4 Jalkapallo – vedonlyöntipelien kuningas?.....	60
6.5 Vedonlyönnin moraalista.....	63
6.6 Välivihteenä pajatsoa.....	66
7. KESKUSTELU JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	70
8. LOPPUSANAT.....	81
9. LÄHTEET.....	83

KUVAT

Kuva 1: Yksikätinen rosvo.....	36
Kuva 2: Blackjackin strategiataulukko.....	40
Kuva 3: Vakioveikkaukset vuonna 1989.....	54
Kuva 4: ”Tervetuloa Jaakko” – PAF ja kovan onnen pelitili.....	60
Kuva 5: MM-pajatson osallistujan kunniakirja ja mitali – ilman personointia.....	69
Kuva 6: Urheiluviedonlyönnin uutisointia printtimediassa 2000-luvun alussa.....	77

KUVIOT

Kuvio 1: Onnenpelien ja taitopelien uudelleenjaottelu.....	39
Kuvio 2: Kuluttamisen metaforat.....	45
Kuvio 3: Rahapelaamisen motiivit ja kulutuskokemuksen luokittelu.....	50
Kuvio 4: Rahapelaamisen luonne eri ikäkausina panostason ja ajankäytön funktiona.....	77

TAULUKOT

Taulukko 1: Veikkauksen eniten liikevaihtoa keränneet pelit vuonna 2011.....	12
Taulukko 2: Kolikonheitto ja todennäköisyydet.....	33
Taulukko 3: Järkipäisen ja tunneperäisen pelaajan ominaisuudet.....	72
Taulukot 4 ja 5: Häviösarjat ovat väistämätön osa (voittavaa) urheiluviedonlyöntiä.....	73

1. JOHDANTO

”Keskiviikkoilta ja jalkapallon Mestareiden Liigan TV-ottelun aika. Pamahdin Ärrälle 64 monivetokupongin kanssa pari minuuttia ennen sulkemisaikaa ja myyjänainen ei vaikuttanut olevan kovin fiiliksissä. Jokainen kuponki maksoi 20 sentin minimipanoksen verran. Ajattelin että onneksi se ei kysellyt enempää tai ruvennut avautumaan tilanteesta, vaan itse asiassa latoi kupongit varsin tunnollisesti järjestelmän läpi. En mä itsekään varsinaisesti nauttinut niiden mekaanisesta täyttämisestä, mutta valitsemiani lopputulosvaihtoehtoja ei voinut hajauttaa pienemmälle määrälle kuponkeja. Tiesin että tyypillinen peruslaiska sunnuntaiveikkaaja todennäköisesti vaan rustaisi yhdelle lapulle mieleisensä maaliluvut, mutta mä en halunnut tehdä niin, koska pelikokonaisuus sisältäisi tällöin epäedullisia tuloskombinaatioita. Moniveto on muuttuvakertoiminen totalisaattoripeli, jossa fiksumat ja ahkerat voittavat tyhmien ja laiskojen kustannuksella. Mä halusin olla järkevämpi, fiksumpi, optimoida rajalliset resurssini. En mä kuitenkaan mikään ammattilainen ollut, mutta tosi innostunut. Ja ehkä joku tietokoneohjelma olisi voinut tehdä kuponkien täyttämiseen liittyvän mekaanisen työn mun puolesta, mutta en oikein jaksanut tai osannut paneutua siihen puoleen. Olin 14 tai 15 ja ihan perusfiksu, mutta en sentään mikään pikku Bill Gates.”

1.1 Miksi rahapelaamista kannattaa tutkia tieteellisesti?

Vuonna 2008 perustettu pelitoiminnan tutkimussäätiö (www.pelisaatio.fi) tukee ja edistää suomalaisen rahapelaamisen tieteellistä tutkimusta. Muita keskeisiä rahapelaamista tutkivia organisaatioita Suomessa 2010-luvun alussa olivat useat sektoritutkimuslaitokset sekä suurimpien kaupunkien yliopistojen tutkijat ja tutkijaryhmät (Raento 2012, 16-17). Rahapelaamista käsitteleviä opinnäytetöitä on 2000-luvun aikana julkaistu suomalaisissa yliopistoissa ja ammattikorkeakouluissa useita kymmeniä. Tieteellisen tutkimuksen ulkopuolelle jäävät selvitykset ja raportit ottavat myös säännöllisesti kantaa rahapelaamiseen liittyviin ilmiöihin. Rahapelaamista tutkitaan Suomessa nykyisin siis paljon ja monipuolisesti. Miksi? Koska rahapelaaminen on Suomessa merkittävä yhteiskunnallinen keskustelunaihe eikä vähiten siksi, että rahapelaamisesta

saaduilla tuotoilla on Suomessa tärkeä rooli yhteiskunnan peruspalveluiden kuten tieteen, taiteen, kulttuurin ja urheilun rahoittamisessa.

Rahapelaaminen on nykyisin myös globaalisti merkittävä teollisuudenala ja yksi nopeimmin kasvavista liiketoiminnan muodoista. Esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Kanadassa laillisen rahapelaamisen suosio on kasvanut dramaattisesti viimeisen 15 vuoden aikana. Vaikutus on näkynyt ennen kaikkea kasvaneessa ja monipuolistuneessa pelivalikoimassa, mikä tarjoaa ponnahduslautan etenkin kotitalouksien rahapelaamista käsittelevälle tutkimukselle (Humphreys 2010, 80). Suomessa rahapelaaminen näkyy myös vahvasti kansalaisten arjessa. Sosiaali- ja terveysministeriön vuonna 2011 teettämässä kyselyssä peräti 93 prosenttia suomalaisista ilmoitti joskus pelanneensa rahapelejä. 78 prosenttia kyselyyn osallistuneista 15-74-vuotiaista suomalaisista ilmoitti pelanneensa jotain rahapeliä viimeisen 12 kuukauden aikana. Suomalaisten rahapelaaminen painottuu onnenpeleihin, sillä kyselyn suosituimmat pelimuodot olivat Oy Veikkaus Ab:n tarjoamat Lotto, Viking Lotto ja raaputusarvat sekä Raha-automaattiyhdistyksen peliautomaatit (Turja ym. 2012).

Rahapelitutkimus elää niin ikään mielenkiintoisesta vaihetta niin kansallisesta kuin kansainvälisestä näkökulmasta tarkasteltuna. Pelitoiminnan tutkimussäätiön tutkimusjohtaja ja kulttuurimaantieteen professori Pauliina Raennon toimittama kirja Rahapelaaminen Suomessa (2012) antaa erinomaisen ja ajankohtaisen yleiskatsauksen suomalaisen rahapelitutkimuksen nykytilasta. Kyseinen kirja toimii tutkimuksessani keskeisenä, joskaan ei luonnollisesti ainoana motivaattorina ja ajankohtaistiedon lähteenä liittyen siihen, mitä nykypäivän Suomessa tulisi rahapelaamisesta ymmärtää. Kirja tarjoaa useiden eri asiantuntijoiden analyyttisiä puheenvuoroja rahapelaamisen eri laidoilta aina nettipokerin etnografiasta muistitietoaineistojen hyödyntämiseen unohtamatta suomalaisen rahapelaamisen mittavaa kronologiaa. Kiinnostavaa aineistoa on myös toimittaja Raennon näkemys ja ennusteet rahapelitutkimuksen tulevaisuudesta.

Rahapelitutkimuksella voidaan silti nähdä olevan varsin lyhyt historia. Suomessa ensikokemukset rahapelitutkimuksesta saatiin 1980-luvulla Raha-automaattiyhdistyksen toimeksiannoista. 2000-luvulle siirtyessä suomalaisen rahapelitutkimuksen monimuotoisuus sekä tutkimusta varten

kerätty rahoitus on lisääntynyt selvästi (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009). Kansainvälisessä tutkimuksessa ensimmäinen pelkästään rahapelaamiseen keskittynyt akateeminen julkaisu, *Journal of Gambling Studies*, ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1985. Kyseinen julkaisu on keskittynyt rahapelaamisen sosiaalisten, psykologisten ja poliittisten ilmiöiden tutkimukseen, jotka kattavat vain osan niistä näkökulmista, joiden pohjalta rahapelaamista voi ja kannattaa tutkia (Karppinen 2008, 10).

Rahapelaamisen eri ilmiöitä käsittelevälle tieteelliselle tutkimukselle on siis selkeästi tarvetta. Mitkä tekijät sitten tekevät rahapelaamisesta tutkimusaiheena kiehtovan? Rahapelaaminen tarjoaa sosiaalisten, taloudellisten, kulttuuristen ja yhteiskunnallisten ulottuvuuksiensa johdosta erinomaisen kasvualustan tieteelliselle tutkimukselle. Mikkeli (2012, 42) korostaa rahapelaamisen soveltuvuutta erityisesti tieteidenväliselle tutkimukselle. Aiemmin on toisaalta tehty havaintoja, että rahapelitutkimus ei ole välttämättä ollut niin monipuolista kuin mitä sen potentiaali edellyttäisi. Tutkimukseni kirjoitushetkellä Raha-automaattiyhdistyksen tutkimuspäällikkönä työskentelevä Anssi Airas (2002, 1) huomauttaa Pro gradu-tutkielmassaan, että aikaisemman rahapelitutkimuksen painopiste onkin keskittynyt pelien matemaattis-loogiseen rakenteeseen ja että toisaalta paljon on tutkittu myös rahapelaamisen sosiaalisia vaikutuksia, erityisesti pelaamisen sosiaalisia haittoja ja peliriippuvuutta.

1.2 Millaista rahapelitutkimusta Suomessa on tehty ja millaista ei?

Kuten suomalaisen rahapelaamisen kronologiasta voidaan tulkita, rahapelaamisella on Suomessa rahapelitutkimusta huomattavasti pidemmät perinteet (Raento 2012, 243-256). Lisätutkimukselle on kuitenkin ollut tilausta, sillä suomalaisen rahapelaamisen kenttä on elänyt vahvassa murroksessa viime vuosina. Tähän on monia syitä, joista yhtenä keskeisimmistä voidaan yleisesti pitää teknologiaympäristön muutosta. Rahapelaaminen ei Internetin ansiosta ole nykyisin aikaan tai paikkaan sidottua ja eri pelimuotojen tarjonta on kasvanut pelaamiskanavien kehittymisen myötä. Tärkeinä viime vuosina tehdyistä poliittisista päätöksistä on syytä mainita vuonna 2010 arpajaislakiin tehdyt muutokset, jotka tiukensivat muun muassa rahapelaamisen markkinointisäännöksiä (Arpajaislaki, 2001). Vastaavasti kulttuurisen murroksen alle voidaan

piirtää nettipokerin huimasti kasvanut suosio erityisesti suomalaisten nuorten miesten keskuudessa. Suomalaista rahapelaamista voi siis tutkia monesta eri näkökulmasta. Rahapelaamiseen liittyvät ilmiöt tulevat epäilemättä säilyttämään paikkansa niin ajankohtais- kuin tieteellisessä keskustelussa Suomessa myös tulevana vuosina. Viime aikoina keskustelua on käyty erityisesti Suomen rahapelimonopolin asemasta ja vaihtoehtoisista tulevaisuuden skenaarioista, sillä muualla Euroopassa rahapelimonopelien asema on tasaisen varmasti järkkynyt vapaan kilpailun tieltä. Marraskuussa 2012 aiheesta väittelivät vähintäänkin intensiivisesti YleX:n radio-ohjelmassa vastakkaisia kantoja edustaneet Poliisihallituksen arpajaishallintopäällikkö Jouni Laiho sekä vedonlyöntikonsultti Jorma Vuoksenmaa (YleX, 2012).

Raento (2011) on huomauttanut vuotta ennen Rahapelaaminen Suomessa-kirjan julkaisua, että ”vedonlyönnistä tarvitaan lisää tutkimustietoa” (p. n/a). Kimmokkeena artikkelille oli etenkin edeltävänä talvena Suomea ravistelleen jalkapallon lahjusskandaalin syiden ja seurauksien pinnallinen media uutisointi. Raennon (2011) mukaan taloudelliset ja sosiaalipoliittiset tavoitteet ovat hankaloittaneet luotettavan rahapelaamisen liittyvän tutkimustiedon tuottamista. Myöhemmin Raento (2012, 102) tarkentaa edelleen kuinka haastatteluja hyödyntävässä rahapelitutkimuksessa tulisi suhtautua nykyistä kriittisemmin tulosten yleistettävyyteen ja haastateltavien keskinäiseen vertailtavuuteen erityisesti silloin, kun yhteiskunnan ohjauspolitiikka hyödyntää saatuja tutkimustuloksia ja näistä tehtyjä johtopäätöksiä.

Olen itsenäisenä tutkijana vapaa edellä mainituista ”rajoitteista” enkä missään vaiheessa tutkimusprosessiani harkinnut tekeväni tutkielmaani toimeksiantona esimerkiksi suomalaista rahapelimonopolia edustaville valtiovallan toimijoille. Koen että tutkimustani rajoittavat ainoastaan normaalit tieteellisen kirjoittamisen pelisäännöt ja oma inhimillinen rajallisuuteni tutkimustiedon tuottajana. Tutkimuksen alkuvaiheessa, jolloin vasta määrittelin tutkimusongelmaa ja koko tutkimusasetelmaa, jouduin kuitenkin pohtimaan ja kyseenalaistamaan objektiivisen tutkijaminäni, sillä varhaisen iän rahapelikokemukseni sekä alaan liittyvä omaehtoinen harjaantuneisuus ovat vuosien varrella muokanneet omia näkemyksiäni muun muassa suomalaisen rahapelikeskustelun jäykkyydestä ja liiasta politisoitumisesta. Rahapelaaminen herättää tunteita puolesta ja vastaan ja kiivaskin keskustelu rahapelaamisen

ilmiöistä on valtamedioissa säännöllistä, Internetin keskustelupalstoista puhumattakaan. Hyvänä ja ajankohtaisena esimerkkinä vuoropuhelusta voidaan noteerata Turun Kauppakorkeakoulun tekemä tutkimus, jossa Suomen rahapelimonopolille esitettiin vaihtoehtoja, ns. Tanskan mallia, jossa osa rahapeleistä on vapautettu monopolin alaisesta säätelystä vapaan kilpailun markkinoille (Kuuluvainen ym. 2012). Raha-automaattiyhdistyksen toimitusjohtaja esitti välittömästi eriävän näkemyksenä, kyseenalaisti koko tutkimuksen luotettavuuden ja viittasi sen lukuisiin asiavirheisiin (Korhonen, 2012).

Ottamatta kantaa edellä mainitun tutkimuksen sisältöön tai sen luotettavuuteen, pelimonopoli edustajilla on luonnollisesti omat intressinsä suojella rahapelimonopolia ja pyrkiä hillitsemään avointa keskustelua vaihtoehtoisista malleista esimerkiksi rahapelien lainsäädäntöön liittyen. Joskus perustelut ovat hyviä, joskus vähemmän hyviä. Uskon joka tapauksessa että luotettavalla, puolueettomalla ja ilman liiallista tunteenpaloa tehdyllä tieteellisellä tutkimuksella on mahdollisuus tarjota lisäarvoa myös kohdeilmiöön liittyvään ajankohtaiseen keskusteluun. Toisaalta tieteellisen tutkimuksen ensisijainen tavoite ei ole kuitenkaan tarjota käytännön neuvoa liike-elämän päätöksentekoa varten vaan tarjota tutkimustietoa tiedeyhteisön arvioitavaksi (Kakkuri-Knuuttila 2006, 8). Liike-elämä voi siis joko hyödyntää tai jättää hyödyntämättä tämänkin tutkimuksen tulokset ja johtopäätökset.

Olen siis tiedostanut että kohdeilmiöön liittyvä liiallinen tunteellisuus voi aiheuttaa riskejä tutkimuksen puolueettomuudelle. Toisaalta mitä puolueettomuudella oikeastaan tarkoitetaan kvalitatiivisen tutkimuksen yhteydessä ja onko puolueettomuus yksiselitteisesti hyvä tai huono asia? Kysymys on jo pelkästään tieteenfilosofisesti mielenkiintoinen ja paneudun aiheeseen vasta kappaleessa 3 tutkimusmetodini tarkemman määrittelyn yhteydessä. Kyseisessä kappaleessa en kuitenkaan pelkästään esittelen tutkimusmetodiani vaan täydennän perustelut sille, miksi valitsin tutkimukseeni verrattain harvinaisen tutkimusotteen ja mitä valitsemani tutkimusote edellyttää kertomaan itsestäni lukijalle. Sitä ennen kerron vielä yleisellä tasolla millainen tutkimus rahapelaamisesta on jäänyt vähäiseksi, miksi suomalaisen rahapelaamisen kenttä on juuri nyt poikkeuksellisen mielenkiintoinen ja mihin aihealueisiin oma kiinnostukseni rahapelaamisessa eritoten kohdistuu

1.3 Suomalaisen rahapelitutkimuksen nykytila ja kansainväliset huomiot

Kuten aiemmin mainitsin, rahapelitutkimuksen aukot on huomattu muuallakin. Airaksen (2002, 6) mukaan kohtuudella tapahtuvaan pelaamiseen liittyvät ilmiöt on jätetty turhan vähälle huomiolle. Tätä näkemystä myötäilee vuonna 2009 Sosiaali- ja terveysministeriön, Sisäasiainministeriön sekä Terveyden- ja hyvinvoinnin laitoksen yhteisesti julkaisema suomalaisen Rahapelaamisen vuosikirja. Sen mukaan rahapelaamisen positiivisia elementtejä tarkastelevia tutkimuksia on julkaistu vähän, jos vertailukohtana ovat rahapelaamisen haittoja käsittelevät tutkimukset. Suuntaus on mielestäni looginen, koska lähes kaikkialla maailmassa valtiovalta tai muu viranomaistaho sääntelee rahapelaamisen tarjontaa. Sääntelyä perustellaan yleisesti rahapelaamiseen usein liitettyjen lieveilmiöiden kuten peliriippuvuuden, rikollisuuden tai vilpin torjumisella. Lainsäädännön osalta Suomi ei ole kyseisestä sääntelystä poikkeus. Manner-Suomessa rahapelejä kansalaisille tarjoaa kolme eri monopoliyritystä: Oy Veikkaus Ab (lotto- ja arpapelit sekä urheiluedonlyönti), Raha-automaattiyhdistys (kasinopelit ja peliautomaatit) sekä ravipeleihin keskittyvä Fintoto Oy. Ahvenanmaalla rahapelitoiminnasta vastaa kokonaisuudessaan paikallinen raha-automaattiyhdistys PAF.

Tieteellisen rahapelitutkimuksen tueksi on viime vuosina julkaistu paljon myös muunlaista kirjallisuutta. Erityisesti pokerin kasvanut suosio on johtanut pokerikirjallisuuden ja erilaisten pokerioppaiden kasvavaan valikoimaan. Puttonen (1999) mainitsee vaurastumisen edellytyksiksi rahoitusmarkkinoiden ja yritystoiminnan perusteiden tuntemuksen, perinnön ja erittäin epätodennäköisen lottovoiton. Nykyisin tietyn tyyppiset rahapelit on alettu nähdä elämyksellisen kuluttamisen lisäksi realistisina keinoina vaurastua siinä missä osakesijoittaminen tai perinteinen liiketoiminta. Tämä suuntaus on seurausta ennen kaikkea rahapeliteollisuuden ja kuluttajien pelitietoisuuden nopeasta kasvusta. Koska lotto ja muut onnenpelit eivät tilastollisista syistä tarjoa realistista vaihtoehtoa vaurastua ilman satumaista onnea, jäävät eri rahapeleistä pitkäjänteisen vaurastumisen vaihtoehtoiksi taitoon perustuvat pelit, esimerkiksi pokeri ja urheiluedonlyönti. Näissä pelimuodoissa kuluttaja voi osakesijoittamisen tapaan omalla osaamisellaan, asiantuntemuksellaan ja riskienhallinnallaan lähtökohtaisesti vaikuttaa pitkän aikavälin tuotto-odotukseensa ja täten taloudellisen vaurastumisensa todennäköisyyteen.

Jorma Vuoksenmaa, avustajinaan Antti Kuronen ja Riku Nåls, julkaisivat vuonna 1999 kirjan *Urheiluedonlyönti – voittajan opas*. Kirja oli ilmestyessään ensimmäinen ja on edelleen ainoa suomalainen urheiluedonlyöntiin keskittynyt kirja. Sen sisältö painottuu käytännön ohjeisiin urheiluedonlyönnin, eri pelimuotojen ja urheilulajien lainalaisuuksista, mutta ottaa samalla myös kantaa suomalaisen pelikulttuurin ja erityisesti pelintarjoajien erityispiirteisiin. Kirjoittajat kertovatkin pelikulttuurin levittämisen olevan yksi kirjan tavoitteista. Kirjassa kuvataan urheiluedonlyöntiä älyllisenä harrastuksena, jossa voi lisäksi voittaa rahaa ja painotetaan tyypillisen rahapelaamiseen liitetyn lieveilmiön, ongelmapelaamisen, kohdistuneen enemmän nopeampoihin onnenpeleihin kuten kolikkoautomaatteihin. Vaikka kyseessä ei ole miltään osin tieteellinen tutkimus, kirja ottaa vahvasti kantaa pelaamisen positiivisiin elementteihin, joita ei tieteellisessä tutkimuksessa vielä ole kovin kattavasti huomioitu. Nämä elementit koskevat kuitenkin tässä kirjassa vain urheiluedonlyöntiä, joka siis luokitellaan taitopeliksi.

Myös tämän tutkimuksen yksi tavoitteista on korostaa rahapelaamisessa harvemmin noteerattuja positiivisia aspektoja pelaavan kuluttajan eli pelaajan näkökulmasta. Strategiaa, jossa rahapelaamisen positiivisia elementtejä korostetaan negatiivisten elementtien kustannuksella, kutsutaan *amplifikaatioksi* (Humphreys 2010a, 13). Tyypillisestä esimerkistä käy Veikkauksen tunnettu mainoslause ”Suomalainen voittaa aina”. Tällä viitataan siis pelaajilta hävittyjen rahapelituottojen palautumiseen yhteiskunnalle yleishyödyllisiin tarkoituksiin lain määräämässä jakosuhteessa. Vapaana yhteiskunnallisista tai poliittisista velvoitteista, pyrinkin omassa tutkimuksessani tuomaan esille mikrotason amplifikaatioita juuri sellaisina kuin ne itse koen oman pelaamiseni kannalta. Annan mielelläni oman panokseni yhteiskunnalle muun muassa maksettuina veroina, mutta rahapelaamisessa intressini ovat ensisijaisesti päinvastaiset.

Samanlaisia ajatuksia lienee myös Jorma Vuoksenmaalla, joka on Suomen tunnetuin peliammattilainen. Hän oli kirjansa ilmestymishetkellä omien sanojensa mukaan panostanut voitollisesti urheiluedonlyöntiin jo 15 vuoden ajan. Jorma Vuoksenmaa on myös urheiluedonlyönnin analysointiin keskittyneen ESBC Oy:n perustaja. Olen tavannut Vuoksenmaan muutaman kerran myös henkilökohtaisesti, sillä työskentelin yläasteen 9. luokalla kahden viikon TET-harjoittelussa ESBC:lla. Tarkkaa tilastotietoa ei ammattimaisesti rahapelaamiseen

suhtautuvien saati itseään rahapelaamisella elättävien määrästä Suomessa ole, joskin eri arvioiden mukaan määrää ei voi pitää suhteellisesti kovin suurena. Vuoksenmaan (1999, 89) arvion mukaan vain noin prosentti vedonlyöjistä pystyy tekemään edes nollatulosta pitkällä aikavälillä. Rahapelaamiseen liitetyt haaveet ja toiveet eivät kuitenkaan enää koostu pelkästään perisuomalaisesta lottounelmoinnista. Yhä useampi suomalainen haaveilee tänä päivänä pokeriammattilaisuudesta (YLE, 2010).

Urheiluedonlyöntikään ei ole Suomessa oikotie taloudelliseen onneen — suomalaisten Internetvedonlyöjien tavoitteet ovat tutkitusti korkeat, jos vertailukohtana on vedonlyöntiin käytetty aika ja työpanos (Vänni, 2005). Tämä tutkimus tukee näkemystä, että Suomessa rahapelaaminen näyttäytyy lopulta vain harvoille yksilöille pelkästään ammattimaiseen analyysiin perustuvana mekaanisena keinona vaurastua. Myös numeeriset tilastot kertovat suomalaisten kuluttajien rahapelimieltymyksistä. Vaikka tarkastelisimme ainoastaan Oy Veikkaus Ab:n tarjoamaa pelivalikoimaa, joka sisältää sekä onnenpelejä että taitopelejä, voidaan eri pelien historiallisesta liikevaihdosta tehdä karkea päätelmä suomalaisen rahapelikulttuurin tilasta: suomalaiset ovat edelleen lottokansaa. Vuonna 2011 ylivoimaisesti eniten liikevaihtoa Veikkauksen peleistä keräsivät onnenpelit Lotto ja Keno.

Taulukko 1: Veikkauksen eniten liikevaihtoa keränneet pelit vuonna 2011

Pelimuoto	Liikevaihto 2011
Lotto	576 m €
Keno	368 m €
Pitkäveto	163 m €
Viking Lotto	126 m €
Jokeri	106 m €

Lähde: (Veikkaus, 2011)

Näiden havaintojen takia taloudellisen lopputuloksen tai ylipäänsä taloudellisten motiivien ylikorostamista rahapelitutkimuksen kohteena tulisi välttää. Voittaminen ja häviäminen eivät välttämättä muutenkaan ole objektiivisesti mitattavia kuluttamisen lopputulemia, edes rahapeleissä. Rachlinin (1990, 1) mukaan rahapelaamista saatetaan jatkaa jatkuvista taloudellisista tappioista huolimatta, koska lyhyet voitolliset sarjat arvotetaan voimakkaammin kuin pitkät häviösarjat. Rahapelaaminen on tällöin subjektiivisesti voitollista, mutta objektiivisesti tappiollista. Tämä havainto saattaa selittää, miksi Loton ja Kenon kaltaisten pelien pelaaminen on Suomessa niin suosittua, vaikka äärimmäisen harvat jäävät kummassakaan pelimuodossa pitkällä aikavälillä voitolle.

Suomalainen rahapelikenttä elää kaikessa monimuotoisuudessaan mielenkiintoista murrosvaihetta, minkä johdosta myös ulkomaiset rahapelitutkijat ovat kiinnostuneet Suomen tilanteesta. Sisältääkö suomalaisten rahapelaaminen toisaalta jotain erityisen mielenkiintoisia piirteitä, joiden perusteella tieteellinen tutkimus tulisi tässä tutkielmassa painottaa tiukasti kotimaiseen rahapelaamiseen liittyviin ilmiöihin? Ei välttämättä. Grayn (2004, 348) mukaan esimerkiksi kulttuurien välinen ja demografisia aineistoja hyödyntävä rahapelitutkimus on jäänyt vähälle huomiolle. Jos kohdeilmiön rajaus on tiukka, hypoteettisina esimerkkeinä vaikkapa singaporelainen vedonlyöntikulttuuri tai keski-ikäisten yhdysvaltalaisien online-pelaaminen olisivat epäilemättä mielenkiintoisia tapaustutkimuskohteita. Kolikolla on kuitenkin kääntöpuolensa.

Rahapelaamista voi harvoin erottaa irralleen ympäröivistä yhteiskunnallisista ilmiöistä. Suomessa suhde on poikkeuksellisen tiivis ja moniulotteinen. Tämä selittyy edellä mainituilla toimintaympäristön muutoksiin liittyvillä tekijöillä, kansainvälisten rahapelimarkkinoiden kasvulla, mutta ennen kaikkea rahapelaamisen vahvalla kulttuurisella asemalla suomalaisten arjessa (Raento 2012, 7). Vähättelettä ulkomaisen rahapelitutkimuksen merkitystä mahdollisimman laaja-alaisen ymmärryksen saavuttamiseksi tutkimusilmiöstä, uskallan ilman suoraa ja syvällistä vertailukohtaa väittää, että suomalaiseen rahapelaamiseen kytkeytyvät ilmiöt eivät tällä hetkellä häviä kiinnostavuudeltaan muille potentiaalisille rahapelitutkimuksen kohdemaille.

Tässä tutkimuksessa on myös käytännön tekijöistä johtuen mielekästä rajata tutkimusilmiö käsittelemään pelkästään suomalaista rahapelikulttuuria. Yksi keskeinen syy valittuun rajaukseen selittyy tutkijan positioinnilla osaksi tutkimusongelmaa. Luvussa 2 kerron tutkijan ja tutkimuksen objektin olevan yksi ja sama henkilö. Koska Suomessa asuvana ja eläneenä Suomen kansalaisena olen kasvanut suomalaisen rahapelikulttuurin ympäröimänä, on valittu näkökulma edellä mainitut tekijät huomioon ottaen mielestäni luonteva ja perusteltu.

2. TUTKIMUSONGELMA JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Luvussa 2 paneudun tutkimuksen keskeiseen osioon, tutkimusongelmaan ja sen muodostumisen taustoihin sekä tutkimuskysymyksiin. Olen tarkoituksella taustoittanut tutkimusongelman syntyä poikkeuksellisen yksityiskohtaisesti, sillä tutkimukseni teema on jatkumoa aikaisemmalle tutkielmalleni. Toinen keskeinen syy pitkään johdantoon on tutkimuksen omaelämäkerrallinen lähestymistapa, joka pakottaa pohtimaan hyvin tarkkaan tutkimuskysymysten sisältöä ja tutkimusongelman määrittelyn lähtökohtaa. Valittu lähestymistapa tutkimusilmiöön antaa paljon tilaa kirjoittamisen vapaudelle ja luovuudelle, mutta ei poista vastuita, joita tieteellisessä tutkimuksessa tulee noudattaa.

2.1 Tutkimusongelman muodostamisen taustaa

Pohtiessani suunnitteluvaiheessa tutkimuskysymyksiäni rahapelaamisen ympäriltä, oli vaihtoehtoja pikemminkin runsauden pula kuin päinvastoin. Kirjoitin vuonna 2009 kandidaatintutkielmani otsikolla ”Sijoitus vai elämys – katsaus kuluttajan rahapelaamisen motiiveihin” ja laadin kirjallisuuskatsauksen kuluttajan rahapelaamisen motiiveista. Tällöin tavoitteenani oli selvittää millaisia käyttäytymismalleja kuluttajan rahapelaamisen taustalla on ja miten näitä käyttäytymismalleja on tutkittu. Teoreettisista viitekehyksistä otin kantaa erityisesti Holtin (1995) esittämään kuluttamisen metaforien matriisiin sekä Cotten (1997) modifioimaan uuteen kuluttamisen metaforien matriisiin rahapelaamisen kontekstissa. Esittelin myös rahapelaamiseen liittyvää keskeistä käsitteistöä ja painotin erityisesti kahtiajakoa onneen perustuvien pelien sekä niin sanottujen taitopelien välillä.

Pidin ja pidän edelleen Holtin ja Cotten keskenään keskustelevia typologioita erinomaisina teoreettisina viitekehysinä kun tutkitaan kulutuskokemuksen ja rahapelaamisen välistä suhdetta. Ennen kuin tutkimusongelma ja sen rajaus olivat selvillä, en luonnollisesti voinut etukäteen päättää millä tavalla ja missä laajuudessa tulisin hyödyntämään typologioita tässä tutkielmassa, jos tulisin ollenkaan. Lopulta juuri typologioiden hyödyntämisen ja kuluttajatutkimuksen ympärillä käyty yleinen tieteellinen keskustelu tarjosi mahdollisuuden ottaa aiheeseen kantaa. Tämän

kannanoton seurauksena tutkielman keskeisin teoreettinen viitekehys nojautuu siis edelleen Holtin ja Cotten analyysihin kuluttamisen ja rahapelaamisen typologioista. Analysoin rahapelaamisen luonnetta kulutuskohteena sekä typologioiden soveltuvuutta kuluttajatutkimukseen tarkemmin luvussa 5.

Koska en itse varsinaisesti samaistu onnenpelien suosioon, oli alkuperäisenä ideanani tutkia tarkemmin suomalaisten onnenpelaajien motiiveja ja linkittää tutkimustulokset elämyksellisen kuluttamisen kontekstiin varsinkin, jos näiden välillä olisi havaittavissa selkeä yhteys. Kerroin tavoitteistani alkuperäisessä tutkimussuunnitelmassani seuraavasti:

“My main research problem is to recognize the underlying patterns and typologies in consumer behavior that lead to a great amount consumers’ money to be spent on a regular frequency into recreational games that actually offer negative expected value in the long run. I want to get answers to questions such as why do the players behave irrationally in terms of expected negative value and how is recreational gaming experienced in terms of the desired outcome, not the actual outcome. Is the gaming experience understood merely as experiential consumption among other leisure activities in which the prize is the bet that is placed? And if it is, how do the players justify this kind of behavior to themselves? What are they really paying for? What is the equivalent?”

Through the answers to these questions I am hopefully able to derive typology that supplements or even expands the existing theory of gambling typologies in recreational games. In addition I will definitely highlight the strict segregation between different game types (skill vs. recreation) that in my opinion is not fully understood or taken into account in various conversations. This explains my selection of examining mainly recreational gamers’ consumption typologies. It is more fruitful than analyzing the consumer patterns in the other “skill games” since the obvious “winning money” motive lying on the background.”

Yhtenä varteenotettavana vaihtoehtona pohdin motiivien rajaamista johonkin tiettyyn onnenpeliin, esimerkiksi Kenoon, josta kirjoitin kandidaatintutkielmani johtopäätöksissä seuraavasti:

“Seppänen (2005) nostaa esille muutama vuosi sitten lanseeratun Keno-pelin räjähdysmäisen suosion suomalaisten keskuudessa. Onnenpeli Keno on noussut Veikkauksen toiseksi suosituimmaksi peliksi Loton jälkeen. Kenolla ei ole Loton kaltaisia pitkiä perinteitä ja parhaat voittosumatkaan eivät päätä huimaa Lottoon verrattuna. Lisäksi palautusprosentti on erittäin heikko. Siitä huolimatta pelin liikevaihto kasvoi kolmessa vuodessa nollasta eurosta 220 miljoonaan euroon. Mikä selittää Kenon huiman suosion? Olisikin mielenkiintoista tutkia Kenoa pelaavien ihmisten motiiveja.”

Koska olen itse harjaantunut urheiluedonlyönnin kaltaisiin taitopeleihin, olisi ollut loogista, että tutkimusongelmani olisi käsitellyt esimerkiksi suomalaisia urheiluedonlyöjiä, pokerinpelaajia tai

muita taitopelaajia. Suomalaisista urheiluedonlyönnin harrastajista sekä suomalaisten Internet-vedonlyöjien käyttäytymisestä on tehty 2000-luvulla kaksi ansiokasta Pro gradu-tutkielmaa (Tamminen 2004; Virtanen & Vänni, 2005). Tutkielmat on tehty liikunta- ja sosiaalitieteiden sekä laskentatoimen laitokselle, mikä jälleen osoittaa kuinka monesta eri näkökulmasta rahapelitutkimusta voi jopa samankaltaisen aihepiirin sisällä tehdä.

Tutkimuksen suunnitteluvaiheessa sain tietoa tutkimusmenetelmästä, jota hyödynnetään tieteellisessä tutkimuksessa verrattain harvoin, mutta jonka koin erittäin kiinnostavana vaihtoehtona omaan tutkimukseeni; autoetnografian ja menetelmään läheisesti liittyvän käsitteen, introspektion. Autoetnografiaa on hyödynnetty rahapelitutkimuksessa niukasti. Kuuluisin rahapeliteos, jonka voi mieltää autoetnografiaksi, lienee David Hayanon Poker Faces (1982). Suomessa etnografisen rahapelitutkimuksen edelläkävijänä voidaan pitää Jukka Jouhkia, jonka portfoliosta voi mainita muun muassa mikroetnografisen tutkimuksen, jossa keskitytään puoliammattilaisen pokerinpelaajan kotitalouteen ja pokerin asemaan kodissa ja elämässä (Jouhki, 2011). Jouhkilta voidaan miehen omien sanojensa mukaan odottaa tulevaisuudessa lisää autoetnografista rahapelitutkimusta, mitä jääme mielenkiinnolla odottamaan (Jouhki, 2013).

Omat motiivini tehdä autoetnografinen rahapelitutkimus olivat varsin selkeitä: mahdollisuus tutkia rahapelaamisesta harvinaisemmasta näkökulmasta ja samalla toteuttaa tutkimusmatka omaan pelaamiseen sekä ennen kaikkea pelifilosofiaani muokanneisiin lukuisiin taustatekijöihin. Koin, että lukuisat menneisyyden kokemukseni rahapeleistä, erilaiset tulevaisuudenvisioni sekä yleinen harjaantuneisuuteni rahapelaamiseen tukisivat autoetnografista lähestymistapaa. Kerrottavaa ja reflektoitavaa olisi ainakin paljon. Päätin tarttua tilaisuuteen ja syventyä valittuun tutkimusotteeseen ja sen lainalaisuuksiin tarkemmin. Autoetnografian ja introspektion ominaispiirteistä ja käsitteiden tulkinnallisista eroista kerron yksityiskohtaisemmin luvussa 3.

2.2 Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset

Aihealueeni pohjautuu nykypäivän kuluttajatutkimukseen, jonka sisällä rahapelaaminen muodostaa monialaisen kohdeilmion. Tutkimukseni voi myös mielestäni uskottavasti ankkuroida

'consumer culture'-tutkimustradition alle, missä kuluttamista lähestytään sen sosiokulttuuristen, elämyksellisten, symbolisten ja ideologistien aspektien näkökulmasta (Arnould & Thompson 2005, 868). Koska lähestyn rahapelaamista vahvasti henkilökohtaisen kokemusteni ja niiden kriittisen tulkinnan kautta, on päätutkimuskysymykseni muotoiltu kahteen osaan seuraavasti:

- 1) Millaisia merkityksiä ja opetuksia rahapelaaminen on tarjonnut minulle ihmisenä ja kuluttajana?*
- 2) Mitkä rahapelaamisen ulkopuoliset ja toisaalta rahapeleistä itsestään kumpuavat tekijät ovat vaikuttaneet pelaajidentiteettiini rakentumiseen?*

Alaongelmina pyrin selvittämään

- 1) millainen tutkimusmenetelmä on autoetnografia ja millaisia mahdollisuuksia menetelmä tarjoaa rahapelitutkimukseen?*
- 2) mitä eroa on onnenpeleillä ja taitopeleillä ja miksi erojen ymmärtäminen on rahapelejä pelaavalle kuluttajalle tärkeää?*

2.3 Tutkimuksen rakenne

Tutkimus koostuu seitsemästä pääluvusta. Aloitukseen sisältyvät johdanto ja tutkimuskysymysten määrittely. Luvut 3-5 käsittelevät tutkimusmetodia, rahapelaamisen keskeisiä käsitteitä ja matemaattisia lainalaisuuksia sekä rahapelaamisen ja kuluttamisen suhdetta. Luku 6 sisältää lyhyen, tutkimusilmiön näkökulmasta kirjoitetun omaelämäkerran ja luku 7 kokoaa tutkimuksen opetukset johtopäätöksiin ja kokoavaan keskusteluun. Luku 8 on varattu loppusanoille.

Tutkimuksen tunnusomainen piirre on analyysin kietoutuminen osaksi tekstiä, jolloin tutkijan ääni on jatkuvasti läsnä. Kursivoidut tekstinosat erottuvat joukosta narratiiveina, joissa analyysi siirtyy perinteisen tieteellisen kirjoittamisen ääreltä vapaamuotoisempaan reflektioon tutkijan omista rahapelikokemuksista. Narratiivista kerrontaa ja vahvaa reflektiota esiintyy jonkin verran myös kursivoitujen osien ulkopuolella; ideana onkin erottaa toisistaan tekstin tasoja, joissa analyysi pureutuu erivahvaisena syvälle tutkijan omaan kokemusmaailmaan ja muistitietoon.

3. AUTOETNOGRAFIA JA INTROSPEKTIO

Hyödynnän tutkimuksessani siis autoetnografiaa ja introspektiota. Siinä missä rahapelitutkimuksessa on viime aikoina havaittu piilevää ja käyttämätöntä tutkimuspotentiaalia muille kuin perinteisille näkökulmille, on tutkimusmetodeista etenkin introspektio herättänyt tieteellisessä yhteisössä mielenkiintoista ja kiivastakin vuoropuhelua (mm. Gould 1991, Wallendorf & Brucks 1993, Gould 1995). Oletettavasti kiistanalaisten ominaispiirteidensä johdosta myöskään autoetnografia ei ole saavuttanut vielä samanlaista suosiota ja tunnustusta kuin menetelmän etnografiset edeltäjät, kuten esimerkiksi perinteinen etnografia (Duncan 2004, 1).

Holbrook (2003, 45) kertoo olleensa pioneeri autoetnografisen tutkimusmenetelmän luomisessa ja kehittämisessä aina 1980-luvulta asti. Ellisin ja Brochnerin (2000, 739) mukaan kuitenkin Karl Heider vuonna 1975 ja David Hayano vuonna 1979 ovat viitanneet ensimmäisen kerran autoetnografiaan omissa tutkimuksissaan. Holbrook (2003) niputtaa yhteen autoetnografian ja introspektion, tarkemmin SPI:n ”subjective personal introspection” (p. 45) käsitteet, vaikka myöhemmän tieteellisen keskustelun perusteella metodeita ei voi määritellä tiukasti toistensa synonyymeina. Rajan piirtäminen käsitteiden välille ei ole kuitenkaan aivan yksiselitteistä. Koska hyödynnän tutkimuksessani sekä sosiaalisesti osallistavaa autoetnografiaa että introvertimpaa, tutkijan muistitiedon lähteille tunkeutuvaa introspektiota rinnakkaisina ja toisiaan täydentävinä menetelminä, katson parhaaksi esitellä autoetnografian ja introspektion ominaispiirteitä erillisissä luvuissa 3.1 ja 3.2. Jos on syytä olettaa, että kaikki lukijat eivät tunne tutkimuksen lähestymistapaa, se tulee kuvata tarkasti (Kakkuri-Knuuttila 2006, 132).

3.1 Autoetnografia tieteellisenä tutkimusmenetelmänä

Autoetnografia lähestyy tutkimuksen kohteena olevaa ilmiötä tutkijan omaa kokemusperäistä tietoa peilaten ja hyödyntäen. Toisin kuin perinteisessä tieteellisessä tutkimuksessa, autoetnografiassa tutkimuskohteena oleva aineisto ei ole irrallinen ulkopuolelta lähestyttävä kokonaisuus, vaan menetelmässä painotetaan tutkimuksen suunnan muotoutumista osana tutkimusprosessia ja ennen kaikkea tutkijan itsensä roolia tiedon tuottajana.

Autoetnografiset tutkimukset voidaan nähdä case-tutkimuksina, jotka seuraavat etnografisen tutkimussuuntauksen perinteitä (Duncan 2004, 3). Toisaalta autoetnografisen tutkimussuuntauksen yksiselitteinen määrittely on hankalaa, sillä metodi on ajan myötä kehittynyt ja sen haaroiksi voidaan nykyisin luokitella lukuisia eri tutkimussuuntauksia, joiden ominaispiirteet muistuttavat läheisesti toisiaan. Yksi lukuisista läheisistä tutkimussuuntauksista on narratiivinen etnografia (Ellis & Bochner 2000, 739).

Narratiivinen etnografia auttaa myös hahmottamaan autoetnografian ja introspektion käsitteellisiä ja usein vaikeatulkintaisia eroja. Narratiiviselle etnografille tutkimuksen aineisto on ”kentällä” odottamassa tutkijan subjektiivista havainnointia, kun taas autoetnografisessa tutkimuksessa tutkijan oma introspektio tuottaa aineiston. Introspektioita voidaan myös interpoloida muun muassa tutkijan muistoilla ja kokemuksilla (Hackley 2007, 99). Jos Hackleyn näkemyksen tulkitsee rahapelaamisen kontekstissa, tällöin esimerkiksi casinolla tapahtuva oman pelikäyttäytymiseni havainnointi ja näistä havainnoista reflektoidut tulkinnat eli introspektiot muodostavat aineiston ytimen, jota voidaan täydentää menneisyyden narratiiveilla. Tutkimukseni aineisto muodostuu pääpiirteittäin edellä mainitulla tavalla eli hyödynnän aineistona sekä introspektioita että narratiiveja. Jos mittapuuna käytetään tuotetun tekstin määrää, narratiivit ovat tutkimuksessani kuitenkin dominoivassa asemassa kentällä tehtyihin havaintoihin ja niiden tulkintoihin nähden. Suhteen tulisi olla autoetnografisessa tutkimuksessa käänteinen eli narratiivien tulisi tukea dominoivammassa asemassa olevia introspektioita (Mt. 99). Etnografiset tutkimukset ovat kuitenkin usein pitkäkestoisia. Aineistoa kerätään jopa vuosia, jolloin on loogista että introspektiot muodostavat keskeisen osan aineistoa. Tutkimukseni aikajänne ja enimmäisaika havaintojen keruulle on noin kuusi kuukautta, kun vastaavasti kokemusperäiset narratiivini ulottuvat lapsuuteen ja jopa 20 vuoden päähän. Tästä syystä on mielekästä, että hyödynnän aineistonani narratiiveja, mittaustavasta riippuen, vähintään samassa laajuudessa kuin tutkimusprosessin aikana tekemiäni havaintoja. Muisteluprosessia, jonka seurauksena narratiivit muodostuvat, kutsutaan *retrospektioksi* (Gould 1995, 720).

Muita autoetnografian ominaispiirteitä ovat tutkijan selkeä positiointi osaksi tekstiä ja asetelmasta juontava, usein minä-muodossa tapahtuva kerronta sekä biografisten materiaalien

hyödyntäminen osana tutkimusaineistoa. Muun muassa nämä ominaispiirteet helpottavat ymmärtämään autoetnografian lokeroimista tietyn tutkimussuuntauksen, tässä tapauksessa etnografian alle, sillä ei ole mitään tiettyä johtavaa paradigmaa johon autoetnografia voitaisiin liittää (Hackley 2007, 98-99). Autoetnografian ominaispiirre, josta tutkijat ovat laajalti yhtä mieltä, on henkilökohtaisten kokemusten yhdistäminen kulttuuriseen kontekstiin (mm. Hackley 2007, Reed-Danahay 1997, Sparkes 1996, Ellis & Bochner 2000).

3.2 Introspektion eri kategoriat

Autoetnografia siis osallistaa tutkijaa sosiaalisiin tilanteisiin, jossa tutkimusilmiöstä reflektoidaan aktiivisesti omaan käyttäytymiseen liittyvien havaintojen ja niiden tulkinnan kautta. Introspektiossa kenttätöön painotus on huomattavasti vähäisempi. Introspektio on lähestymistapana introvertimpi ja peilaa tutkijan omaa syvällistä menneisyyden muistitietoa. Wallendorf ja Brucks (1993) määrittävät 5 introspektion kategorioita, joiden avulla on mahdollista ”päästä tutkijan pään sisään ja raportoida havainnoista” (James 1890, ks. Wallendorf & Brucks 1993, 340). Sitaatti on yksinään varsin ontto ja vanhakantainen ja edustaa vain yhtä tieteenalaa, jonka tutkimuksessa introspektiota on hyödynnetty: psykologiaa. Tarkempi kuvailu on siis tarpeen. Erottavina tekijöinä kategorioille voidaankin pitää introspektioon osallistuvien yksilöiden rooleja tutkimuksessa, kyseisten yksilöiden lukumäärää sekä tutkijan ja tutkimukseen osallistuvien havainnoijien läheisyyden tasoa.

1) Tutkijalähtöinen introspektio: ”Researcher Introspection”

Tutkija ja objekti ovat yksi ja sama henkilö eikä ole muita havainnoitavia. Havainnot pohjautuvat tutkijan omiin elämäkokemuksiin ja koskevat tutkijaa itseään. Verrattuna muihin kategorioihin, tutkijalähtöistä introspektiota on hyödynnetty nykyaikaisessa kuluttajatutkimuksessa selvästi useimmin.

2) Ohjattu introspektio: "Guided Introspection"

Muut ihmiset kuin tutkija havainnoivat ja kertovat omista kokemuksistaan. Tutkija toimii tilanteessa ulkopuolisena tarkkailijana ja dokumentoi havainnoista generoituvan aineiston. Merkittävin ero tutkijalähtöiseen introspektioon perustuu havainnoitsijoiden ja tutkijan roolijakoon.

3) Osallistava introspektio: "Interactive Introspection"

Osallistavassa introspektiossa tutkija avustaa muita havaintojen tekijöitä omista introspektioissaan. Tutkija ja muut havainnoijat toimivat siis erillisinä subjekteina, mutta jaetut kokemukset ovat yhteisiä. Tämän rinnakkaiseen tiedonjakoon perustuvan tutkimusmetodin tavoitteena on saavuttaa syvällisempää ja monipuolisempaa kokemuseräistä tietoa kuin mihin tutkijalähtöinen introspektio kykenisi.

4) Introspektion synkreettiset kombinaatiot: "Syncretic Forms of Introspection"

Nimensä mukaisesti tämä lähestymistapa yhdistää elementtejä edellä mainituista introspektion kategorioista. Havainnointiin osallistuu sekä tutkija että muut havainnoijat, mutta toisin kuin osallistavassa introspektiossa, havainnoijien kokemukset eivät ole yhteisiä, vaan pikemminkin toisiaan täydentäviä. Wallendorf ja Brucks (1993, 341-342) kertovat Sigmund Freudin hyödyntäneen menetelmää unien tulkintaan liittyvissä tutkimuksissaan 1900-luvun alussa. Tällöin Freud hyödynsi sekä omia että potilaidensa unia kokemustiedon lähteenä, mutta ei kuitenkaan jakanut tietoa unikokemuksistaan potilaidensa kanssa.

5) Refleksiivisyys tutkimuksessa "Reflexivity within Research"

Tätä menetelmää esiintyy etnografisissa tutkimuksissa, jossa tutkimusmetodina on osallistujien käyttäytymisen havainnointi. Tiedon lähteitä on kaksi; a) havaintoihin ja haastatteluihin perustuva materiaali ihmisiltä, joita havainnoidaan osana kulttuurista yhteisöä sekä b) tutkijan omat

reflektiot, jotka syntyvät kun tämä itse osallistuu ryhmän toimintaan. Lähestymistapa voidaan siis luokitella antropologisen opin piiriin. Introspektiiviseksi menetelmän tekee aktiivinen osallistuminen yhteisön toimintaan kenttätöön, dokumentoitujen havaintojen sekä niistä reflektoitujen tulkintojen ohella. Vastaavasti painopiste on kuitenkin ulkopuolisten osallistujien havainnoinnissa, mikä määrittää tulkinnallisen eron tutkijalähtöiseen introspektioon nähden.

Kategorioiden viimeisintä menetelmää on suositeltu hyödynnettävän naistutkimuksessa (mm. Cook & Fonow, kts. Wallendorf & Brucks 2003, 342; Ellis & Bochner 2000, 740). Täten ei ole yllättävää, että muistitietoaineistojen hyödyntämisestä rahapelitutkimuksessa kertova Riitta Matilainen on itse innostunut naistutkimuksesta (Matilainen 2012, 161). Muistitietoaineistoja voidaan kuvailla konstruktivisiksi tiedonkeruumenetelmiksi, missä tutkittavat henkilöt tuottavat aineiston kiinnostavista aiheista, teemoista ja kokemuksista (Mt. 163). Yhtymäkohta edellä luokiteltuun introspektion viidenteen kategoriaan on näiden havaintojen pohjalta siis ilmeinen ja mielenkiintoinen, joskin ei tämän tutkimuksen kannalta kovin olennainen.

3.3 Autoetnografian ja introspektion mahdollisuudet ja kritiikki

Autoetnografialla nähdään olevan tutkimusmetodina paljon potentiaalia, mutta tutkimusmenetelmän erityispiirteiden soveltuvuus kuluttajatutkimukseen on herättänyt myös kritiikkiä. Holtin (2003, 15-17) mukaan autoetnografiaa on kuvailtu omahyväiseksi ja narsistiseksi tutkimusmenetelmäksi ja sen on nähty olevan ristiriidassa joidenkin perinteisten laadullisten tutkimusperinteiden kriteerien kanssa. Holt itse on asiasta tuskin samaa mieltä, sillä hän kertoo persoonallisen esimerkin voimakkaasta epäilyksestä autoetnografiaa kohtaan. Kyseessä on autoetnografiseksi tarinaksi kirjoitettu tutkijan henkilökohtainen tilitys toisen autoetnografisen tekstinsä vaikeasta hyväksymisprosessista kriittisen lautakunnan edessä (Holt, 2003).

Autoetnografisiin tutkimuksiin liitetään usein historiallisia materiaaleja, kuten valokuvia, tutkijan havaintojen dokumentoinnin tueksi. Holbrook (2003, 45-46) korostaa lakonisesti, että autoetnografian kritisoijien kannattaisi tutustua kameran tarjoamiin mahdollisuuksiin ympäröivän maailman ilmiöiden dokumentoinnissa.

Brownin (1998, 27) mukaan autoetnografia tai sen synonyymina tunnettu termi "subjective personal introspection" (ks. Holbrook 2003) ei ole pätevä tieteellinen metodi sen puutteellisen reliabiliteetin, validiteetin, objektiivisuuden ja muiden keskeisten arviointikriteereiden takia. Brown (1998, 27-28) kuitenkin korostaa ettei muodollisten tieteellisten kriteereiden laiminlyönti tarkoita sitä, ettei autoetnografiaa voisi lainkaan hyödyntää kuluttajatutkimuksessa. Tieteellisten ja autoetnografiaan usein liitettyjen taiteellisten lähestymistapojen erot tutkimusmetodeja tarkastellessa ovat kuitenkin merkittävät (Brown 1998, 28).

Holt (2003, 11) tiivistää osuvasti autoetnografian luonnetta ja arviointikriteerejä käsittelevän tiedeyhteisön kriittisen arvioinnin, mikä viimeistään vie keskustelun metodin oikeutuksesta laadullisessa tutkimuksessa jo tieteenfilosofiselle tasolle. Tulisiko autoetnografiaa todella arvioida eri kriteerein kuin perinteistä laadullista tutkimusta? Tähän kysymykseen olen epäsuorasti viitannut jo tutkimukseni johdannossa, kappaleen 1.2 loppuosassa. Richardson (2000, 15-16) esittää viisi vaihtoehtoista kriteeriä, joiden avulla voidaan arvioida etnografisia tekstejä, joiden tuottamisessa on hyödynnetty perinteisten sosiaalis-tieteellisten menetelmien sijasta luovia ja analyttisiä tapoja, "Creative Analytical Practice Ethnography". Nämä kriteerit ovat:

- a) *Kontribuutio* – edistääkö teksti ymmärrystämme sosiaalisesta kanssakäymisestä? Tarjoaako se syvällisen sosiaalis-tieteellisen perspektiivin ympäröivästä maailmasta?
- b) *Esteettiset arvot* – onko teksti esteettisestä näkökulmasta pätevää? Generoiko luovien analyttisten menetelmien hyödyntäminen responsiivisuutta yleisöltä?
- c) *Refleksiivisyys* – miten kirjoittaja on päätenyt kirjoittamaan juuri tämän tekstin? Miten kirjoittajan subjektiivisuus näyttäytyy ottaen huomioon tutkittavan ilmiön ja tutkijan yhtäläisyyden? Ilmentääkö tutkija henkilökohtaista vastuullisuuttaan kertoessaan tutkimuksen tekoon osallistuneista ja vaikuttavista ihmisistä? Onko eettisiä kynnyskysymyksiä?
- d) *Vaikuttavuus* – vaikuttaako teksti lukijaan tunteellisesti ja älyllisesti? Generoiko se uusia kysymyksiä, tekstiä tai toimintaa?

e) *Todellisuuden kuvaus* – ilmentääkö teksti ainutlaatuista ja elettyä kokemusta? Tuntuuko kuvaus uskottavalta ja todelliselta?

Autoetnografisen tutkimuksen tekeminen ei ole helppoa, sillä metodi edellyttää sujuvaa ja lukijaan vetoavaa kirjoitustaitoa (Ellis & Bochner 2000, 738). Toinen yleinen syy epäonnistumiseen on puutteellinen tarkkaavaisuus ympäröivästä maailmasta. Koska autoetnografia porautuu syvälle tutkijan omiin elämäkokemuksiin, ovat riskinä myös erinäiset pelot ja epäilykset sekä suoranainen emotionaalinen tuska (Ellis & Bochner 2000, 738). On todennäköisesti korkea kynnyksellä tehdä autoetnografista tutkimusta esimerkiksi omasta sairaudestaan, vaikka tarinaan sisältyisi tärkeitä opetuksia. Kipeät muistot voivat helposti aiheuttaa mentaalisia esteitä tutkimus- ja kirjoitusprosessille. Rahapelaamisen yhteydessä kyseeseen voisi tulla esimerkiksi ongelmapelaajan elämäntarina, mutta jos uhkapelaaminen on aiheuttanut vakavia seurauksia tutkijan omalle elämälle ja lähipiirille, voi kirjoitusprosessista ennustaa tuskaisan vaikeaa. Henkilökohtaisen elämän avaaminen valitusta näkökulmasta ei inhimillisistä syistä ole helppoa, mutta autoetnografiaa hyödyntävän tekstin tulisi joka tapauksessa vedota lukijan tunteisiin tavalla tai toisella. Omassa maailmankuvassani rahapelaaminen sisältää ensisijaisesti hyviä ja älyllisiä elementtejä sekä tietoisuuden ja hallinnan rahapelaamisen varjopuolista. Koin tutkimuksen alkuvaiheessa lähtökohtani autoetnografisen rahapelitutkimuksen tekemiseksi hyvinkin optimaaliseksi. Tunne vahvistui kun narratiiveja alkoi ilmestyä paperille ja etenkin kun pääsin keskustelemaan rahapeleihin liittyvistä ilmiöistä tiedollisesti samalla aaltopituudella olevien ihmisten kanssa. Keskustelujen merkitystä osana aineistoani on kuvattu seuraavassa aineiston keruuta käsittelevässä luvussa.

3.4 Aineiston keruu ja kuvaus

Holbrookin (2005, 46) mukaan autoetnografinen tutkimus on uskottavaa silloin kun tutkijan omia menneisyyden kokemuksia ja muistitietoa voidaan tukea historiallisilla materiaaleilla kuten muistioilla, päiväkirjamerkinnoilla, valokuvilla ja muilla vastaavilla artefakteilla. Ihmisen muisti on tunnetusti rajallinen ja valikoiva ja pelkän kokemukseräisen introspektion hyödyntäminen voi johtaa aineiston yksipuolisuuteen ja täten tiedeyhteisön aiheellisen kritiikkiin. Tutkimukseni

aineisto sisältää useita retrospektion avulla tuotettuja narratiiveja, joissa tärkeintä ei ole niinkään tapahtumien tarkka kulku tai yksityiskohtien mekaaninen reflektointi. Tärkeää on ennen kaikkea tarinoiden generoima ymmärrys ja oppi itsestäni rahapelaajana ja kuluttajana, jolloin pystyn uskottavasti myös vastaamaan asettamiini tutkimuskysymyksiin. Huomasin kirjoittaessani kuinka muistini stimulointi ja kirjoittamani menneisyyden kokemukset näyttäytyivät itselleni tärkeinä. Narratiivien kirjoittaminen oli luontevaa ja hauskaa, mutta ennen kaikkea niiden analysointi ja merkitysten rekonstruktointi avasi aivan uuden maailman, jossa ymmärrys omaa tekemistäni ja valintojani kohtaan syveni merkittävästi. Menetelmäni, jossa kokemuseräisiä sekä uusia havaintoja reflektoidaan jatkuvasti, muistuttaakin tutkimusmetodina hermeneutiikkaa ja sen ympäröimää keskeistä käsitettä, *hermeneuttista kehää*. Holbrook (2005, 46) venyttää käsitettä omassa tutkimuksessaan puhuessaan ”kyberneettisestä kehästä”, joka sisältää totuutta approksimoitaessa itseänsä korjaavan palautemekanismin.

Hermeneuttista filosofiaa hyödynnetään yhä useammin kuluttajatutkimuksessa, mutta hermeneutiikan ainutlaatuisuudesta kuluttajatutkimuksen metodina ei olla yksimielisiä. Hermeneutiikka pureutuu ennen kaikkea ymmärryksen käsitteen ontologiseen asemaan ja painottaa kielen merkitystä ymmärryksen ajurina. Hermeneuttinen kehä muodostaa vastaavasti keskeisen hermeneuttisen filosofian käsitteen. Käsite nojaa ajatukseen, jonka mukaan tekstikokonaisuus määrittyy sen yksittäisten elementtien perusteella ja vastaavasti kehämäisesti yksittäistä tekstin osaa ei voida ymmärryksen tasolla erottaa laajemmasta kokonaisuudesta. Iteroinnin tavoitteena on lopulta saavuttaa mahdollisimman ristiriidaton asiointi. Autoetnografian tapaan myöskään hermeneutiikkaa ei voida lokeroida jonkin tietyn yleisen teorian alle, mikä tekee suuntauksesta itsestään iteratiivisen. (Arnold & Fischer 1994.)

Holbrookin (2005, 46) suositusten mukaisesti aineistoni koostuu siis myös historiallisista elementeistä. Näihin voidaan luokitella tutkimukseen liitetyt valokuvat ja sähköiset liitteet kuten otteet pelikirjanpidostani. Myös tutkimusprosessin aikaiset jatkuvat havainnot omasta käyttäytymisestä ja säännöllisestä ajankohtaiskeskustelusta sekä niihin liittyvät kirjalliset merkinnät tukevat aineiston monipuolisuutta. Olen myös hyödyntänyt keskusteluja muutamien tarkasti valikoitujen henkilöiden kanssa. Haastateltavat henkilöt ovat tuntemiani ihmisiä, joiden

tiedän joko ymmärtävän rahapelaamista syvällisesti ja mahdollisesti samaistuvan omiin kokemuksiini tai vastaavasti henkilöitä, joiden kanssa rahapelaamiseen on liittynyt jaettuja kokemuksia ja jopa löyhää yhteisöllisyyttä. Tutkijan introspektion arvioinnissa voi hyödyntää kahta eri lähestymistapaa: itsearviointia sekä vertaisarviointia (Gould 1995, 720). Näistä jälkimmäinen viittaa ulkopuolisten henkilöiden kriittiseen arviointiin tutkijan introspektioista. Koska Wallendorf ja Brucks (kts. Gould 1995, 720) ovat kritisoineet vertaisarviointia siitä, että ulkopuolisten on mahdotonta päästä syvällisesti tutkijan kokemusperäisen tiedon lähteille, koin tärkeäksi että haastateltavat ovat tuttuja ja rahapeleihin jo valmiiksi orientointuneita henkilöitä, joiden ”ulkopuolisuus” aiheuttaa keskustelulle mahdollisimman vähän rajoitteita. Tavoitteena oli siis rikastuttaa aineistoa saamalla näkemystä ja jaettuja kokemuksia rahapelaamisesta, minkä avulla minulla olisi mahdollista generoida uusia merkityksiä omiin introspektioihini. Wallendorfin ja Brucksin (1993, 349) mukaan tutkijalähtöisessä introspektiossa on usein jätetty liian vähälle huomioille muiden samanhenkisten kuluttajien kokemusten merkitys aineiston keruussa. Yksittäisinä haastateltavina on myös syytä mainita omat vanhempani, joiden kosketuspinta rahapelaamiseen ei ole erityisen vahva, mutta joilta odotin saavani erityisen autenttista palautetta tiettyjen tutkimuksessani reflektoitujen, ikävuosieni 9-20 välisen ajanjakson tapahtumiin. Muutin pois kotoa 21-vuotiaana aloittaessani yliopisto-opintoni.

Haastattelut ovat ei-strukturoituja ja niistä on olemassa tiiviit muistiinpanot, mutta haastatteluja ole litteroitu, koska niiden tarkoituksena on ainoastaan tukea tuottamaani kokemusperäistä aineistoani. Siksi haastatteluja voisi kuvailla pikemminkin tuokiokuviksi tai vapaamuotoisiksi keskustelutilaisuuksiksi. Eräs rahapelaamisen kulutuskokemukseen vaikuttava tekijä on peliympäristö; vertailukohtana ovat suljettu fyysinen tila kuten kasino sekä sähköinen online-ympäristö (Cotte & Latour, 2009). Keskustelun stimuloinniksi osa haastatteluista tehtiin Helsingin Casinolla, mikä mahdollisti myös rahapelaamisen haastateltavien kanssa pelien luonnollisessa ympäristössä. Tarkat ajankohdat haastatteluille sekä haastateltavat on esitelty tutkimuksen liitteessä. Listaus kuvista ja muista visuaalisista materiaaleista löytyvät tutkimuksen alusta sivulta 4.

4. RAHAPELAAMISEN KESKEISET KÄSITTEET JA MATEMAATTISET LAINALAISUUDET

Olen edellä taustoittanut miksi rahapelaamista kannattaa tutkia tieteellisesti sekä esitellyt ja perustellut valitsemani tutkimusmetodin. Koska rahapelaaminen on ilmiönä laaja-alainen ja sisältää lukuisia eri osa-alueita, on mielestäni tärkeää selkeyttää muutamia rahapelaamiseen liittyviä keskeisiä käsitteitä ja lainalaisuuksia.

4.1 Mitä on rahapelaaminen?

Rahapelien tärkeä ominaispiirre on pelaamiseen käytettävä rahapanos tai muu vastike ja tämä piirre erottaa rahapelaamisen muista arkisista peleistä ja leikeistä (Airas 2002, 39). Pelejä ja leikkejä, joissa ei käytetä rahapanosta, ei silti kannata tiukasti erottaa rahapeleistä. Pelaamista pidetään yleisesti inhimillisen käyttäytymisen muotona ja vastikkeellinen pelaaminen on kehittynyt myöhemmin osaksi pelaamisen laajempaa kontekstia. Huizinga (1944) korostaa klassisessa teoksessaan pelaamisen ja leikkimisen olemassaoloa osana ihmisen ja siten koko ihmiskunnan aktiviteetteja. Tätä antropologista näkökulmaa Huizinga havainnollistaa esittämällä vaihtoehdon biologisen Homo Sapiens-määritelmän rinnalle: Homo Ludens – Man the Player, johon viitataan tutkimuksessani pariinkin otteeseen – näkyvimmin otsikossa.

Rahapelaamisen englanninkielisenä vastineena käytetään usein termiä 'gambling'. Termillä tarkoitetaan aktiviteettia, jossa panostetaan rahaa jonkin epävarman tapahtuman lopputulemalle ensisijaisena tarkoituksenaan tuottaa panoksen asettajalle lisää rahallista tai materiaalista arvoa (Lam 2007, 815). Koska rahapelaamisella voidaan nähdä olevan merkittäviä yhteiskunnallisia vaikutuksia, on Suomen lainsäädännössä tarkat määritelmät rahapelaamiselle, uhkapelaamiselle ja arpajaisille. Arpajaisilla tarkoitetaan *"varojen hankkimiseksi harjoitettua toimintaa, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton"* (Arpajaislaki, 2001). Sen sijaan arkikäytössä rahapelaamisen ja uhkapelaamisen käsitteiden välillä aiheutuu usein sekaannusta, joten termien sisältöä on syytä tarkentaa.

4.2 Rahapelaamisen ja uhkapelaamisen erot

Gambling-termiä käytetään usein suomen kielessä synonyymina sekä rahapelaamiselle että uhkapelaamiselle. Rajaa, jossa kohtuullinen rahapelaaminen muuttuu uhkapelaamiseksi voi kuitenkin olla hankala määrittää. Termillä ”uhkapelaaminen” on joka tapauksessa negatiivinen kaiku ja kyseisen termin käyttöä tulisikohtuudella tapahtuvan rahapelaamisen kohdalla välttää.

Englanninkielen kirjallisuudessa onkin suosittua käyttää termiä ”gaming”, johon ei liity niin paljon negatiivisia merkityksiä (Carey & Carey, ks. Ollila 2008, 25). Alhon (1981) mukaan ”uhkapeli on peli, jossa olennaisesti sattumaan perustuvalla tavalla määräytyvä voitto tai tappio on selvästi epäsuhteessa jonkun peliin osallistuvan henkilön tuloihin tai varallisuuteen” (p. 104). Raento (2012) venyttää käsitettä ”hallitsemattomaan uhkapelaajaan” (p. 41), jolloin myös pelaajan sosiaaliset suhteet voivat kärsiä. Vuoksenmaa (1999, 86) ohjeistaa rahapelaajia välttämään uhkapelaamista erottamalla pelaamiseen sijoitettavat varat elämän muihin välttämättömiin menoihin käytettävistä varoista. Yhteenvetona voisi määritellä uhkapelaamisen olevan rahapelaamista ilman kunnollista riskienhallintaa.

Rahapelaamiseen ja uhkapelaamiseen liittyvissä mielikuvissa ei ole kuitenkaan kyse pelkästään termien määrittelystä ja niiden mahdollisista väärinymmärryksistä. Rahapelaaminen on oivallinen esimerkki kulutuskohteesta, jonka legitimizeetti on historian saatossa hakenut muotoaan. Uhkapelaamisen ympärille on historian saatossa rakentunut lukemattomia tarinoita, kirjoja ja elokuvia, joissa ihmiskohtalon ääripäät kohtaavat äkkirikastumisen ja vararikon, suurten unelmien ja epätoivon välillä. Yhdysvalloissa rahapelaamisen nähtiin jo 1980-luvun alussa muovautuneen luontevaksi osaksi populaarikulttuuria (Hayano 1982, 9). Suomessa legitimizeettikeskustelussa on perinteisesti painottunut normatiivinen näkökulma; pelintarjoajan vastuullisuus, yhteiskunnalle tuloutetut rahapelituotot ja pyrkimys sosiaalisten haittojen minimointiin. Edustaahan rahapelaaminen yhtä niistä kulutusmuodoista, joiden liikkäyttö on haitallista (Vuoksenmaa 1999, 212). Mielenkiintoisempaa on kuitenkin tarkastella tilannetta kulttuurisen legitimizeetin ja sosiaalisten rakenteiden muutoksen näkökulmasta. Humphreys (2010b, 506) kysyy, miksi kasinolla käyminen 30 vuotta sitten ei tuntunut yhtä hyväksyttävältä kuin tänä päivänä.

Kysymyksenasetteluun johti Humphreysin (2010b) tutkimus, jossa selvitettiin millaisten mekanismien kautta tietyt kulutusmuodot muuttuvat legitimeiksi ja millainen rooli medialla on kuluttajien havaintojen muokkaamisessa. Case-tutkimus kohdistui USA:n kasinopelitelisyyteen ja hyödynsi diskurssianalyysia tutkimukseen valittujen sanomalehtien käyttämästä kielestä 27 vuoden ajanjaksolta. Aineiston analyysi erotti median esiin nostamiksi avaintemoiksi eri aikakausilta vastinpareja muodostaneet käsitteet kuten 'puhtaus', 'saasta', 'köyhyys' ja 'vauraus'. Mitä tästä tulisi ajatella rahapelaamisen läpikäymään rakennemurrokseen viitaten? Minkälaisia tutkimustuloksia saataisiin, jos sama tutkimus toteutettaisiin Suomessa? Miten rahapelaaminen näyttäytyisi kulttuurisen legitimeetin näkökulmasta?

4.3 Rahapelaamisen peruslogiikka

Rahapelaamisessa on yleensä kaksi osapuolta, pelaaja ja pelinjärjestäjä. Tällöin kyseessä on vaihdantasuhde, jossa pelaaja on ostava ja pelinjärjestäjä myyvä osapuoli. Kaikki rahapelit eivät kuitenkaan ole edellä mainitun kaltaisia. Esimerkiksi pokerissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan ja pelinjärjestäjän rooli on tarjota joko fyysinen tai virtuaalinen markkinapaikka pelitapahtumalle. Korvaukseksi pelinjärjestäjä veloittaa tietyn prosenttiosuuden jokaisen jaon yhteenlasketusta pelivaihdosta. Tätä komissiota kutsutaan pokeritermistössä 'reikiksi', engl. 'rake'. Samalla logiikalla toimivat vedonlyöntipörssit, jossa yksittäiset pelaajat voivat sekä ostaa että myydä urheilu- ja muiden tapahtumien todennäköisyyksiä. Kauppa syntyy kun pelaajien näkemykset tulevasta asiantilasta, tässä tapauksessa esimerkiksi jalkapallo-ottelun voittajasta, ovat vastakkaiset. Merkittävin ero verrattuna osakkeiden tai muiden rahoitusinstrumenttien ostamiseen ja myymiseen on vedonlyöntitapahtuman selkeä ja ennalta tiedetty alku- ja päätepiste. Sen sijaan esimerkiksi osakkeita voi ostaa ja myydä milloin haluaa. Useimmiten sijoitusryhmittä perinteisessä sijoittamisessa ovatkin pitkiä, vuosien tai jopa vuosikymmenien mittaisia. Live-vedonlyönnissä vedon asettamisen ja lopputuloksen ratkeamisen välillä voi nopeimmillaan kulua muutamia kymmeniä sekunteja. Perinteisen sijoittamisen ja rahapelaamisen luonne onkin täysin erilainen.

Juuri pelitapahtumien ja transaktioiden nopeus ja monimuotoisuus on yksi tärkeimpiä syitä, miksi pidän urheiluvedonlyöntiä stimuloivampana ja mielekkäämpänä sijoitusmuotona perinteiseen

sijoittamiseen verrattuna. Pitkäjänteinen osakesijoittaminen järkevällä riskienhallinnalla on epäilemättä kaikkien perinteisten sijoitusoppien mukaista, mutta ei tarjoa kovinkaan paljon 'actionia'. Tehokkaat markkinat pitävät myös huolen siitä, että osakemarkkinoilta on käytännössä mahdotonta löytää lyhyen aikavälin tuottoja aktiivisille treidaajille. Ne yksilöt, jotka tuntevat erilaisten sijoitusvaihtoehtojen lainalaisuudet ja joilla on ammattitaitoa löytää pitkän aikavälin tuottoa myös rahapelimarkkinoilta, voivat omien preferenssiensä ja riskienhallintatasojensa mukaisesti hajauttaa rahavirtojaan poikkeuksellisen laajalla skaalalla, aina pokerista vaikkapa osakerahastoihin. Voisiko sitten urheiluedonlyönnin ympärille rakentua malli, jossa sijoittaminen ulkoistettaisiin ammattilaisille tai niiden ylläpitämälle rahastolle? Vuoksenmaa ja Seppänen (2012) ovat tuoreeltaan spekuloineet tällä vaihtoehdolla, mutta loppupäätelmä ei jätä tulkinnanvaraa: vastaus on ehdoton ei.

"Ensinnäkin, mä en viitti nimeä sanoo mut täällä häärii yks semmonen sisäasiainministeriön poliisiosaston virkamies, mikä ei oo niin huolissaan jos lapsella on käsiaseita, mutta sillä on hirveä noitavaino ulkomaiseen vedonlyöntiin ja jos joku pikkupoika pitää blogia, missä mainitaan ulkomainen vedonvälittäjä niin se on niitten niskassa. Ja nyt tää sama virkamies mikä ei tyydy tekemään virkamiehen hommia vaan millä on sellanen oma Don Quijote-missio pelikulttuurista ja vedonlyöntiä vastaan, ja tää mies on kaikkea muuta kuin riippumaton Veikkaus Oy:sta, niin se on antanut jossakin lausunnon et jos joku perustaa tollasen rahaston, niin se on heti rikostutkinta". (Vuoksenmaan kommentti, Vuoksenmaa & Seppänen, 2012).

Urheiluedonlyönnissä perinteisessä lähtöasetelmassa vedon ostajana on yksittäinen henkilö ja vedon myyjä eli kertoimia tarjoava taho on peliyritys. Lähtökohtaisesti rahapelaamisessa, kuten kaikessa kaupankäynnissä, myyvällä osapuolella on etu puolellaan (Vuoksenmaa 1999, 52). Riippuu kuitenkin pelimuodosta, onko pelaajan mahdollista kääntää teoreettisesta etua puolelleen. Olennaista tällöin on 'pitkätähän', jolloin sattuman merkitys eliminoituu minimiin. Yksittäisen pelitapahtuman lopputuloksesta ei siis tällöin tule tehdä suurempia johtopäätöksiä. Tulee huomioida, että tämä näkökulma määrittää rahapelaamista ja rahapelejä ainoastaan tilastollisematemaattisista ja taloudellisen odotusarvon maksimointiin tähtäävistä lähtökohdista

eikä ota kantaa millaisia muita, esimerkiksi elämyksellisiä, päämääriä yksittäinen pelaaja saattaa tavoitella nimenomaisella kulutuskäyttötymisellään.

4.3.1 Onnenpelit

Rahapeliin kohdalla on tärkeää huomioida pelien peruslogiikkaan liittyvä tärkeä kahtiajako. Kuluttajille on tarjolla onnenpelejä, joiden odotusarvo pelaajalle on pitkällä aikavälillä negatiivinen. Onnenpelien kategoriaan kuuluvat muun muassa erilaiset hedelmäpelit, raha-arvat, Lotto, Keno, ruletti sekä perinteiset kasinopelit kuten Black Jack ja Ruletti. Onnenpelien objektiivinen tappiollisuus pitkällä aikavälillä perustuu ehdottomiin todennäköisyyksiin, joiden johdosta pelinjärjestäjä saavuttaa matemaattisen edun pelaajan nähden. Etua kutsutaan pelinjärjestäjän marginaaliksi.

Kerroin on vedon hinta ja todennäköisyys on kertoimen käänteisluku (Vuoksenmaa 1999, 52). Kertoimien ja todennäköisyyksien suhdetta voidaan havainnollistaa klassisella kolikonheittoesimerkillä. On tiedossa, että sekä kruunan että klaavan todennäköisyys on 50 % olettaen, että kolikko on virheetön ja kolikonheittoympäristön olosuhteet normaalit. Kyseistä todennäköisyyttä vastaa kerroin $1/0,5 = 2$. Jos siis pelaaja ja pelinjärjestäjä pääsisivät sopuun pelistä mainituilla ehdoilla, pelaaja pysyisi laskennallisesti pitkällä aikavälillä omillaan pelaamalla kruunaa tai klaavaa kertoimella 2. Jos pelaaja saisi yli kahden kertoimen, hän jäisi pitkällä aikavälillä voitolle. Vastaavasti alle kahden kertoimella etu olisi pelinjärjestäjän puolella. (Suuraho 2002, 6).

Taulukko 2: Kolikonheitto ja todennäköisyydet

	Kruuna	Klaava
Todennäköisyys	0,5	0,5
Kerroin (1/0,5)	2,00	2,00
Pelinjärjestäjän osuus l. deduktio	10 %	10 %
Palautusprosentti	90 %	90 %
Lopullinen kerroin	1,80	1,80

Lähde: (Suuraho 2002, 6)

Deduktiolla tarkoitetaan pelinjärjestäjän osuutta, joka jää jäljelle, kun tämä on vähentänyt oman osuutensa kertoimesta. Kolikonheittopelissä kertoimella kaksi, pelinjärjestäjän deduktio on nolla, sillä kumpikin osapuoli voi olettaa saavuttavansa objektiivisen nollatuloksen kun heittojen määrä lähestyy n:ää. Kertoimella 1,80 voi pelaaja olettaa pitkällä aikavälillä saavansa panoksistaan takaisin $0,5 \times 1,80 = 90\%$. Pelinjärjestäjän osuus on täten $1 - 0,9 = 0,1 = 10\%$. Palautusprosentti määritellään vastaavasti pelaajan näkökulmasta ja se on tällöin 1-deduktio eli 90%. (Suuraho 2002, 6.)

Arvelen, että yksi pelaajaidentiteettini rakentumiseeni vaikuttanut tekijä on ollut varhainen analyttinen ymmärrys onnenpelien ja ehdottomien todennäköisyyksien yhteydestä. En pidä kovinkaan paljon onnenpeleistä, sillä ne eivät juuri tarjoa älyllistä haastetta. Silti pelaan onnenpelejä silloin tällöin pienillä panoksilla, sillä ne tarjoavat ohimenevää viihdettä. Ajatellen onnenpelien pitkän aikavälin tappiollisuutta, Vuoksenmaan (1999, 46) mukaan on olemassa tilastollisia malleja, joiden avulla voidaan todentaa kuinka laaja otos tarvitaan, jotta voidaan varmistua tietyn systeemin paikkansapitävyydestä. Itse en ole aina täysin ymmärtänyt pitkän aikavälin ja satunnaiskokeiden merkitystä riskienhallinnan näkökulmasta.

”Vuonna 2000 lähdimme C-juniori-ikäisinä silloisen jalkapallojoukkueeni kanssa peli- ja treenileirille Englantiin. Olin aiemmin ostanut muilta matkoiltani pienoiskokoisen yksikätisen rosvon, jonka mekanismi palautti voittoa kaikki sisään työnnetyt kolikot aina kun päälinjalle osui mikä tahansa

BAR-kirjainten ja keltaisten tähtien muodostama kombinaatio. Ajattelin että voisin onnistuessani tarjota muille mukavaa viihdettä ja toisaalta samalla tienata hieman taskurahaa joukkueen muiden pelaajien kustannuksella. Vaatimuksena oli, että tietäisin tarpeeksi luotettavasti kuinka usein eri kombinaatiot osuisivat keskimäärin voittolinjalle. Tämä tiedon perusteella voisin määritellä voittotaulukon, jossa kertoimet olisivat itselleni suotuisat. Oikeissa raha-automaateissa pelaajan kannalta tappiollinen palautusprosentti on ohjelmoitu peliautomaatin satunnaislukugeneraattoriin. Tarvitsin siis oman ”köyhän miehen” satunnaislukugeneraattorini.

Tein kotona ennen leiriä useita satoja pyöräytyksiä ja tilastoin kynällä ja paperilla yksikätesen rosvon pyöräyttämät kombinaatiot. Näiden perusteella tein mahdollisimman houkuttelevan, mutta omasta mielestäni itselleni kannattavan voittotaulukon. Todellisuudessa satunnaiskokeen otos oli aivan liian pieni ja muutenkin voittotaulukon kertoimien logiikka aivan liian hataralla pohjalla. En toisaalta halunnut kerätä mainetta kusettajana, joka tarjoaa pelin, jossa kukaan ei voi voittaa. Riskienhallinta oli kuitenkin täysin alkeellista, mikä tuli myös kostautumaan. Huomatessani paikan päällä kärsiväni tarpeeksi epämiellyttäviä rahallisia tappioita, päätin kaikessa hiljaisuudessa laittaa pillit pussiin ja pakata pelikoneen kassin pohjalle.

Myöhemmin tajusin, että tempaus ainakin teoriassa rikkoi räikeästi arpajaislakia, joka kieltää yksiselitteisesti rahapelitoiminnan muilta kuin rahapeliluvan saaneilta yhtiöiltä (Arpajaislaki, 2001). Maailma ei ole tämän yksittäistapauksen näkökulmasta kuitenkaan liian mustavalkoinen. Toisin sanoen, ketään tuskin kiinnostaa, jos parikymmentä puntaa vaihtoi jossain päin maailmaa omistajaa yhden leikkipelikoneen takia. Suomessa järjestetään usein etenkin jalkapallon arvokisojen aikaan työpaikkojen, urheilujoukkueiden ja muiden yhteisöjen kesken epävirallisia kisaveikkauksia. Panoksena on yleensä muutama euro per osallistuja riippuen osallistujien määrästä ja kokonaispotti voi lopulta kasvaa houkuttelevan suureksi. Arpajaislakia rikotaan joka kerta, vaikka eihän kukaan koskaan jää kiinni. En kannata lain rikkomista, mutta en ole tässä asiassa myöskään lainvartija. Kisaveikkauksiin osallistumisessa on myös usein kyse yhteisöllisyyden lujittamisesta ja jännitysmomentin hakemisesta useiden viikkojen ajanjaksolle. Muutaman euron panostus on halpa hinta tiettytyyppisiin peleihin liittyvästä elementistä, jota onnenpelit eivät pysty

nopeatempoisuutensa johdosta tarjoamaan ja johon viittaaan erikseen aineiston analyysiosiossa: pelikokemuksen pitkittämisestä.

Yksikätistä rosvoa käsittelevän yksittäistapauksen generoimien, riskienhallintaan liittyvien oppien soisi sen sijaan kiinnostavan kaikkia niitä, jotka ovat tekemisissä rahapeliin kanssa. Aasinsilta oman talouden hallintaan ja entistä isompien riskien kanssa taiteilemiseen ei ole kovin suuri. Suomessa otetaan nykypäivänä valtavasti pikavippejä, joiden taloudellisia riskejä ei ymmärretä tai edes haluta ymmärtää. Suomessa on myös noin 130000 eri tason rahapeli-ongelmaista (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 51). Ongelmapelaamiseen johtavia syitä on tutkittu tieteellisesti paljon, mutta pelimuotojen osalta voidaan melko universaalisti todeta, että nopeatempoiset onnenpelit ovat yleisin ongelmapelaamisen lähde. Suomessa erityisesti peliautomaatit aiheuttavat peliaddiktiota (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 53). Kyselyn tulos ei yllätä, sillä peliautomaatit ovat vahvasti läsnä Suomen huoltoasemilla, kioskeissa, baareissa ja kahviloissa eikä kyseisten onnenpeliin tuputus kansalaisille varmasti edistä peliongelmaisten määrän vähenemistä, vaikka tuotot kohdistetaankin kansanterveyden edistämiseen. Joka tapauksessa ymmärrys rahapeliin peruslogiikasta voi auttaa ymmärtämään henkilökohtaisen talouden lainalaisuuksia ja myös elämään liittyvää riskienhallintaa. Ei ole epäilystäkään ettei omalla kohdallani olisi näin tapahtunut.

Kuva 1: Yksikätkäinen rosvo



4.3.2 Taitopelit

Taitopelien eri muodot antavat pelaajalle erilaisen mahdollisuuden onnenpeleihin nähden – keskiössä ovat ehdolliset todennäköisyydet. Vastakohtana ehdottomalle todennäköisyydelle voi mainita sään tai urheilukilpailun lopputuloksen ennustamisen, jolloin kukaan ei varmasti tiedä veikkauksen kohteena olevan tapahtuman todennäköisyyttä. Tämä ero on aivan keskeinen verrattaessa eri rahapeli muotoja keskenään. Jos pelaajan motiivina on pitkän aikavälin voitollisuus ja tämä käyttäytyy rationaalisesti eli pyrkii toimimaan motiivinsa mukaisesti, hän pelaa vain pelejä, joissa käydään kauppaa ehdollisista todennäköisyyksistä.

Urheiluedonlyönnin ja hevospelien lisäksi myös pokeri voidaan nähdä selkeästi taitopelinä. Pokerin identifiointi on tosin ollut kuuma peruna, joten analysoin pelin luonnetta tarkemmin tämän kappaleen loppuosassa. Pokeripelin luonteeseen on jouduttu ottamaan kantaa jopa tuomioistuimessa arpajaislakirikkomusepäilyjen yhteydessä. Vuonna 2008 niin sanotussa pokerioikeudenkäynnissä yhtenä rikoksen tunnusmerkistötekijänä käsiteltiin pokerin luonnetta onnen- ja taitopelien rajamaastossa. *”Hovioikeus katsoi tuomiossaan, että vaikka sattuman merkityksen on useiden pelien sarjassa osoitettu vähenevän ja taidon merkityksen lisääntyvän, korttien sattumanvaraisen jakaantumisen vuoksi taitavinkaan pelaaja ei voi kokonaan sulkea pois sattuman mahdollisuutta. Pokeripelissä voittaminen perustuu siten ainakin osaksi myös sattumaan”* (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 48).

Urheiluedonlyönnissä käydään kauppaa ehdollisilla todennäköisyyksillä, joten pelaajalle tarjotaan mahdollisuus hyödyntää omaksumiaan tietoja ja taitoja. Tilanne muistuttaa osakekauppaa, jossa osakkeiden hinnat perustuvat tulevaisuuden spekulatioihin. Kukaan ei tiedä varmasti tulevia hintoja, mutta taitavat sijoittajat voivat silti saavuttaa pitkän aikavälin taloudellista menestystä esimerkiksi syvällisellä tietämyksellä rahoitusmarkkinoiden ja kohdeyritysten toiminnasta. Urheiluedonlyönnissä pelaajan etu voi perustua tiedolliseen etuun, mutta yleisemmin etu perustuu tiedon analysoinnin tarkkuuteen ja kykyyn muuttaa tieto numeeriseen muotoon, kertoimiksi (Vuoksenmaa 1999, 70). Myös henkilökohtaisilla ominaisuuksilla kuten syvällisellä lajituntemuksella voi saada etua pelinjärjestäjää nähden. Onnenpeleissä etua tarjoavien tekijöiden spekulointi on turhaa, sillä niitä ei ole olemassakaan. Tietyissä tilanteissa pelaaja voi korkeintaan vaikuttaa tappiollisen odotusarvonsa suuruuteen. Lotossa sattumanvaraisesti valittu rivi on parempi vaihtoehto kuin rivi joka koostuu numeroista 1-7 johtuen tietoisuudesta, että numeroista 1-7 koostuva lottorivi jättäisi osuessaan yksittäisen pelaajan voitto-osuuden naurettavan matalaksi.

Kyseenalaistan kuitenkin jyrkän onnen- ja taitopelien kahtiajaon, sillä esimerkiksi juuri pokerissa eri satunnaistekijöiden vaikutus on mielestäni suurempi kuin urheiluedonlyönnissä, vaikka kummatkin pelimuodot voidaan luokitella taitopeleiksi. Tuomarivirhe vedonlyönnin kohteena olevassa jalkapallo-ottelussa on harvemmin esiintyvä satunnaistekijä kuin pokerin Texas Hold'em-

pelimuodon jaossa esiintyvät jatkuvat valintatilanteet, jossa pelaajien käyttäytymistä säätelevät psykologiset tekijät ja niiden hallitseminen ovat keskeisimpiä kilpailuedun lähteitä yksittäiselle pelaajalle. Erityisesti Texas Hold'em-pelimuodon jaon turn- ja river-vaiheissa, joissa pöytään nostetaan jaon toiseksi viimeinen ja viimeinen kortti, onnella on korttipakan rajallisten vaihtoehtojen takia suhteellisesti isompi merkitys kuin jalkapallo-otteluiden tolppalaukauksilla tai tuomarivirheillä, joiden harvempi esiintymisfrekvenssi selkeästi vähentää sattuman merkitystä pitkällä aikavälillä. Lopulta kuitenkin pokerissakin jyvät erottuvat akanoista peliin liittyvien lukuisten taidollisten elementtien ansiosta. Ei ole kuitenkaan näiden tietojen valossa yllättävää, että pokerin luonteen analysointi on aiheuttanut päänvaivaa jopa oikeusasteissa asti. Pokeri on ennen kaikkea hyvin monimutkainen, jatkuvaa opiskelua ja paljon taitoa vaativa peli; siis taitopeli, jossa onnella on osansa (Pyysing ym. 2005, 12).

Onnen- ja taitopelien sekä niiden välimaastoon kuuluvien pelien fundamentaalista luonnetta voisi analysoida loputtomiin, mutta koska pelien matemaattisten lainalaisuuksien syvälinen ymmärtäminen on hyväksi niin rahapelitutkimuksen tekijöille kuin rahapeleihin analyttisesti suhtautuville kuluttajille, päätin käydä aiheesta erillisen sähköpostikeskustelun alan asiantuntijan kanssa. Tiivis kiteytys täydentää edellisen kappaleen omat ajatukseni, joiden pohjalta olen laatinut alle yksinkertaistetun onnen- ja taitopelien uudelleenjaottelukuvion. Kaikkiin peleihin, jopa shakkiin, liittyy lopulta ainakin jonkin verran satunnaisuutta, mutta muuttuvana tekijänä on satunnaisuuden luonne. Taitava vedonlyöjä voi kerroinarvioita tehdessään ainoastaan vertailla ottelun lähtökohtia samantapaisiksi luokiteltuihin, aiemmin käytyihin otteluihin. Pokerissa sen sijaan toistokoetta voidaan pelin luonteesta johtuen simuloida jako jaolta, jolloin kulloinkin absoluuttisesti oikean valinnan löytäminen on varmempaa kuin vedonlyönnissä. Toistojen eli otoskoon kasvaessa sattuman merkitys taitoon tai tietoon nähden putoaa pelin luonteesta riippuvalla nopeudella. (Vuoksenmaa, 2013.)

Rahapelaamisesta tekee myös kuluttajatutkimuksen kannalta monimuotoisen ja kiehtovan ilmiön tämänkaltainen stereotyyppien sekoittuminen. Tyypillinen hedonistinen lähestymistapa rahapelaamiseen saa taitopelejä tarkastellessa usein seurakseen analyttisen ja ongelmanratkaisua painottavan käyttäytymismallin. Näitä käyttäytymismalleja tarkastelen

tarkemmin luvussa 5. Esimerkiksi Bettmanin (1979) malli kuluttajasta tiedonprosessojana ja rationaalisen ajattelijana sopii epäilemättä paremmin ammattimaisen pokerinpelaajan tai vedonlyöjän kuvailuun kuin elämyksellisyyttä korostavat kuluttamisen teorit.

Lievennetty näkemys eri pelimuotojen kategorioista on esitetty seuraavalla janalla.

Kuvio 1: Onnenpelien ja taitopelien uudelleenjaottelu.



Pelijanan tärkeimpiä huomioita on siis tiettyjen pelimuotojen, kuten pokerin ja pajatson, sijoittaminen ehdollisesti jompaankumpaan kategoriaan. Kyseiset pelimuodot sisältävät siis kategoriastaan huolimatta elementtejä joko onnenpeleistä tai taitopeleistä. Jopa Blackjack-korttipelin voi ajatella sisältävän hieman taidollisia elementtejä, sillä pelaaja voi valinnoillaan säädellä tappion odotusarvon suuruutta yksinkertaiseen matematiikkaan perustuvan taulukon avulla. Blackjackin perussäännöt ovat universaalit, mutta sääntöjen yksityiskohtiin kuten voittokertoimiin, pelinjärjestäjän deduktioon tai korttipakkojen määrään liittyy jonkin verran maa- ja pelipaikkakohtaista eroavuutta. Mikään strategia tai taulukko ei kuitenkaan nyky sääntöjen puitteissa riitä tekemään Blackjackista voitollista pelaajalle pitkällä aikavälillä. Teoriassa pitkän aikavälin voitollisuus on mahdollista kortteja laskemalla, mutta menetelmä on kielletty kasinoilla ja muutenkin vaivalloista toteuttaa ilman apuvälineitä. Alla on esitetty yksi versio optimaalisesta strategiasta Blackjaciin kortinjaon eri tilanteissa.

Kuva 2: Blackjackin strategiataulukko

Sinun Käsi	Jakajan kortit									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
8	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
9	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H
10	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H
11	D	D	D	D	D	D	D	D	D	H
12	H	H	S	S	S	H	H	H	H	H
13	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H
14	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H
15	S	S	S	S	S	H	H	H	H/R	H
16	S	S	S	S	S	H	H	H/R	H/R	H/R
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A,2	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H
A,3	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H
A,4	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H
A,5	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H
A,6	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H
A,7	S	Ds	Ds	Ds	Ds	S	S	H	H	H
A,8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2,2	H/P	H/P	P	P	P	P	H	H	H	H
3,3	H/P	H/P	P	P	P	P	H	H	H	H
4,4	H	H	H	H/P	H/P	H	H	H	H	H
5,5	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H
6,6	H/P	P	P	P	P	P	H	H	H	H
7,7	P	P	P	P	P	P	H	H	H	H
8,8	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
9,9	P	P	P	P	P	S	P	P	S	S
10,10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A,A	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

Courtesy Of: www.thewizardofodds.com

- H** Hit (Ota Kortti)
- S** Stand (Jää)
- P** Split (Puolita)
- D** Double (Tuplaa)
Jos ei sallittu,
ota kortti
- Ds** Double (Tuplaa)
Jos ei sallittu,
jää
- H/R** Surrender
(Luovuta)
Jos ei sallittu,
ota kortti
- H/P** Puolita jos
tuplaus on
sallittua
puolituksen
jälkeen

Lähde: <http://www.ilmastapelirahaa.info/blackjack.html>, luettu 2.2.2013

1.11.2012, Club FemtioFyra, Tukholma, Ruotsi.

Isoissa ravintoloissa näkee usein blackjack-pöydän, jossa on kerralla tilaa yleensä noin 10 pelimerkkipaikalle. Ravintoloiden blackjack-pöydissä palautusprosentti on yleensä heikompi kuin tunnelmaltaan arvokkaammilla kasinoilla. Toisaalta melko pieni minimipanos sallii hetken hovin ilman kohtuutonta taloudellista riskiä. Päätyessäni seurueeni kanssa Tukholmassa blackjack-pöydän sisältävän ravintolaan, ei tuntunut kovinkaan omituiselta käydä pelaamassa muutama kierros. Kun yksi lähtee kokeilemaan onnean, yleensä joku muukin seurueesta haluaa kokeilla pienellä rahasummalla eikä vain katsoa vierestä muiden pelaamista. Blackjack on nopeampoinen korttipeli, joka osallistaa pelaajaa jokaisella kierroksella ja sopii täten viihdyttävyydeltään hyvin ravintolaympäristöön. Eräs seurueeni jäsen, hyvä työkaverini, voitti ainakin 5 jakoa putkeen ja meikäläinen seurasi perässä kotiuttaen muutaman jaon aikana ainakin 2 blackjackia eli kahden

kortin sarjaa, jossa yhteenlaskettu summa on 21 sisältäen ässän ja kuvakortin. Blackjack 2,5-kertaistaa sijoitetun pääoman, kun taas voitto jakajasta ilman blackjackia tuplaa oman pääoman.

Peli oli pelkkää viihdettä siinä missä yökerhoon meneminen ja siellä sosialisointi. Rahan voittaminen tuntuu kyseisellä hetkellä tietenkin mukavalta bonukselta ja senhetkessä mielentilassa johtaa usein lisäpeleihin, vaikka lopettaminen olisi rationaalisesti ajateltuna usein parempi vaihtoehto. Arvioin että kumpikin meistä oli noin kolminkertaistanut alkuperäisen pääomansa ja lopetinkin tämän jälkeen pelaamisen tyytyväisenä ja suuntasin tiskille tilaamaan drinkin, jonka hinta tuntui jopa Tukholman mittapuulla kalliilta. Maksoin juoman voittamillani pelimerkeilläni ja merkkejä jäi vielä yli, joten olin kaikin puolin tyytyväinen tilanteeseen. Palattuani blackjack-pöydän viereen huomasin kaverini hävinneen jatkojaoissa aiemmin voittamansa pelimerkit. Mieleeni jäi erityisesti kaverini kommentti lopettamiseni hetkellä, jolloin olimme molemmat reilusti voitolla: ”Mä osaan gämbellä!” Väite on onnenpelien osalta ja varsinkin edellä mainitussa tilanteessa tietenkin täysin virheellinen, joskin sallittakoon tilannetekijöistä juontava kommenttien spontaanisuus. Harva kuitenkaan valmistautuu baari-iltaan samalla hartaudella kuin vaikkapa pääsykokeeseen. Onnen härnäämistä käsitellään myös alan klassikkokirjallisuudessa:

”Asetin suoraan parilliselle numerolle kaksikymmentä friedrischoria ja voitin, asetin jälleen ja voitin, samoin kaksi tai kolme kertaa. Otaksun, että noin viiden minuutin sisällä käsieni läpi kulki likipitään neljäsataa friedrischoria. Silloin minun olisi pitänyt poistua mutta minussa heräsi jokin kummallinen viettymys, eräänlainen halu härnätä kohtaloa, halu antaa sille luunappi, näyttää sille kieltä. Asetin suurimman sallitun panoksen, neljätuhatta guldenia, ja hävisin. Sitten kiihdyksissäni otin esille kaikki, mitä minulla vielä oli, asetin samalle numerolle ja hävisin taaskin, minkä jälkeen poistuin pöydän luota aivan kuin huumaantuneena (Dostojevski 1967, 36-37)”.

Havainnot kuvastavat hyvin onnenpelien monitasoista koukuttavuutta. Useissa eri tutkimuksissa on havaittu, että peliaddiktiota aiheuttavat eniten nimenomaan onnenpelit (mm. Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009). Tällä tukholmalaisessa yökerhossa tapahtuneella yksittäisellä, nopeatempoisella pelisessioilla ei ole sinänsä mitään tekemistä oikean peliaddiktin kanssa, mutta pitäisikö olla huolestunut myös siitä, että yksittäiset ja sinänsä mukavat onnistumiset

onnenpeleissä voivat luoda illuusion omista vaikutusmahdollisuuksista pelin lopputulemaan? Vedonlyönnissä hävitty veto voi olla kannattava veto ja päinvastoin. Tämä ajatuskulku on hyvin looginen, jos ymmärtää ehdollisten todennäköisyyksien ja kertoimenlaskennan peruslainalaisuudet. Onnenpeleissä jokainen panostus on lähtökohtaisesti tappiollinen ja tämän ehdottomiin todennäköisyyksiin, pelintarjoajan etuun ja viime kädessä tilastotieteen lakeihin perustuvan aksiooman pitäisi olla entistä loogisempi. Rachlin (1999, 294) määrittää kaksi tekijää, jotka tekevät ajatuskulusta kuitenkin monimutkaisemman: jo aiemmin mainitsemani subjektiivinen voitollisuus sekä rahapelaamisen näkymätön substanssi. Rahapelaajan ei voi sanoa kuluttavan rahaa samalla tavalla kuin esimerkiksi viskinjuoja kuluttaa alkoholia. Peleissä ei ole fyysistä ominaisuutta, joka voisi aiheuttaa riippuvuutta (Mt. 294)

Subjektiivisen voitollisuuden luomaa harhaa ja perinteisten päätöksenteon teorioiden kanssa ristiriidassa olevaa ilmiötä voidaan myös kutsua *'uhkapelaajan paradoksiksi'*. Jotta voisi ymmärtää miksi ihmiset pelaavat, pitää ymmärtää miten he pelaavat (Wagenaar, 1988). Onnen- ja taitopelien kahtiajakoon viitaten lisäksi, että on ymmärrettävä myös mitä pelimuotoja ihmiset pelaavat. Olen samaa mieltä Vuoksenmaan (1999, 41) kanssa siitä, että taitopelaamisen elementit ja taitopelien generoimat opetukset voivat tuoda yksilölle järjestystä ja rationaalisuutta nykypäivän tietoyhteiskunnan krooniseen kaaokseen. Pärjätäkseen on osattava erottaa oleellinen tieto epäolennaisesta. Usein on toimittava valtavirtaa ja yleistä mielipidettä vastaan. Näitä opetuksia olen tutkielmassani kuvannut narratiivien ja introspektioiden avulla.

5. RAHAPELAAMINEN JA KULUTTAMINEN

Rahapelaaminen rinnastetaan nykyisin yhdeksi kuluttajan viihdeaktiviteeteista ja harrastuksista siinä missä oopperassa käynti tai purjehdus. Koska ooppera tai purjehdus eivät ole maksuttomia julkishyödykkeitä, joutuu kyseisistä kulutusaktiviteeteista yleensä maksamaan tietyn ennalta määrätyn hinnan. Rahapelien kohdalla ei puhuta kuitenkaan kuluttamisesta vaan häviämisestä, mikä saattaa kieliä kielteisistä ennakkoluuloista rahapelaamista kohtaan (Cotte 1997, 380-381). Jos unohdetaan hetkeksi rahapeleissä kuluttamisen lopputulemaa jopa ylikorostava häviämisen tai voittamisen aspekti, on hyödyllistä tarkastella millaisia näkemyksiä on esitetty sellaisista kuluttamisen tavoista, joihin rahapelaamisen voisi uskottavasti lokeroida.

Eräs keskeinen huomio rahapelaamisen asemoinnissa kuluttamisen laajempaan kontekstiin on peleihin ja pelaamiseen usein mielletty hedonistinen ja elämyksellistä kuluttamista korostava luonne. Hirschman ja Holbrook (1982) vertailevat perinteistä ja hedonistista lähestymistapaa kuluttamiseen mentaalisten rakenteiden, tuotekategorioiden, tuotteiden käytön sekä kuluttajien yksilöllisten erojen näkökulmasta. Perinteinen kansantaloudellinen näkökulma korostaa kuluttajan roolia hyödyn maksimoijana. Tällöin hyötyä on mitattu tuotteiden aineellisten ominaisuuksien funktiona. Näkökulma ei huomioi sellaisia tuotteita tai palveluja, joiden valinta ja käyttö perustuvat tunnepohjaiseen tarpeiden tyydyttämiseen. Hirschmanin ja Holbrookin (1982, 98) mukaan rock-konsertti, elokuva tai jalkapallo-ottelu ovat tyyppiesimerkkejä kulutuksesta, jossa kokemus jatkuu tietyn ajanjakson yli sisältäen vaihtelevia tunne-elämyksiä. Epäilemättä rahapelaamisen voisi ajatella sopivan ominaispiirteidensä johdosta samaan viihdeaktiviteettien kategoriaan. Voidaanko siis todeta, että rahapelaaminen on tyyppiesimerkki hedonistisesta tai elämyksellisestä kuluttamisesta?

Holbrook ja Hirschman (1982) paneutuvat toisessa tutkimuksessaan samaan teemaan hieman eri painotuksin. Kyse on elämyksellisen kuluttamisen viitekehyksestä, jossa sekoittuvat tasaisena virtana fantasiat, tuntemukset ja hauskanpito (Mt. 132). Malli pyrkii täydentämään ja vertailemaan Bettmanin (1979) tiedonprosessointiin perustuvaa mallia, jossa kuluttajan ostokäyttäytymistä säätelee ongelmanratkaisijan ja loogisen ajattelijan rooli. Luvussa 4 esittelemäni uhkapelaajan

paradoksi ei saata pelkästään rahapelaajan valintoja vaan koko rahapelaamisen olemassaolon epäloogiseksi. Vaikka paradoksi tässäkin tapauksessa korostaa kuluttamisen lopputulemaa, on silti hyvä syy olettaa, että elämyksellisyyttä ja hedonistisia piirteitä korostava kulutuskäyttäytymisen malli sopii paremmin rahapelaamisen tutkimiseen kuin talousteorian perinteiset teoriat. Poikkeuksen muodostavat ammattimaiset vedonlyöjät ja vastaavat taitopelaajat, joiden osuus rahapelaajista on edelleen hyvin pieni.

Holbrookin ja Hirschmanin (1982) tutkimus on innoittanut muitakin tutkimaan kuluttamisen elämyksellisiä elementtejä (mm. Havlena & Holbrook 1982; Caru & Cova 2009). Yhteistä edellä mainituille tutkimuksille on typologioita hyödyntävä lähestymistapa elämyksellisyyden, tunteiden ja kulutuskokemuksen keskinäisten suhteiden analysoinnissa. Autoetnografiaan suhtaudutaan tutkimusmetodina ristiriitaisesti tiedeyhteisön keskuudessa. Myös typologioiden etsiminen ja tuottaminen tutkimuksen teossa jakaa mielipiteitä (Fischer & Otner 2006, 26). Millerin (1996, 506-507) mukaan typologioiden heikkouksista nousee esiin erityisesti kaksi tekijää; typologian rakentavien komponenttien vajaalukuisuus sekä niiden keskinäisten riippuvuussuhteiden puutteellinen perustelu. Parhaimmillaan typologiat ovat kuitenkin elämyksellisiä ja mielikuviin vetoavia malleja, jotka rakentuvat nerokkaiden synteisien ja käsitteellisen kauneuden pohjalta (Mt. 506). Esimerkiksi luvussa 5.2 esitellyssä Cotten typologiassa komponentteja on kahdeksan ja ne koostuvat rahapelaamisen motivaatioluokista.

Seuraavissa alaluvuissa esittelen kaksi keskeistä, toistensa kanssa keskustelevaa typologiaa liittyen kuluttamiseen ja rahapelaamiseen. Näistä jälkimmäinen eli Cotten malli on modifioitu rahapelaamiseen kontekstiin ensimmäisen eli Holtin luoman yleisen kulutustypologian pohjalta. Reflektoin typologioita sekä tämän luvun lopussa että luvun 6 autobiografisessa osuudessa.

5.1 Holtin näkemys kuluttamisen metaforista

Kuluttamista on perinteisesti selitetty ja jäsennetty kulutuskohteen ominaisuuksien perusteella. Tämän taloudellisen näkökulman mukaan tuotteet ymmärretään vain niihin sisältyvinä

ominaisuuksina, jotka tarjoavat tiettyjä hyötyjä kuluttajalle. Symbolisen näkökulman mukaan tuotteisiin sisältyy merkityksiä, jotka kuluttajat ymmärtävät yhtäläisesti (Holt 1995, 1).

Holt (1995, 1) esittää tutkimuksensa pohjalta typologian kulutuskäytännöistä. Malli on 2 vuotta kestäneen havaintotutkimuksen tulos. Tutkimuksen kohteena oli yhdysvaltalaisen baseball-joukkueen katsojien käyttäytyminen yhteensä kahden kauden ja lähes sadan ottelun aikana. Ideana oli tutkia yksityiskohtaisesti mitä ihmiset oikeasti tekevät kuluttaessaan. Holtin mallissa kuluttaminen on jaettu neljään eri metaforaan 2x2-matriisissa. Kuluttamisen aspektit on jaettu horisontaalisesti kuluttamisen tarkoituksen ja vertikaalisesti kuluttamisen rakenteen perusteella.

Kuvio 2: Kuluttamisen metaforat

		Toiminnan tarkoitus	
		Autotelinen toiminta	Instrumentaalinen toiminta
Toiminnan rakenne	Kuluttamisen kohde	Kuluttaminen elämyksenä	Kuluttaminen integraationa
	Ihmissuhteet	Kuluttaminen leikkinä	Kuluttaminen luokitteluna

Lähde: Holt (1995, 3)

Aiemmissa kuluttamistypologioiden tutkimuksissa kuluttamisen kolme ensimmäistä ulottuvuutta on jo huomioitu. Holtin päälöydös liittyi neljännen ulottuvuuden lisäämiseen; kuluttaminen leikin ja pelin kaltaisena ja toimintana. Jo nimensä perusteella voi olettaa, että kyseinen metafora saattaisi sopia myös rahapelaamisen kuvailuun kuluttamisen kohteena. Koska rahapelaamisen

lokerointi yhteen kulutustypologian osa-alueeseen on kuitenkin lähtökohtaisesti kyseenalaista, ei hätiköityjä johtopäätöksiä ennen tarkempaa analyysia kannata kuitenkaan tehdä.

Kuluttamisen rakenne koostuu toimista, joissa sitoudutaan suoraan kuluttamisen päämääriin (kuluttamisen kohde) sekä vuorovaikutuksesta, jolloin kulutuskohteet toimivat alustana ihmisten väliselle vuorovaikutukselle (ihmissuhteet). Kuluttamisen tarkoitus on jaoteltu autoteliseen toimintaan, jolloin kuluttajan päämäärät ovat itsessään tavoiteltavia tai toisaalta instrumentaaliseen toimintaan, jolloin kuluttaminen on väline jonkun toisen päämäärän saavuttamiseksi. (Holt 1995, 2.) Näin muodostuu neljän kulutusmetaforan matriisi, joiden avulla kulutustapojen luonnetta voidaan kuvailla tarkasti.

Elämyksellisen kuluttamisen metafora korostaa kuluttajan subjektiivista ja tunneperäistä suhtautumista kuluttamisen kohteeseen. Tällöin kuluttamisen aikana syntyvät tunnereaktiot määrittävät kulutuskokemuksen luonnetta. Tunnereaktioiden muodostuminen riippuu vastaavasti niistä tulkinnallisista viitekehyksistä, joihin kuluttaja turvautuu sitoutuessaan kulutuskohteeseen. (Holt 1995, 2-3.)

Kuluttaminen integraationa kuvaa miten kuluttajat havaitsevat ja prosessoivat kuluttamisen symbolisia merkityksiä. Kyseisellä typologialla viitataan keinoihin, joilla kuluttaja parantaa havaintokykyään, jotta tämä voisi paremmin identifioitua osaksi kulutuskohdetta. Holt (1995, 7) mainitsee omassa tutkimuksessaan miten tietyn baseball-joukkueen kannattajat aina toistavat samat rituaalit joukkueen tähtipelaajan juostessa kentälle.

Typologia kuluttamisesta luokitteluna perustuu lähes yksinomaan kuvailemaan miten kuluttamiseen liittyvät merkitykset ovat rakentuneet erilaisten ryhmien kesken. Tällöin kuluttaja lokeroi itsensä tiettyyn ryhmään riippuen kuluttamisen tyylistä (Holt 1995, 10). Esimerkiksi pokerinpelaaja voi pelityylillään tai muilla eleillään haluta osoittaa olevansa parempi kuin muut tai urheiluseuran fani haluaa erottua muista katsojista kannustamalla kovaäänisesti omaa suosikkijoukkuettaan.

Neljäs typologia, kuluttaminen leikkinä ja pelinä, on siis saanut vähemmän huomiota kulutustutkimuksen kirjallisuudessa. Kulutuskohde nähdään keinona olla vuorovaikutuksessa muiden samanhenkisten kuluttajien kanssa eikä pelkästään tavoiteltavana kohteena itsessään. Sosialisointi ja vuorovaikutus ovat siten tärkeitä elementtejä kuluttamisessa. (Holt 1995, 7.) Rahapelien kohdalla hyvän esimerkin tarjoavat Cotte & Latour (2009, 742), jotka tutkivat miten kulutuskokemus muuttuu peliympäristön mukaan. Vertailukohtana ovat rajoitettu, fyysinen alue kuten kasino sekä Internet-pelaaminen kotitietokoneelta. Niille, joille sosiaalinen aspekti oli tärkeä, valitsivat usein mieluummin fyysisen peliympäristön Internet-pelaamisen sijaan (Mt. 746).

5.2 Cotten malli kuluttamisen metaforista rahapeleissä

Hollbrookin ja Hirschmanin (1982, 132) mukaan kuluttajan käyttäytymisen tutkimus on siis aikaisemmin painottunut tiedon prosessointiin ja ongelmanratkaisuun. Tällöin kuluttaja nähdään loogisena ajattelijana, joka ostopäätöksellään ratkaisee syntyneen ongelman. Näkökulma kuitenkin sivuuttaa kuluttamiseen liittyvät mahdolliset elämykselliset päämäärät. Kulutuksen elämyksellisyys, jolloin kuluttamisen hetkeen liittyy vahvasti tunteet ja hauskanpito, on saavuttanut tieteellisessä tutkimuksessa yhä enemmän huomioarvoa. Kyseinen näkökulma tutkii kulutuksen piirteisiin liittyviä, vaikeammin mitattavissa olevia symbolisia tekijöitä, kuten iloisuutta ja tyylikkyyttä ja täydentää täten Holtin elämyksellisen kuluttamisen metaforan. Elämyksellinen kuluttaminen ei varmastikaan ole hyödyllinen näkökulma kaikissa tapauksissa, kuten rutiininomaisessa matalan sidonnaisuuden kulutuksessa. Sen sijaan esimerkiksi viihde, taide tai muu vapaa-ajan kulutus sopivat paremmin tarkasteltaviksi juuri muidenkin kuin perinteisten kulutustypologioiden kautta (Mt. 134). Tästä syystä rahapelaamisen kulutuskokemusta analysoidessa Hollbrook ja Hirschmanin sekä Holtin näkemykset tuovat uutta syvyyttä rahapelikäyttäytymisen tarkasteluun.

Perinteinen talousteoria suhtautuu rahapelaamiseen yksinomaan varallisuuden kasvattamisen näkökulmasta. Tällöin rahapelaaminen nähdään ainoastaan keinona rikastua ja osanottoon liittyvä mielihyvä ja siitä saatavat hyödyt sivuutetaan (Conlisk 1993, 255). Edellä mainittu näkökulma on varsin yksiulotteinen, sillä kuten tiedetään, todellisuudessa vain pieni osa pelaajista

todellisuudessa rikastuu pelaamalla, koska ainoastaan taitopelit tarjoavat edes teoreettisen mahdollisuuden vaurastua pitkällä aikavälillä. Rationaalisen taloudellisen käyttäytymisen mallit rakentuvat oletuksille, että kuluttajat ostavat ja kuluttavat hyödykkeitä tuottaakseen itselleen hyötyä ja nautintoa (Eadington 1987, 264). Jos rahapelaamisen hyödyn maksimoinnin mittarina käytettäisiin vain varallisuuden kasvua, olisi tämä osoitus siitä, että suurin osa pelaajista ei käyttäydy rationaalisesti. On siis syytä olettaa, että muut kuin taloudelliset tavoitteet ohjaavat kuluttajien rahapelikäyttäytymistä.

Cotte (1997, 381) mainitsee miten aikaisempien tutkimusten pohjalta rahapelaamisen motiiveja voidaan kategorisoida kolmeen eri ryhmään:

1) Taloudelliset motiivit, mahdollisuudet voittaa rahaa tuovat pelaamiseen sisältöä ja tekevät pelaamisesta tärkeämpää (Herman 1967, 1976; Zola 1963, ks. Mt. 381).

2) Symboliset motiivit; rahapelaaminen voidaan nähdä symbolina riskinotolle ja ihmiskohtaloille tai toisaalta muiden tarpeiden korvaajana.

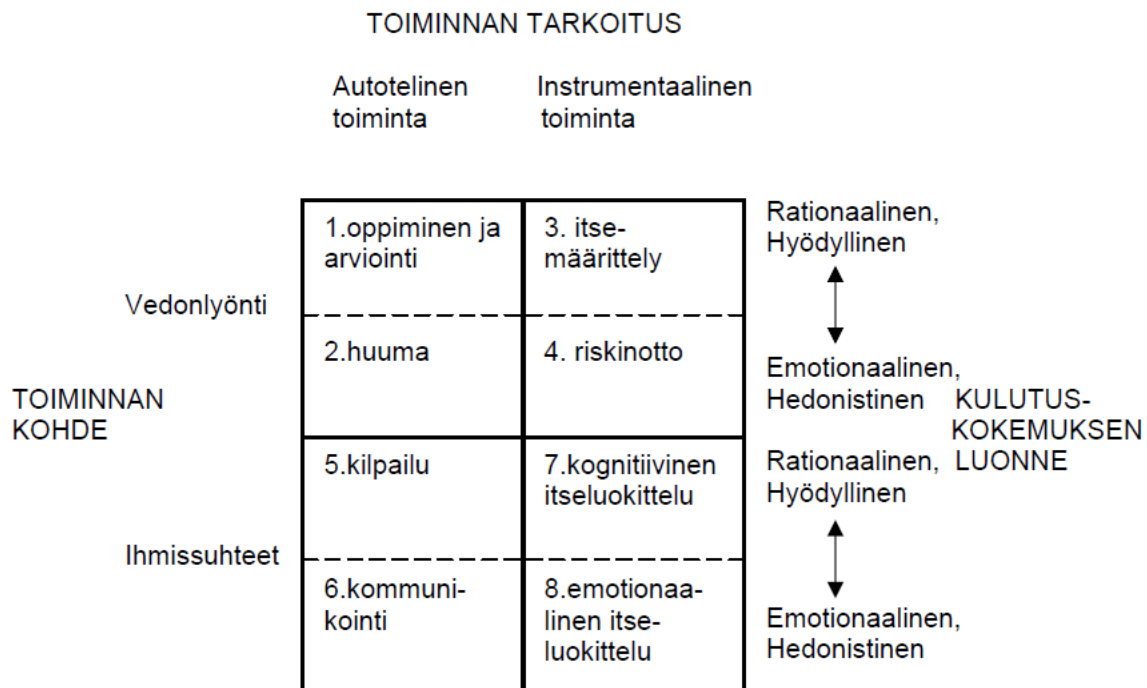
3) Hedonistiset motiivit; rahapelaaminen on keino itsetunnon kohottamiseen tai luonteen vahvistamiseen. Rahapelejä pelataan pelaamisen ilosta ja niistä haetaan vain mielihyvää.

Cotte (1997, 392) hyödynsi omassa tutkimuksessaan Holtin kulutustypologioita ja kehitti näiden pohjalta oman mallinsa rahapelaamisen motiiveista. Näkökulma rahapelaamiseen motiiveihin johdetaan siis kulutuskokemuksien kautta. Tutkimus toteutettiin kasinolla laadullisena havaintotutkimuksena, jolloin kulutuskokemuksen luonnetta voitiin havainnoida tarkasti ja ottaa sisäisten tekijöiden lisäksi myös sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutus huomioon. On tärkeää huomioda, että tutkimuksen kohderyhmänä olivat harrastepelaajat, joille rahapelaaminen on ensisijaisesti vapaa-ajan viihdettä. Tämä seikka käy tosin ilmi jo tutkimusympäristöstä; kasinoiden pelitarjonta voi olla hyvin erityyppistä, mutta yhteisenä tekijänä on pelien sijoittuminen onnenpelien kategoriaan. Poikkeuksen voivat muodostaa esimerkiksi kasinoilla järjestettävät

pokerin live-turnaukset, joissa pelaajat pelaavat tappiollisiksi ohjelmoitujen automaattien ja rulettipöytien sijasta toisiaan vastaan.

Alla olevassa kuviossa on luokiteltu pelaamisen motiiveja tutkimuksen pohjalta ja näin Holtin kulutustypologioille löydettiin lähes sellaisenaan vastineet rahapelaamisesta. Käsitteet "rationaalinen" ja "hyödyllinen" sekä "emotionaalinen" ja "hedonistinen" viittaavat mallissa suhtautumisena rahapelaamiseen joko järkiperaisesti tai tunneperäisesti, minkä voi nähdä lokeroituvan aiemmin esittelemieni onnenpelien ja taitopelien eri ominaispiirteisiin. On kuitenkin hyvä tiedostaa, että kulutuksen päämäärä ja lopputulema eivät rahapelaamisessa luonnollisesti aina vastaa toisiaan. Taitopelieihinkin voidaan suhtautua viihteenä ja kunnianhimoiset tavoitteet eivät välttämättä toteudu, ainakaan suomalaisten Internet-vedonlyöjien keskuudessa (Virtanen & Vänni 2005). Sen sijaan onnenpelejä ei ole mahdollista pelata järkiperaisesti, ellei objektiivisen taloudellisen tappion odotusarvon minimointia tietyissä pelimuodoissa, kuten blackjackissa, lasketa järkiperaiseksi kuluttamiseksi. Koska kasinopelien kaltaisissa onnenpeleissä jää siis väistämättä pitkällä aikavälillä tappiolle, järkiperaiset motiivit viittaavat tässä tapauksessa muihin kuin taloudellisiin motiiveihin. Kuvion alla on esitelty tutkimuksen pohjalta laaditut kahdeksan motivaatioluokkaa.

Kuvio 3: Rahapelaamisen motiivit ja kulutuskokemuksen luokittelu



Lähde: (Cotte 1997, 392)

1) *Oppiminen ja arviointi*: pelikokemus on oppimistilaisuus, joka myös mahdollistaa pelikokemusten vertailun muiden kanssa.

2) *Huuma*: pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden vahvoihin tunnekokemuksiin sekä spekulointiin ja unelmointiin.

3) *Itsemäärittely*: pelaamisen kautta tutkitaan omaa persoonaa liittämällä rahapeliä ominaisuuksiin persoonallisuuteen. Cotte luokittelee näin muodostuvat kolme ihmistyyppiä:
a) vaihtelunetsijät, b) kapinalliset, c) ammattilaiset

4) *Riskinotto*: pelaaminen mahdollistaa symbolisen riskinoton, kun muilla elämäntilanteilla riskejä halutaan ehkä välttää.

- 5) *Kilpailu*: pelaaminen mahdollistaa kilpailuvietin tyydyttämisen. Pelien avulla kilpaillaan muita vastaan.
- 6) *Kommunikointi*: rahapelaamisen tarkoitus on sosiaalinen kanssakäyminen. Pelaamiskokemukset halutaan jakaa muiden kanssa.
- 7) *Kognitiivinen luokittelu*: pelaajat luokittelevat itseään rahapelaamiseen liittyvien vuorovaikutussuhteiden kautta saavuttaakseen esimerkiksi halutun statuksen muiden silmissä.
- 8) *Emotionaalinen itseluokittelu*: pelaajat luokittelevat itseään ja toisiaan rahapelaamiseen liittyvien tunnekokemusten perusteella.

Cotten luokittelusta nostan esiin erään yleismaailmallinen ja rahapelaamiseen usein liitetyn käsitteen, *riskin*. Aiempien tutkimuksien ja havaintojen perusteella hedonistiset ja elämykselliset päämäärät soveltuvat melko hyvin rahapelaamisen kuvailuun kulutusaktiviteettina myös silloin, kun pelaamista ohjaavat ensisijaisesti taloudelliseen tuottoon tähtäävät päämäärät. Voidaanko vastaavasti sanoa, että rahapelaaminen on tyyppiesimerkki riskiä sisältävästä kuluttamisesta? Voidaan ja toisaalta ei voida. Riippuu siitä miten yksilö lähestyy rahapelaamista kulutusmuotona.

Rahapelaaminen ei symboloi minulle millään tavalla riskipitoista saati korkean riskin kuluttamista, koska taitopelit sekä taitopeleistä kumpuava filosofiani kannustavat juuri päinvastaiseen toimintaan; matalaan panoskokoon ja sofistikoituneeseen riskienhallintaan. Korkeariskinen kuluttaminen yhdistetään tyypillisesti laskuvarjohypyn, riippuliidon ja kiipeilyn kaltaisiin ilmeisen fyysisen ja psyykkisen riskin sisältävään aktiviteetteihin, joiden suosio on ollut kasvussa etenkin Yhdysvalloissa (Celsi ym. 1993). Siinä missä Cotten luokittelun mukaan rahapelaaminen mahdollistaa riskinoton, kun riskiä halutaan muilla elämänalueilla välttää, voisi koko asetelman kääntää toisinpäin. Taitopelaajalle rahapelaaminen tarjoaa vähäriskisen kulutusmuodon, kun muilla elämän osa-alueilla riskiä halutaan ehkä ottaa enemmän. Kuluttajien suhtautuminen rahapelaamisen ja erityisesti eri pelimuotojen riskeihin olisikin erinomainen jatkotutkimusaihe.

6. PIENI AUTOBIOGRAFIA – MATKA KOHTI NYKYISTÄ PELAJAAPROFIILIA

Autoetnografiset tutkimukset muodostavat tyypillisesti kudelman tutkijan omakohtaisista kokemuksista kohdeilmiöön liittyen. Valikoitujen menneisyyden tapahtumien mieleen palauttamisessa ja rekonstruoinnissa on kuitenkin omat riskinsä tutkimuksen kannalta. Wallendorf ja Brucksin (1993, 345) mukaan tutkijalla saattaa olla mieltymys turvautua vain harvoihin, yleensä lennokkaisiin narratiiveihin omasta elämästään, jolloin tulkinnat kohdeilmiöstä saattavat jäädä pinnallisiksi. Tällöin retrospektioiden tuottama tieto pohjautuu niukalle määrälle aineistoa. Tutkimustilanteissa, joissa tutkittaviin kokemuksiin liittyy erityisen vahvoja tunne-elämyksiä, voi olla kuitenkin olla perusteltua kerätä tietoa vain ääritapauksiin luokitelluista muistoista (Mt. 344).

Koska omassa maailmassani vahvojen tunnekokemusten saavuttaminen ei ole rahapelaamisen ensisijainen tavoite, vaan pikemminkin kontrolloidun pelaamisen positiivinen ja usein väistämätön seuraus, katson parhaaksi avata tarinaani myös sellaisten muiden osa-alueiden kautta, joilla on mielestäni ollut vaikutusta tietynlaisen pelaajaidentiteettini muodostumiseen. Täten luku 6 ei koostu rahapelaamisen eri osa-alueita peilaavista yksittäisistä narratiiveista vaan pikemminkin tapahtumien ja kokemusten jatkumosta tarjoten lukijalle rahapelikeskeisen ja tiivistetyn omaelämäkerran. Luvun sisältöä voisi siis kuvaila yhdestä näkökulmasta tulkituksi identiteettikuvaukseksi, joka etenee kronologisesti nykyhetkeen asti. Introspektiot eivät kuitenkaan välttämättä heijasta pelkästään menneen ajan tapahtumia. Projektio tulevaisuuteen on eräs introspektiivinen metodi, joka käsittelee introspektioiden ja niiden kohteena olevien kokemusten ajallista suhdetta (Wallendorf & Brucks 1993, 343).

6.1 Pelien alkulähteillä

Urheilun ja vedonlyönnin suhdetta voidaan pitää läheisenä ja jopa universaalina. Etenkin suuria yleisömääriä keräävistä urheilulajeista lyödään maailmanlaajuisesti vetoa ahkerasti. Suomen kaltaisessa monopolijärjestelmässä rahapelitoimintaa harjoittavilla yhtiöillä on myös tärkeä yhteiskunnallinen rooli urheilun rahoittamisessa (Raento, 2011). Oy Veikkaus Ab:n vanhimmalla

pelillä, Vakioveikkauksella, on Suomessa pitkät perinteet, sillä peli lanseerattiin jo vuonna 1940. Vakioveikkauksen lauantaikierron kietoutuu edelleen tiiviisti yhteen englantilaisen jalkapallon kanssa, sillä kohteet koostuvat kesäkuukausia lukuun ottamatta lauantaisin Englannin liigojen otteluista. Ennen kuin maksukanavat saapuivat markkinoille, Yleisradio näytti vuosikymmenien ajan televisiosta lauantai-iltapäiväisin kierroksen ottelun. Tämä perinne selittää omalta osaltaan myös englantilaisten joukkueiden vankan suosion suomalaisten jalkapallon ystävien keskuudessa. Olen pelannut jalkapalloa 6-vuotiaasta tähän päivään asti. On siis luontevaa, että ensimmäiset kokemukseni rahapelaamisesta ovat lähtöisin Vakioveikkauksesta. Ne harvat pelit, joita isäni pelasi viikoittain, olivat Lotto ja Vakioveikkaus. Vakion kohdalla kyse oli työpaikan kollegojen välisestä kimppapelistä ja jossain vaiheessa änkesin itse tekemään isäni rivin, kun vuoro osui kohdalle joka kolmannella viikolla. Lauantai-iltapäivä, brittifutis ja Vakioveikkaus kuuluivat silloin erottamattomasti yhteen.

Kuva 3: Vakioveikkaukscuponki vuodelta 1989

Oy Veikkaus Ab Veikkauksessa noudatetaan Oy Veikkaus Ab:n julkaisemia Osallistumisehtoja ja Veikkauksääntöjä. Jos haluat itse tarkastaa haravajärjestelmän, merkitse tälle tarkastusriville haravakohtaiden oikeat merkit haravaoppaan osoittamalla la-

Om du själv önskar kontrollera H-systemet, markera då de rätta tecknen i denna kontrollrad på det sätt som H-systemet visar.

OTTELUT MATCHER **30.12.89**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1 x 2	1 x 2	1 x 2	1 x 2	1 x 2	1 x 2	1 x 2	1 x 2	1 x 2	1 x 2
1 Aston Villa–Arsenal	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2 Crystal Palace–Norwich	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3 Derby–Coventry	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4 Liverpool–Charlton	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5 Luton–Chelsea	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6 Manchester C–Millwall	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7 Queen's PR–Everton	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8 Southampton–Sheff.W	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9 Tottenham–Nottingham	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10 Wimbledon–Manch.U	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11 Bradford–West Bromw.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12 Sheffield U–Blackburn	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13 Swindon–Newcastle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

JOKERI 5 mk OSALLISTUN JAG DELTAR EN OSALLISTU JAG DELTAR INTE

4 6 8 9 12 16 18 24 27 32 36 48 54 64 72 81 96 108 128 144 60 81 222 432 729 1296

Merkitse järjestelmän tai haravajärjestelmän suuruus rastilla rautuun. HARAVAJÄRJESTELMÄ H-SYSTEM

Markera systemets eller H-systemets radantal med kryss i rutan.

Asiamiesleima
Ombudsstämpel

6312922

Nimi
Namn

Jakeluosoite tai tilinro
Utdelningsadress eller kontonr

Postinro
Postnr

Postitoimipaikka tai pankki
Postanstalt eller bank

OSA 1 DEL 52

Tämä on Jokerinumerosi

Vakioveikkaus on sinänsä hyvin vaikea peli ja sen teoreettinen palautusprosentti on pelaajan näkökulmasta ankea, vaivaiset 55. Veikkauksen Pitkäveto on erilainen vedonlyöntipeli ja siinä mahdollisen voiton suuruus on ennalta määritelty. Pitkävedossa yhdistetään kupongille 1-10 kohdetta 1X2-periaatteella (kotivoitto-tasapeli-vierasvoitto). Kiinteät kertoimet on laatinut etukäteen pelintarjoaja eli tässä tapauksessa Veikkaus. Kokeilin Pitkävetoa ensimmäisen kerran ala-asteen 3. luokalla. Vein kupongin välitunnilla läheiselle kioskille ja panos oli pienin mahdollinen eli 5 markkaa. Eihän välitunnilta saanut tietenkään poistua mihinkään ilman lupaa eikä rahapelaamisen valvonta ollut muutenkaan ihan samalla tasolla kuin tänä päivänä. En ensimmäisellä kerralla täysin ymmärtänyt miten yhteiskerros muodostuu ja luulin mahdollisen voittosumman olevan huomattavasti suurempi kuin mitä vetokupongilta pystyi laskemaan. Lapulla

oli isoja suosikkeja ja kuponki olisi osuessaan tuonut puhdasta voittoa korkeintaan panoksensa verran, jos sitäkään. Hämmästys oli suuri, kun tästä huolimatta kaksi kohdetta kolmesta petti. Olin saanut ensimmäisen opetuksen taitopelien maailmasta. Suursuosikeiksi miellettyjä, niin sanottuja varmoja kohteita ei ole eikä tule sillä;

"Jokainen, joka väittää että ottelu on varma, on huijari. Jokainen, joka häntä uskoo, on idiootti."
(The Gold Sheet, ks. Vuoksenmaa 1999, 53)

Päätin perehtyä pelien lainalaisuuksiin tarkemmin. Pelikohteiden tutkimisen ympärille kehittyi myös säännöllinen rytmi. Perjantain Hesarissa julkaistiin viikonlopun pitkävetovihjeet ja vuosituhannen vaihteessa Internetissä toimi myös muutamia maksullisia analyyssejä tarjoavia yrityksiä, jotka mainostivat palvelujaan ja jakoivat myös ilmaista taustatietoa. Lisäksi koulussa puhuttiin paljon urheilusta niiden perinteisten juttujen lisäksi, joten joku muukin saattoi samalla tulla osalliseksi orastavasta veikkauspeleihin liittyvästä kiinnostuksestani. En kuitenkaan koe, että kiinnostus rahapeleihin olisi ollut pois mistään muusta senikäisten aktiviteeteista. Keskityin yhteen asiaan kerrallaan.

1990-luku oli myös erilaisten TV-visailujen ja kilpailujen kulta-aikaa. Formaattit kuten Onnenpyörä tai Megavisa keräsivät Suomessa isoja katsojalukuja. Oma suosikkini oli Speden Spelit, joka osallisti kilpailijoita paljon konkreettisemmin kuin erilaiset tietovisakilpailut. Ohjelman vanhempi nimi, Speden sallitut leikit, tuo myös osuvasti nimessään esiin Homo Ludens -näkökulman peleihin ja leikkeihin. Julkkiskilpailijoilla tuntui olevan aidosti hauskaa Speden kanssa ja sama fiilis tarttui passiivisiin TV:n katsojiin. Näillä TV-sarjoilla oli epäilemättä oma vaikutuksensa orientoitumisessani pelaamiseen, leikkimiseen, kilpailuun ja tietenkin voittamiseen.

Rahapelit eivät olleet kuitenkin ainoastaan itsenäinen harrastus. Vierailin silloin tällöin kummieni luona toisessa kaupungissa ja laitoimme tietenkin kummisedän kanssa usein kimppapelit pystyyn milloin mistäkin Veikkauksen taitopelistä. Seurasimme pelejä ja televisiosta tai tarpeen tullen jopa teksti-tv:sta. Ottelun loppuhetkien seuraaminen teksti-tv:sta voi olla vieläkin uskomattoman jännittävää, vaikka nykyteknologia tarjoaa lähes rajattoman mahdollisuuden seurata

urheilutapahtumia Internetin välityksellä suorina lähetyksinä niin sanottuja 'striimejä' hyödyntäen. Hetki, jolloin siniset numerot muuttuvat vihreiksi ottelun päättymisen merkiksi on tarjonnut hikoavia kämmeniä makeiden voittojen ja karvaiden pettymysten johdosta. Taitopelaajan filosofiaa toteuttava yksilö voikin huoletta tunteilla kulutustapahtuman aikana ja sen päättyessä, mutta ei missään nimessä ennen pelipäätöstä. Cotten (1997, 392) typologiasta "huuma" onkin tältä osin kaksiteräinen miekka myös taitopelaajan näkökulmasta. Omaan kimppapelaamiseen liittyen pystyn tunnistamaan typologiasta erityisesti "oppimisen ja arvioinnin" sekä "kommunikoinnin" täydentävinä elementteinä verrattuna sellaiseen pelaamiseen ja päätöksentekoon, joissa pelaamisaktiviteetteihin ei osallistunut itseni lisäksi muita henkilöitä. Ajatusten vaihto, spekulointi ja kommunikointi pelkästään oman itsensä kanssa kuulostavatkin jo pelkästään sanojen merkityksiin liittyvistä syistä todella erikoisilta ja jopa absurdeilta aktiviteeteilta minkä tahansa kulutustapahtuman yhteydessä.

6.2 Peliautomaattien turmiosta Internetin pauloihin

Onnenpeleistä erityisesti kolikkoautomaatit yhdistävät niin nuorta kuin vanhempaa sukupolvea. Koska nykyään kaikille rahapeleille on asetettu Suomessa tiukka 18 vuoden ikäraja, ei kioskeissa tai kaupoissa enää törmää näkyyn, jossa rahapeliautomaattia ympäröi keskenkasvuisten poikien lauma. Etelä-Helsingissä oli 1990-luvulla kaksi erityistä paikkaa, joissa alueen koululaisista koostuneet kaveriporukat saattoivat suorittaa lähes päivittäiset hengausrutiinit. Kummankin sijainti osui sopivasti koulumatkani varrelle, ensimmäinen ala-asteen ja jälkimmäinen yläasteen käymisen aikoihin. Kyseessä oli Tehtaankadulla sijainnut, turkkilaisten ylläpitämä kioski Nebat sekä Viiskulman legendaarinen Jummi Jammi, jonka omistajanvaihdos ja sulkeminen vuosituhannen alussa oli monelle ikätoverille kova paikka. Oma kotini sijoittui melko tarkalleen paikkojen puoleenväliin. Kummassakin kioskissa oli luonnollisesti rahapeliautomaatti, vaikka useimmiten kolikot suunnattiin kohti irtokarkkivalikoimaa. Kokeilin pelikoneita joskus siinä missä kaveritkin, mutta peleihin liittyi kaksi keskeistä ongelmaa. Muutamien markkojen panostusten myötä pelikokemus oli hyvin lyhytkestoinen ja jos pelasin ja hävisin yhdenkin markan enemmän kuin olin alun perin suunnitellut, otti se kunnolla päähän. Toisin kuin Rachlinin (1990, 1) tutkimukset osoittavat, arvotin tällöin häviöt voimakkaammin kuin voitot, jolloin voidaan käänteisesti puhua

subjektiivisestä tappiollisuudesta. Onnistuneet tuplaukset ja satunnaiset, alkupanostukseen nähden hieman isommat voitot, toivat toki hetken huumaa.

Kun avasin 12-vuotiaana ensimmäisen pelitilin verkossa australialaiselle Centrebetille, otin ensimmäisen askeleen kohti globaaleja rahapelimarkkinoita. Kotimaisen Veikkauksen vuoro tuli paria vuotta myöhemmin. Silloin olin oikeutettu avaamaan Internetissä pelitilin omalla nimelläni, 15-vuotiaalta vaadittiin ainoastaan huoltajien suostumus rekisteröitymispapereihin. Koska rahapelaaminen herättää usein kielteisiä mielikuvia ja rahapelaamisen ikärajoja on myöhemmin nostettu, on hyvä pohtia syitä miksi omalla kohdallani ei koskaan tarvinnut käydä sen ihmeempiä keskusteluja rahapelaamiseen liittyvistä mahdollisista negatiivisista vaikutuksista. Vanhempieni haastattelun perusteella keskeisimmät syyt olivat itsenäisyys, kurinalaisuus sekä rahapelaamiseen kulutetut hyvin pienet summat. Harvemmin alle 15-vuotiailta löytyy muutenkaan isoja omia rahavaroja kulutettavaksi.

6.3 Kohti kansainvälisyyttä

Vuosi 2000 on helppo muistaa Millenniumista. Samana vuonna täytin 15 ja kävin rippikoulun. Saman vuonna päätin laajentaa pelitilieni valikoimaa ahvenanmaalaiselle PAFille Internetissä. Maissa ja merellä PAF näyttäytyi suomalaisille ennen kaikkea ruotsinlaivoilla, joiden peliautomaatit olivat yhtiön omistuksessa ja joiden tuotto, Veikkauksen tavoin, jaettiin ja jaetaan edelleen yleishyödyllisiin tarkoituksiin Ahvenanmaalla.

Pelitilin avaaminen on teknisesti erittäin helppoa. Täytetään sähköinen lomake, lähetetään se eteenpäin ja kun raha on talletettu tilille, voi pelaaminen alkaa. Myös alaikäisyyteen liittyvät kysymykset pystyi helposti kiertämään. Eihän Internet-pelitilin avaaminen alaikäisenä ollut vedonvälittäjien sääntöjen mukaan sallittua, mutta koska toiminta tapahtui Internetissä, ei toisessa päässä voitu tietää kuka vetoa todellisuudessa löi. Henkilötiedot, pankkitilien numerot ja muut rekisteröitymisvaiheen tiedot olivat oikeita, joskin eivät minun vaan isäni. Kerroin kyllä etukäteen, että tarvitsisin talletusta varten edellä mainitut tiedot eikä asiasta edellä kerrottujen syiden vuoksi tarvinnut juurikaan keskustella. Toki pelaamisen aloittamiseen tarvittava raha oli

omaani ja talletus tapahtui pienen mutkan kautta omalta pankkitililtäni. Summat olivat erittäin pieniä. Joskus ala-asteikäisenä ruotsinlaivalla turnausreissulla kaverit saattoivat pyytää vanhemmiltaan pientä summaa rahaa pelikoneita varten. Itselleni tällainen ajatus olisi tuntunut suorastaan nololta. Vaikka tilannetta voisi verrata karkki- tai jätskirahan pyytämiseen ja odotusarvona on että pyydettyä rahaa ei tarvitse palauttaa, en ole ollut ajatusteni kanssa yksin. Hieman ontuvalla analogialla ja huomattavasti isommassa mittakaavassa samoja kokemuksia on peliasiantuntija Vuoksenmaalla:

”Mun on aika vaikea hallinnoida toisen rahoja. Se on aikamoinen psykologinen painolasti. Mulla on ollu muutamia kokeiluja, missä mä oon hallinnoinu toisten ihmisten vedonlyönti- tai osakesalkkuja ja voi olla että se on sattumaa mutta tosiseikka on se, että mä oon tehny silloin paljon huonompaa tulosta kun mitä olis saatu jos olis vaan mekaanisesti ne ihmiset verrannu mun tekemiä kerroinartioita ja tehny itse ne päätökset”.

(Vuoksenmaa & Seppänen, 2012.)

Pelitilin rekisteröitymisvaiheen jälkeen kohtasin PAFilla pienen teknisen ongelman sivustoon ja omaan pelitiliini liittyen, minkä tiimoilta lähetin asiakastukeen sähköpostia. Touhu muistutti salapoliisileikkiä, sillä ylimääräisten epäilysten välttämiseksi käytin anonyymia Hotmail-sähköpostitiliä enkä kuitannut viestiä omalla nimelläni. Pidin itseäni hyvinkin nokkelana, kunnes eteen tuli ensimmäinen kompastuskivi. Vastaus kysymykseeni saapui ollessani rippikouluryhmän kokoontumisessa – ja se tuli täysin yllättäen puhelimitse kodin lankanumeroon. Kun palasin kotiin, eteni keskustelu isäni kanssa suurin piirtein näin:

”PAFilta soitettiin”

”Jaa-a, mitäs ne?”

”En ollut ihan kartalla asiasta, mutta tilissä oli jotain häikkää..”

”Okei, okei. Anna olla. Mä hoidan tän”

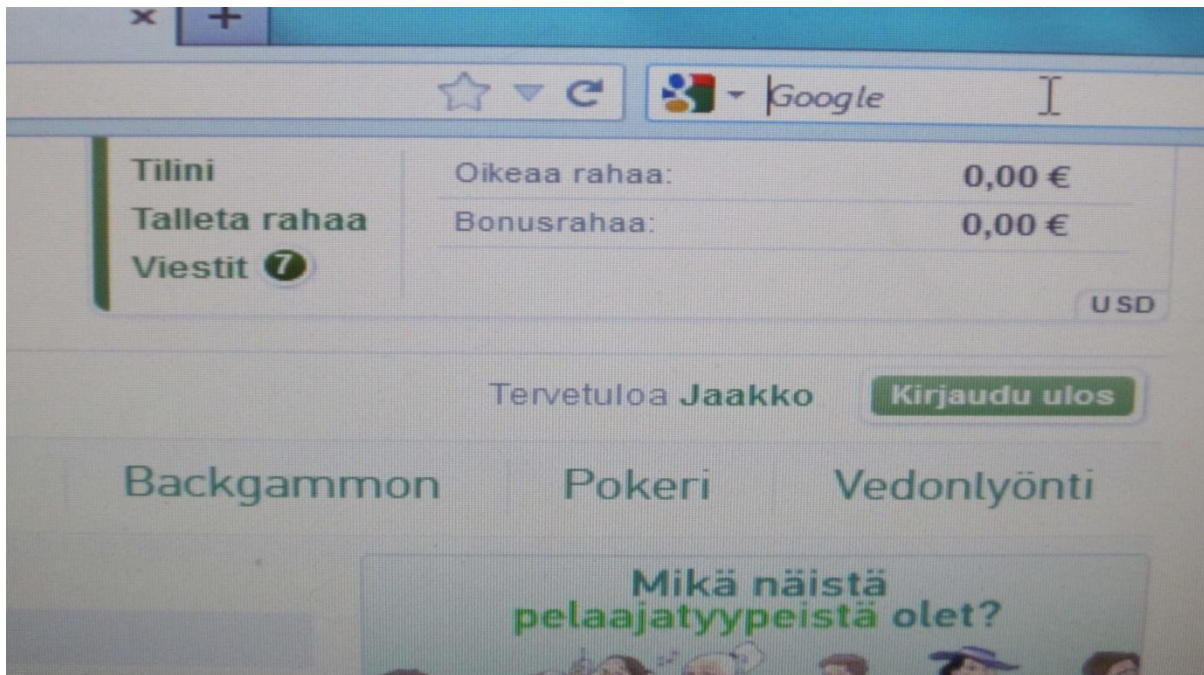
Seuraavana päivänä pelitilini oli suljettu ja minimitalletuksena tilitetty pelirahat talletettu takaisin isäni pankkitilille. Summa oli muistaakseni 10 tai 20 euroa. Manasin huonoa tuuriani ja mietin

onko pelaamista mahdollista jatkaa millään tavoin. Ei se lopulta ollut vaikeaa. Uusi tili auki ja homma jatkui entiseen malliin. PAFin tarjoama teoreettinen palautusprosentti oli parempi kuin Veikkauksella ja pidin yhtiötä piristävänä vastavoimana kotimaiselle monopoliyrittäjällemme. Ei siksi että olisin oikeasti suunnannut kaikki pelieuronni saman tien PAFille, vaan että minulla oli siihen ylipäänsä mahdollisuus. Pelitilin avaaminenhan ei maksa mitään. 10 vuotta myöhemmin omistin pelitilin 13 eri vedonvälittäjälle, joista kaikki voidaan luokitella vakavaraisten ja suosittujen ulkomaisten vedonvälittäjien joukkoon. Yksi harvinaisempi peliyhtiö oli lopettanut aiemmin toimintansa ja sain tietää konkurssista eräältä vedonlyöntin keskustelupalstalta. Menetin kaikki kyseisellä pelitililläni olleet rahat, yhteensä noin 20 euroa. En jäänyt murehtimaan asiaa. Ajattelin pikemminkin että olipa lopulta pieni hinta oppirahoista. Vedonvälittäjät eivät ole sen paremmin suojassa globaalilta kilpailulta kuin muidenkaan toimialojen yritykset.

Veikkauksen ja PAFin kilpailuasetelma urheiluedonlyönnissä kärjistyi vuonna 2004, kun Veikkauksen päätti merkittävästi korottaa suosittua taitopelin, Pitkävedon, teoreettista palautusprosenttia. Ei kestänyt kauan kun PAF seurasi perässä. Nämä toimenpiteet olivat pelaajien kannalta erittäin positiivisia. Vedonlyöntiin viihteenä suhtautuvien taloudelliset tappiot ainakin teoriassa pienenisivät ja taitopelaajille peliehtojen parantuminen helpottaisi merkittävästi positiivisen tuotto-odotuksen saavuttamista. En silti pelannut kovinkaan usein PAFille. Valitsin aina parhaan kertoimen riippumatta mikä peliyhtiö sitä tarjosi. Kirjanpitooni mukaan erityisesti korkean palautusprosentin tarjonnut Pinnacle Sports ja vedonlyöntipörssi Betfair keräsivät paljon liikevaihtoa. Olin urheiluedonlyöntin kuluttajana äärimmäisen hintatietoinen eikä kertoimen eli vedon hinnan lisäksi muita ostopäätökseen vaikuttavia tekijöitä käytännössä ollut. PAFilla on silti tärkeä symbolinen asema tähänastisessa pelihistoriassani. Vaikka ensikokemus menikin pieleen, oli PAF ennen kaikkea ensimmäinen kunnollinen vastavoima kotimaiselle vedonlyöntimonopolille. Monopolille, jonka rohkea horjuttaminen on johtanut kriittiseen yhteiskunnalliseen keskusteluun suomalaisen rahapelaamisen eri ulottuvuuksista ja ennen kaikkea pelien tarjoamisen parhaista käytänteistä. Keskustelu, joka on aikaisemmin ollut kovin pintapuolista ja johon on tullut lisää syvyyttä vasta rahapelimarkkinoiden asteittaisen vapautumisen ja Internet-pelaamisen räjähdysmäisen kasvun myötä. Vaikutukset on koettu myös tiedeyhteisön parissa. Vai onko

sattumaa, että suomalaista rahapelaamista koskevan tutkimuksen määrä on kasvanut selvästi viimeisen 10 vuoden aikana?

Kuva 4: ”Tervetuloa Jaakko” – PAF ja kovan onnen pelitili



6.4 Jalkapallo – vedonlyöntipelien kuningas?

2000-luvun puolivälissä ulkomaiset vedonvälittäjät alkoivat ottaa kesäkuukausina vedonlyöntikohteeksi jopa Suomen kolmosdivisioonan jalkapallo-otteluita. Laajimman kattauksen tarjosi ja tarjoaa edelleen iso pohjoismainen vedonvälittäjä Nordicbet. Jalkapallon 3. divisioona on Suomessa jaettu maantieteellisesti lukuisiin eri alueellisiin lohkoihin ja Nordicbetilla pystyi lyömään vetoa melkein jokaisesta eri lohkojen otteluista. Kohteiden teoreettinen palautusprosentti oli riskienhallinnallisista syistä kuitenkin laskettu alemmas kuin esimerkiksi Englannin Valioliigan otteluissa, mikä on täysin normaali käytäntö muidenkin maiden alasarjojen otteluissa. Lisäksi kertoimet olivat erittäin alttiita heilahteluille; jo melko alhaiset yksittäiselle merkille panostetut rahavirrat aiheuttivat välittömästi kerroinmuutoksia, koska oli oletettavaa että pelaaja tiesi ottelun voimasuhteista jotain mitä vedonvälittäjä ei tiennyt. Vedonlyönnissä

näkemyserot vedonvälittäjän ja pelaajan välillä syntyvät tyypillisesti tiedon analysointiin liittyvistä tekijöistä, mutta jalkapallon alasarjoissa on mahdollista saavuttaa myös tiedon saatavuuteen perustuvaa etua. Kolmosdivisioonassa joukkueet treenaavat yleensä keskimäärin 2-3 kertaa viikossa ja lomamatkat, työt, opiskelijabileet ja milloin mitkään syyt aiheuttavat useammin poissaoloja kuin ylemmillä sarjatasoilla, joissa pelaamisesta maksetaan erisuuruisia korvauksia ja suhtautuminen harjoitteluun on ammattimaisempaa. Tämä tekee otteluiden voimasuhteiden arvioinnista hankalaa, sillä esimerkiksi yllättävistä viime hetken poissaoloista saattaa tietää vain joukkueen välitön sisäpiiri. Koska ottelut eivät kerää mediahuomiota, on tiedon avoimuus kaukana tehokkaiden markkinoiden toiminnasta ja tämä ei ole tarkoituskaan. Vedonvälittäjä kantaa riskin ja pyrkii oletettavasti sitä parhaansa mukaan hallitsemaan. Asetelma on pelaajan kannalta mielenkiintoinen ja tarjoaa hyvän mahdollisuuden hyödyntää kertoimien hinnoitteluvirheitä verrattuna tehokkaampiin vedonlyöntimarkkinoihin, kuten Englannin Valioliigaan, jossa kaikki mahdollinen otteluiden voimasuhteisiin vaikuttava tieto on laajan mediahuomion vuoksi markkinoilla kaikkien vedonlyöjien saatavilla.

3. divisioonan otteluiden säännöllinen pelikohdetarjonta oli mielestäni Nordicbetiltä hyvä markkinointikikka ja yksi keino differoitua muista vedonvälittäjistä. Pelasin itse jalkapalloa pari sarjatasoa ylempänä enkä tuntenut Kolmosen joukkueiden voimasuhteita kovin tarkasti. Keskustelupalstoillakaan ei juuri herunut tietoa kohteista. En täten kokenut voivani säännöllisesti hyödyntää Kolmosen pelikohteita sijoitusmielessä ja lopulta löin niistä vetoa varsin harvoin. Mutta kun tuli paikka iskeä, käytin sen häikäilemättä hyväksi.

Juhannuksen alla vuonna 2006 silloisella joukkueellani PK-35:lla oli edessä pitkä pelitauko 1. divisioonassa. 3. divisioonassa pelaavalla reservijoukkueella oli kuitenkin vielä juhannusta edeltävänä keskiviikkona ottelu omassa sarjassaan ja karensisääntöjen nojalla pelaajia voitiin siirtää ylemmältä sarjatasolta reservijoukkueeseen yhden ottelun ajaksi ja samalla pitää pelaajien ottelutuntumaa yllä ennen lomaa. Reservijoukkue PK-35/2 pelasi vierasottelun lohkon kärkijoukkueisiin kuulunutta Tervakosken Patoa vastaan, mutta käytännössä koko avauskokoontaminen koostui ykkösjoukkueen pelaajista. Nordicbetin kertoimenlaskija ei voimasuhteiden muutosta voinut kuitenkaan tietää ja kerroinasetelmassa Pato oli melko selkeä

suosikki. Tavoistani poiketen unohdin hetkeksi matemaattiset kaavat panoskoon laskemisessa enkä edes yrittänyt arvioida todennäköisyyksiä kuin korkeintaan sinne päin, koska tiesin että kyseessä on joka tapauksessa loistava pelikohde ja kerroin tulisi todennäköisesti myöhemmin laskemaan. Pelasin pelikassaani nähden varsin isolla summalla vierasvoittoa. Tämän jälkeen mainitsin ottelun taustoista suositulla keskustelupalstalla ja kerroin romahti välittömästi. Olin jo kuitenkin ehtinyt lukita oman vetoni ja kerroinmuutoksilla ei ollut vaikutusta omaan sijoitukseeni. Ottelu päättyi 0-3 ja veto osui. Koska olin matkustanut ottelupäivänä Saksaan jalkapallon MM-kisoihin, en itse pelannut ottelussa enkä täten voinut millään tavalla vaikuttaa ottelun lopputulokseen.

Internetin välityksellä ei ole mahdollista pelata anonyymina ja mietin jälkikäteen kuinka tarkkaan tällaista toimintaa mahdollisesti valvotaan. Koska ensinnäkin rahasummat olivat tässä tapauksessa vedonvälittäjän näkökulmasta pieniä, en lopulta vaivannut spekulatiolla päätäni. Olinhan tehnyt erinomaisen vedon ja vielä ilman minkäänlaista eettistä tai moraalista vääryyttä. Miksi ajattelin asiasta näin? Siksi koska pelaamattomuuteni ottelussa oli omassa maailmankuvassani se tekijä, joka veti rajan rehelliselle vedonlyönnille verrattuna harmaalla alueella liikkumiseen. Mitä tulee mihin tahansa elämän osa-alueeseen, en välttämättä koe aina olevani maailman laupiain samarialainen. Harrastan joskus asioita, joita joku herkkähipiäinen voisi kutsua paheiksi. Psykologian peruskirjallisuudessa mainittujen perustekijöiden kuten geenien ja ympäristön ansiosta voin kuitenkin hyvällä omallatunnolla luokitella itseni lainkuuliaiseksi ja tervejärkiseksi kansalaiseksi. Koska rahapelaamista yritetään joskus kyseenalaisesti sovittaa yhteen kapeaan muottiin, esimerkiksi uhkapelaamisen käsitteen alle, odotan joskus, tässä tapauksessa lievästi narsistisella tavalla hetkeä, jolloin pääsen hyödyntämään vuosien varrella kerääntynyttä tietoutta ja kokemusta rahapelaamisesta ja siihen liittyvistä ilmiöistä. Usein riskinä on kuitenkin turhauttava lopputulos. Hyvästä esimerkistä käy rahapeleihin liittyvä uutisointi, jolloin media luo tiedostaen tai tiedostamatta seuraajilleen mielikuvia analysoimistaan ilmiöistä. Välillä mennään pahasti metsään.

Muutamaa vuotta myöhemmin tiedotusvälineissä uutisoitiin jalkapallon sopupeliskandaalista, johon osalliset olivat joko syyllistyneet rikokseen tai joita epäiltiin rikoksesta. Tapaus oli vakava enkä kokenut minkäänlaista myötätuntoa vyyhtiin sekaantuneita tahoja kohtaan. Seurauksena

tulisi kuitenkin olemaan vain häviäjiä ja ennen kaikkea pelaamani lajin kokema negatiivinen julkisuus ei tuntunut mukavalta, vaikka tapaukset eivät suoraan itseäni koskettaneet. Samalla urheiluedonlyönnin eri osa-alueet saivat mediahuomiota. Outouden huippuun törmäsin valtakunnallisen iltapäivälehdessä lehtijutussa, jossa pelaajan oli kerrottu omaehtoisesti antaneen kokoonpanotietoja maksullisia vedonlyöntianalyyssejä tarjoavalle kotimaiselle toimijalle. Uutisen asiayhteys herätti selvästi mielikuvan, että kyseessä olisi jollain tavalla moraalisesti kyseenalainen teko. En voinut uskoa että kukaan voisi tosissaan kirjoittaa tai julkaista jotain yhtä tyhjää uutista vain sen takia, että tilanteeseen oli olemassa ”momentum”. Silloin ajattelin, että millä helvetillä tuosta edes saa uutisen? Jaoin joskus sisäpiiritietoa vastaavalla tavalla itsekin eteenpäin, koska koin tällä tavalla edistäväni vedonlyöntiyhteisön yhteistä hyvää puolueettoman ja rehellisen tiedonvälityksen avulla ottamatta kantaa siihen, miten tietoa tulisi tulkita. Urheiluedonlyönnissä sisäpiiritiedon hyödyntäminen on hyve ja parhaimmillaan yksi rehellisen pelaajan kilpailuedun lähteistä eikä tätä pidä missään nimessä sekoittaa moraalisesti epäilyttävään toimintaan tai vilppiin. Koska rikollisten alullepanema jalkapallon sopupeliskandaali on saanut omaa lajiaan suojelevan yhteisön ymmärrettävästi varpailleen, kaikenlaiseen sisäpiiriin viittaavaan tiedonjakoon vedonlyönnin kohteena olevista otteluista suhtaudutaan nykyisin kuitenkin epäilevästi. Häviöinä ovat ennen kaikkea ne, joille pelaaminen edustaa rehellisiä ja puhtaita kilpailullisia arvoja. Potentiaaliset intressiristiriidat pakottavat kuitenkin yhteisön ja yksilöiden pohtimaan lajin ja vedonlyönnin keskinäisiin vaikutussuhteisiin kietoutuvan eettisen koodiston uusiksi. Jos paikka tulisi, löisin silti edellä kuvaamani vedon uudestaan. Perinteisessä liiketoiminnassa tällaista eettistä pohdintaa ei tarvitse harrastaa. Kuten hyvin tiedetään, erityisesti pörssiyrityksissä, samanhenkinen toiminta johtaa automaattisesti seurauksiin, jotka tuskin kestävät päivänvaloa.

6.5 Vedonlyönnin moraalista

”Jugurttipurkin foliokansi kansi on saatava ehjänä auki, muuten tapahtuu jotain kamalaa. Sellaisena päivänä kun jugurttikalvo jää rikkoutumatta purkin puolelle eikä folioon, on varaa ottaa suuria riskejä”, Jonna 22 vuotta, kertoo suhteestaan onnen jumaliin Helsingin Sanomien Nyt-liitteessä” (Helsingin Sanomat, ks. Vuoksenmaa 1999, 173).

Vaikka Jonnan suhteesta rahapelaamiseen ei yksittäisen lainauksen perusteella tiedetä mitään, en samaistu Jonnan ajattelutapaan onnesta ja riskeistä. Taitopelaamisen ympärille rakentunut peli-identiteettini ei salli tunteiden tai onnen glorifiointia rahapelaamisessa. Onnen jumalat eivät pyöritä omaa maailmankuvaani, mutta ajatusleikkejä kohtalon merkityksestä elämässä ja pelaamisessa ei kannata täysin sulkea pois. Puttosen ja Kivisaaren (1999, 23) mukaan yksi pitkäjänteisen säästämisen onnistumisen ehdoista on säännöllinen kuluttaminen. Tausta-ajatuksena kommentissa lienee, että liian kurinalainen säästäminen ei todennäköisesti tuo yksilön kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin kannalta parasta mahdollista lopputulosta. Kovan työn vastapainoksi pitää välillä rentoutua. Vastaavasti rahapelaamisessa koen, että on henkisesti hyväksi heittäytyä välillä hetkeksi James Bond-maailmaan ja pelata aisteja sopivasti stimuloivassa ympäristössä muutama kierros onnenpelejä tappiollinen odotusarvo hyväksyen ja etsiä onnen jumalia sieltä, missä niitä ei todellisuudessa ole. Kohtalolla leikittely voi parhaimmassa tapauksessa paljastaa opettavaisia tarinoita kuten alla käy ilmi.

”Vuonna 2002 pelasin 17-vuotiaana ensimmäisiä miesten otteluitani jalkapallon 2. divisioonassa PK-35:n paidassa. Debyyttiotteluuni Maarianhaminaan minut valittiin pikahälytyksellä edellisenä päivänä. Hetkeä ennen joukkueenjohtajan puhelinsoittoa selasin netistä ilmaisvihjeitä sivustolta, jota pidin yhtenä laadukkaimmista, koska tiesin että vihjeet perustuvat Jorma Vuoksenmaan yrityksen ESBC:n analyysiin. Yksi vihjatusta kohteista oli sattumalta juuri tuleva ottelumme Maarianhaminan IFK:ta vastaan ja pelisuositus kohdistui suosikkiin. Edustusjoukkueemme oli aloittanut kautensa huonosti eikä meille siis annettu kovinkaan suurta mahdollisuutta voittoon tai edes tasapeliin. Suljin koneen enkä juuri kiinnostunut prosessoimaan vihjeen sisältöä. Voitimme seuraavana päivänä ottelun 3-0, pelasin 20 minuuttia ja tein 2 maalia, mikä oli urheilullisesti kova juttu. Pelin jälkeen heinäkuisena sunnuntai-iltana oli siistiä odotella laivaa, syödä ja ottaa juniorina pari bisseä terassilla muiden pelaajien kanssa. Vedonlyöntivihjeen olin unohtanut totaalisesti, vaikka onnistuin omalla panoksellani tuhoamaan monien todennäköisesti pelaaman vihjeen ja auttamaan oman joukkueeni voittoon pelikentällä. Urheilullinen emotio oli voimakas ja peitti täysin alleen kaiken otteluun liittyvän vedonlyönnillisen spekuloinnin, johon olin ilmaisvihjeen kautta törmännyt ennen ottelua. Jälkikäteen ajateltuna reaktio oli varmaan ihan tervehenkinen. Sain palkinnon kentällä. Ehkä näin oli tarkoitus tapahtua.

Saman vuoden elokuussa pelasimme paikallisottelun Atlantista vastaan. Alkukauden keho vire oli kääntynyt ja tämä näkyi myös Veikkauksen Pitkävedon kerroinasetelmassa. Olimme niukkoja suosikkeja ja Atlantiksen voitolle annettua kerrointa pidettiin yleisesti varsin hyvänä ennakkoon tasaisessa ottelussa. Pelasin edelleen ensimmäisiä ottelujani edustusjoukkueessa ja tulin tyypillisesti vaihdosta kentälle avauskokoontapaikan sijaan. Matkalla otteluun jätin kioskilli muutaman kupongin sisään, jossa pelasin kotijoukkue Atlantiksen voittoa, siis oman joukkueeni tappiota. Tarkoitukseni olivat sinänsä vilpittömät, koska halusin urheilullisessa mielessä omalle joukkueelleni pelkkää hyvää eivätkä lähtökohtaisen intressiristiriidan sisältäneet pitkävetolaput vaikuttaneet keskittymiseeni otteluun millään tavalla, ainakaan tietoisesti. Perustelin alitajuisesti pelivalintoja itselleni riskienhallinnalla, jonka seurauksena saan joka tapauksessa tiettytyyppisen voiton, joko kentällä tai kioskilli. En ehkä ihan ymmärtänyt, että tämänkaltainen riskienhallinta liikkui jo moraalisesti harmaalla alueella. Toisaalta ymmärsin, että asetelma on melko harvinainen ja että kyse oli isossa kuvassa vain hyvin pienistä rahasummista ja kukaan ei saisi tietää lyödyistä vedoista, ellen oma-aloitteisesti niistä jollekin kertoisi. Enkä kertonut.

Pääsin ottelusta vaihdosta kentälle, tuhrin hyvän maalipaikan 2-1 tappiutilanteessa ja lopulta hävisimme 3-1. Pelin jälkeinen vitutus oli armoton, niin kuin normaalisti häviön jälkeen oli, mutta en osaa määritellä saattoiko lähtökohtaisesti kyseenalaisilla vedonlyöntikupongeilla olla alitajuisesti osuutta asiaan. Tullessani kotiin tarkastin teksti-tv:sta kuponkien muiden kohteiden peittäneen, joten en hyötynyt tilanteesta edes taloudellisesti. Ajattelin vuosien päästä että kohtalo opetti, ehkä näin oli tarkoitus tapahtua. En kyseisen ottelun jälkeen ole kertaakaan lyönyt vetoa ottelusta, jonka lopputulokseen pystyn itse urheilusuorituksellani vaikuttamaan. En edes oman joukkueen voittoa.

Vasta vuonna 2012 suomalaisen jalkapallon kolmelle ylimmälle sarjatasolle hyväksyttiin yleiset sopimusehdot, joihin sopimuksen tehnyt pelaaja ja seura sitoutuvat. Sopimusehdot sisältävät kattavan rahapelikiellon oman joukkueen otteluista. Keskeisenä kimmokkeena sopimusehtoihin olivat aiemmin mainitsemani, 2000-luvun loppupuolella Suomen jalkapalloa ravistelleet lahjus- ja sopupeliskandaalit, jotka keräsivät laajan mediahuomion ja tahrasivat koko lajin mainetta. Olin siis ironisesti tulkittuna 10 vuotta aikaani edellä. Toivottavasti 'rikos' on jo vanhentunut."

6.6 Väliviihteenä pajatsoa

Pajatso on rahapelinä aika hauska, koska se osallistaa pelaajaa fyysisesti vähän samalla tavalla kuin esimerkiksi flipperi. Pajatson kanssa pääsee parhaimmillaan leikittelemään kunnolla ja kolikoiden holtiton pomppiminen voittoporttien suulla tekee pelistä leikinomaisen ja koukuttavan. Lisäksi suomalaisilla Pajatsoilla on pitkä historia. Monet useita kymmeniä vuosia vanhat mekaaniset pajatsot ovat rahapeliharrastajien keskuudessa nostalgisia ja arvokkaita keräilykohteita. Nykyisin pajatsoa voi pelata myös Internetissä virtuaalisena versiona, joko oikealla rahalla tai leikkirahalla.

Rahapelinä Pajatson voi selkeästi luokitella onnenpelien kategoriaan, mutta koska kolikon sinkoaa ilmoille ihminen eikä kone, syntyy helposti mielikuva, että taitava pelaaja pystyisi merkittävästi vaikuttamaan kolikoiden osumistarkkuuteen. Luokittelen pajatson kuitenkin onnenpeliksi, joka sisältää jonkin verran taidollisia elementtejä. Raha-automaattiyhdistyksen asiakaslehdessä on siteerattu legendaarisen 50 pennin pajatson huolto-ohjekirjaa seuraavasti:

”Sitten tähdätään huolellisesti ja täräytetään etusormella lyöntirengasta, mutta ei liian kovaa. Raha kimpoaa onnekaasti voittoporttiin. Portista on pelitaulussa näkyvillä kaksi metallitappia muovisten raha-aukkojen ympärillä. Portin tappien asento ja portin kireys vaikuttavat antosuhteeseen ratkaisevasti: löysälle jätetty portti tekee automaatin helpommaksi. Porttien siipimutterit on kierrettävä sormivoimin kireälle, ja kiinnitys on usein tarkistettava, sillä pelatessa portit saattavat löystyä.” (Ojala 2012.)

Vastaavasti peilikuvana myötäilen näkemyksiä, jossa pokeri luokitellaan taitopeliksi, joka sisältää onneen liittyviä elementtejä. Luvussa 4.3 esitelty jana onnenpelien ja taitopelien kahtiajaosta on siis tarkoituksella joustava.

”Vuonna 2009 eräänä alkusyksyn iltana poikkesin hetken mielijohteesta Pasilan asemalla RAY:n pelisaliin ennen junamatkaa. Heti etuoven jälkeen vasemmalla sijaitseva uudistettu digitaalinen pajatso. Kiinnitin pelin vieressä olevaan isoon mainokseen huomioita ja päätin kokeilla onneani. Parin minuutin jälkeen en voinut kuin todeta pelanneeni varsin hyvän kierroksen, ja olin

positiivisesti yllättynyt tilanteesta. Pirtsakka naistyöntekijä kehotti jättämään yhteystiedot, sillä pistemäärä tulisi todennäköisesti johtamaan jatkotoimenpiteisiin. Olin osittain huomaamattani osallistunut Pajatson MM-kisojen alkukarsintaan läpikulkumatkallani ja mahdollisuudet päästä välieriin olivat kuulemma hyvät. Todellisuudessa kisa rajoittui vain Suomeen, vaikka turnausta markkinoitiinkin maailmanmestaruuskisoina. Paria viikkoa myöhemmin puhelimeni soi ja minulle ilmoitettiin välierien ajankohdasta ja paikasta. Merkkasin ajankohdan kalenteriin ja koko tilanne rupesi jo hymyilyttämään. Suhtauduin tulevaan viihteellisenä seikkailuna, sillä en todellakaan kokenut olevani ”pajatsoguru” ja sisäinen onnenpelivastaisuuteni ei juuri sillä hetkellä noussut pintaan.

Kun sunnuntai ja välierätilaisuus koittivat ja saavuin viime hetkillä Tennispalatsiin, en tiennyt ollenkaan mitä tuleman pitäisi, mutta fiilikseni oli positiivisen utelias. Kun lopulta katsoin paikan päällä noin 50 hengen väkijoukkoa, en kokenut ollenkaan samaistuvani muihin pelaajiin. Mukana oli jonkun verran nuoria, enimmäkseen keski-ikäisiä miehiä ja naisia, suurin osa jostain ihan muualta kuin Helsingistä (osallistujien asuinpaikkakunta heijastettiin elokuvateatterin näytölle). Pintaan nousseet ennakkoluuloni aavistivat, että nämä tyypit ovat varmaan ihan leppoista seuraa kahvipöydässä, mutta samalla niitä jotka vapaa-ajallaankin tunkevat rahansa pajatsoihin ja peliautomaatteihin. Miksi ajattelin näin? En vain kokenut jakavani sillä hetkellä muiden osallistujien kanssa juuri mitään yhteistä. Lopulta en koko tilaisuuden aikana edes avannut suutani kenellekään. En ollut muutenkaan kovin sosiaalisella tuulella, koska edellisiltana hankittu krapula jyskytti takaraivossa.

Huomio kiinnittyi pikemminkin tilaisuuden juontajiin, joiden avulla tapahtumaan oli selkeästi pyritty hakemaan arvovaltaisuutta. Juontajana toimi J-P Jalo ja pianoa elokuvateatterin nurkassa soitti Lenni-Kalle Taipale. Kun puuduttavan pitkät alkuspiikit ja esittelykierrokset oli käyty läpi, oli aika päästää pelaajat tositoimiin teatterin näytön eteen, missä pajatsot oli sijoitettu symmetriseen riviin. Kierrokset pelattiin läpi noin 10 hengen erissä ja kun oma vuoroni tuli, olin aivan sysipaska ja eräni viimeinen. Sain muistaakseni yhden kolikon portista läpi ja sillä tuloksella ei luonnollisesti jännitystä kovin pitkälle riittänyt. Koska olen muuten kilpailuhenkinen erilaisten pelien ja leikkien suhteen, tilanne rupesi vituttamaan suuresti. Lisäksi leffateatterissa oli kuuma eikä istumariviltä

päässyt oman vuoron jälkeen livahdamaan ulos vaikka mieleni olisi tehnyt. Fyysinen olotilani ei ollut sattuneesta syystä kovin kehuttava eikä ilmapiirin tunkkaisuus varsinaisesti parantanut asiaa.

Finaalin markkinoinnin yhteydessä vieraana esiteltiin edellisen MM-kisan suomalainen ykköspelaaja. Tämä haastattelu oli iltapäivän parasta antia, sillä se kyseenalaisti omat ennakkoluuloni pelin luonteesta. Lisäksi kyseisen pelaajan testikierroksen tulos oli aivan omaa luokkaansa. Pajatson kaltainen onnenpeli voisi ehkä sittenkin tuottaa tinkimättömällä harjoittelulla ja satunnaistekijöiden minimoinnilla positiivisen odotusarvon pitkässä sarjassa. En tajunnut kysyä oliko hän koskaan tosissaan yrittänyt tienata osaamisellaan pientä sivutuloa vai oliko pajatson pelaaminen hänelle vain äärimmilleen vietyä leikkiä. Tutkielmani otsikkoon viitaten, kyseessä oli joka tapauksessa selkeästi yksilö nimeltä Homo Ludens – Man the Player – pelaava ihminen.”

Kuva 5. MM-pajatson osallistujan kunniakirja ja mitali – ilman personointia.



7. KESKUSTELU JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän tutkimuksen tavoitteena on ollut autoetnografista tutkimusmenetelmää hyödyntäen selvittää miten rahapelaaminen kulutuskohteena näyttäytyy suomalaisessa yhteiskunnassa ja mitä rahapelaamiseen liittyvistä ilmiöistä voidaan oppia. Tutkimus näyttäytyy täten yhdestä näkökulmasta kirjoitettuna identiteettikuvauksena.

Rahapelaaminen ja erityisesti urheiluedonlyönti liikuttaa valtavia rahamääriä globaalisti. Rahapelaamisen käsite sisältää jo nimensä perusteella vahvan symbioosin rahan kanssa. Olen silti puhunut tutkielmassani tähän mennessä rahasta erittäin vähän. Tämä johtuu siitä, että rahan tulisi lopulta olla vain pelaamisen sivutuote, niin viihdepelaamisessa kuin myös pitkän aikavälin voitollisuuteen tähtäävässä pelaamisessa. Rahan voittaminen ei ole ollut itselleni pelaamisen elinehto, sillä en ole koskaan pelannut ammatikseni. Loogisesti ajateltuna suurin osa ihmisistä tienaa elantonsa siitä asiasta, jota he tekevät työkseen tai ammatikseen. Pelaamisen itsenäisyys ja vapaus ovat antaneet mahdollisuuden pitää pitkiäkin taukoja pelaamisesta silloin, kun olen priorisoinut muita aktiviteetteja rahapeliharrastuksen edelle. Peliaddiktiosta kärsivillä yksilöillä tai ammattipelaajilla tilanne on erilainen. Ensin mainitussa negatiivisessa tapauksessa pelaaminen hallitsee elämää eikä päinvastoin. Ammattipelaajalle pitkän aikavälin voitollisuus on elinehto ja pelaaminen onkin hyvin säännöllistä. Parhaat ammattipelaajat ovatkin saavuttaneet pelaamisen tuotoillaan taloudellisen riippumattomuuden.

Vuoksenmaa (1999, 48) on luokitellut karkeasti neljä erilaista vedonlyönnin pelaajatyyppejä.

- 1) **Huvipelaajat** hakevat vedonlyönnistä ruletinomaista jännitystä. He pelaavat mitä tahansa kohteita ilman sen kummempia menetelmiä. Vedonlyönti on heille viihdettä, josta he hakevat vahvoja elämyksiä.
- 2) **Harrastajat** luulevat pystyvänsä voittoihin yksinkertaisilla menetelmillä. He haluavat pohdiskella ja puntaroida eri pelistrategioita. Pelin tuoman jännityksen lisäksi he hakevat osaamiseen perustuvaa tyydytystä. Harrastajien pelikassa näyttävät kuitenkin yleensä miinusta. Huvipelaajat

ja harrastajat muodostavat yhdessä suurimman osan kaikista suomalaisista pelaajista.

3) **Puoliammatillaiset** pääsevät jo lähelle omillaan pysymistä. Jotkut heistä ovat voitolla.

Puoliammatillaiset pystyvät käsittelemään tietoa. He ovat karsineet karkeimmat virheet pois.

Puoliammatillaiset saavat ehkä pieniä lisäansioita, mutta he eivät pysty elämään vedonlyönnillä.

Heidän harrastuksensa kuitenkin maksaa itse itsensä. Puoliammatillaiset ovat ehkä asettaneet tavoitteekseen ammattilaisuuden.

4) **Ammatillaiset** ovat ylivoimaisesti pienin joukko. He eroavat muista ryhmistä monessa

suhteessa. He ovat voitolla, ja he elättävät itseään peleillä. Heidän paineen- ja riskinsietokykynsä on korkea.

Vaikka vedonlyönti voidaan luokitella taitopeliksi, todellisuudessa siis valtaosa ei saavuta tai tavoittele pitkän aikavälin voitollisuutta tai ammattilaisen statusta. Yhtenä määräävänä tekijänä pelimenestykselle ovat siis pelaajan ominaisuudet. Suuraho (2002, 42) on havainnollistanut vedonlyöjän ostoprosessia käsittelevässä tutkimuksessaan tunneperäisen ja järkipärisen pelaajan ominaisuuksia pelaamisen eri kriteerien perusteella.

Taulukko 3: Järkiperäisen ja tunneperäisen pelaajan ominaisuudet

	Järkiperäinen pelaaja	Tunneperäinen pelaaja
Pelityyli	harkiten, tietoa jäsenellen, yleistä mielipidettä vastaan	hetken mielifohteesta, massan mukana
Tiedon hankinta	usea lähde, analyttisyys	nopeat, tunnepohjaiset päätökset
Menetelmät	arvioi todennäköisyyksiä	hakee voittajia
Pelin tärkein ominaisuus	saatava hinta	luotettavuus
Hakee pelistä	tuottoa	jännitystä
Kohteiden määrä	yksittäiset kohteet	yhdistelee monia kohteita, lottomaisuus
Panostaminen	suhteessa kassaan ja todennäköisyyteen	kaikki tai ei mitään
Pelien aikajänne	pitkä aikaväli	lyhyt aikaväli
Suhde voittamiseen	tulee ennen pitkää	minähän sanoin
Suhde häviämiseen	häviäminen edellytys voittamiselle	sehän oli varma!?
Pelien seuranta	jatkuva kirjanpito	ei kirjanpitoa, "omillaan"

Lähde: (Suuraho 2002, 42)

Rahan merkitystä ei tietenkään tule sivuuttaa, sillä panosten ja voittojen erotus yksiselitteisesti määrittää harrastuksen tai ammatin objektiivisen hinnan. Rahapelaamisella onkin mielenkiintoinen ominaisuus verrattuna muihin hedonistisia piirteitä sisältäviin kulutusmuotoihin. Oopperassa tai elokuvissa käynti maksaa, mutta rahapelaaminen voi tarjoamiensa elämyksien lisäksi maksaa itsensä takaisin ja taitava pelaaja voi jäädä vielä voitolle.

Olen saavuttanut Vuoksenmaan (1999, 48) kuvauksen kriteereillä parhaimmillaan ehkä puoliammatillaisen statuksen. Taulukoitu usean sadan vedon kirjanpitoi osoittaa selvästi voitollista tulosta. Tämäkin otos on kooltaan kuitenkin aivan liian pieni antaa luotettavan pitkän aikavälin kuvan voittavasta tai häviävästä pelaamisesta.

Taulukot 4 & 5: Häviösarjat ovat väistämätön osa (voittavaa) urheiluvedonlyöntiä. H = hävitty veto. Toisin sanoen, taitopelaajan tulee ymmärtää häviämisen edellytykset voittamiselle (mm. Suuraho 2002, 22; Vuoksenmaa 1999, 66).

Pvm.	Laji	Sarja	Koti	Vieras	Muoto	Veto	Linja	Tulos	Raja
18.12.2008	Lätkä	NHL	Carolina	Florida		2	-	1-1	3,03
18.12.2008	Lätkä	NHL	Atlanta	Pittsburgh		1	-	3-6	3,03
19.12.2008	Futis	Eredivisie	AZ	Utrecht	lay	x2	-	2-0	3,03
20.12.2008	Futis	Serie A	Siena	Inter	back	1	-	1-2	7,14
21.12.2008	Futis	Primera Liga	Real Betis	Bilbao		1	-0,25	0-1	1,82
21.12.2008	Futis	Le Champ.	AS Monaco	Bordeaux	lay	1	ML	3-4	2,16
22.12.2008	Futis	Valioliiga	Everton	Chelsea	back	1. goal	Anelka	0-0	5,40
22.12.2008	Futis	Valioliiga	Everton	Chelsea	back	1. goal	Deco	0-0	15,00
23.12.2008	Lätkä	NHL	Atlanta	Toronto		1	ML	2-6	1,79
23.12.2008	Lätkä	NHL	Buffalo	Pittsburgh	goals	under	6	3-4	1,94
23.12.2008	Lätkä	NHL	Vancouver	Anaheim		2	ML	4-3	2,26
23.12.2008	Lätkä	NHL	Edmonton	Phoenix		2	ML	4-2	2,16

Kerroin	Panos	V/H/T	Voitto	Pelattu	Voitot	Pal-%	Kellypanos	K /x	To win	Booker
3,25	7,20 €	H	0,00 €	1 915,65 €	2 137,31 €	111,6 %	17,03 €	5	16,20 €	Centrebet
3,30	8,60 €	H	0,00 €	1 924,25 €	2 137,31 €	111,1 %	20,45 €	5	19,78 €	Nordicbet
3,44	13,57 €	H	0,00 €	1 937,82 €	2 137,31 €	110,3 %	29,27 €	5	33,11 €	Betfair
7,84	3,50 €	H	0,00 €	1 941,32 €	2 137,31 €	110,1 %	7,57 €	5	23,94 €	Betfair
1,89	9,80 €	H	0,00 €	1 951,12 €	2 137,31 €	109,5 %	21,30 €	5	8,67 €	Pinnacle
2,73	30,25 €	H	0,00 €	1 981,37 €	2 137,31 €	107,9 %	80,52 €	5	52,33 €	Betfair
5,75	3,00 €	H	0,00 €	1 984,37 €	2 137,31 €	107,7 %	7,20 €	5	14,25 €	Betfair
17,63	2,50 €	H	0,00 €	1 986,87 €	2 137,31 €	107,6 %	5,57 €	5	41,58 €	Betfair
1,93	18,80 €	H	0,00 €	2 005,67 €	2 137,31 €	106,6 %	43,31 €	5	17,41 €	Pinnacle
2,01	8,20 €	H	0,00 €	2 013,87 €	2 137,31 €	106,1 %	18,86 €	5	8,28 €	Pinnacle
2,33	5,30 €	H	0,00 €	2 019,17 €	2 137,31 €	105,9 %	12,29 €	5	7,05 €	Pinnacle
2,20	3,60 €	H	0,00 €	2 022,77 €	2 137,31 €	105,7 %	8,15 €	5	4,32 €	Pinnacle

Pelikirjanpito			
Yhteenveto			
Pelattu	310	Pelattu	4 067,19 €
Oikein	130	Voitettu	4 428,60 €
Väärin	163	Vaihto	8 495,79 €
Push	9	Tulos	361,41 €
Odotettu	#JAKO/0!		
Oikein	41,94 %		
Väärin	52,58 %	Avoimet	0,00 €
Push	2,90 %	Pelikassa	2 639,35 €
		Tilillä	1 412,55 €
		Alussa	1 051,14 €

Lähde: ote tutkijan omasta pelikirjanpidosta vuodelta 2008.

Onko olennaista kuitenkin kysyä olenko yksittäisenä kuluttajana voittava pelaaja vai en? Vai kannattaako tutkimuskysymyksiäni myötäillen pyrkiä selvittämään miten paljon paremmin taitopelaajan filosofiaa noudattavat kuluttajat voivat oppia rahapelaamisesta ja rahapelaamiseen liittyvistä ilmiöistä verrattuna huvipelaajiin?

”Joskus jopa trackia (kirjanpitoa) tärkeämpää on se, mitä on oppinut tai mihin on saanut virikkeen alkaa ajatella. Eli mä väitän että mä olen ehkä ollut suomalaiselle pelikulttuurille ja mun asiakkaille, mut laajemminkin ja mitä mä olen kansainvälisesti antanut ulos tutkimusta, niin mä väitän että vaikka olisi sitä kautta hyödyllinen pelikulttuuri, että vaikka on paljon mua parempia vedonlyöjiä, niin mä olen pystynyt herättämään uutta ajattelua ja tutkimusta ja ton tollasta. Ja se on niin kuin osa tätä.”

(Vuoksenmaan kommentti, Vuoksenmaa & Seppänen 2012.)

Tällä hetkellä pelaan varsin vähän ja epäsäännöllisesti. En edes omista pelikassaa. Suurin syy on käytettävissä oleva aika ja sen priorisointi. Siinä missä ekologinen kuluttaja suosii lähi- ja luomuruokaa ja maksaa tuoreista raaka-aineista mielellään hieman korkeampaa preemiota, ostan harvat vetoni nykyisin lähes pelkästään kotimaiselta Veikkaukselta. Olen palannut erityisesti perinteisen Vakioveikkauksen sekä Monivedon pariin. Nämä pelimuodot ovat melko vaikeita ja pelien teoreettinen palautusprosentti on heikohko, mutta samalla ne tarjoavat mahdollisuuden isoihin kertaluontoisiin voittoihin. Myös jännitysmomentti on maksimoitu, sillä vetoa lyödään samanaikaisesti useammasta kuin yhdestä ottelusta. Panostan erityisesti kyseisten pelimuotojen bonuskiirroksilla, jolloin pelien teoreettinen palautusprosentti on keinotekoisesti nostettu poikkeuksellisen ylös, joskus jopa yli sadan.

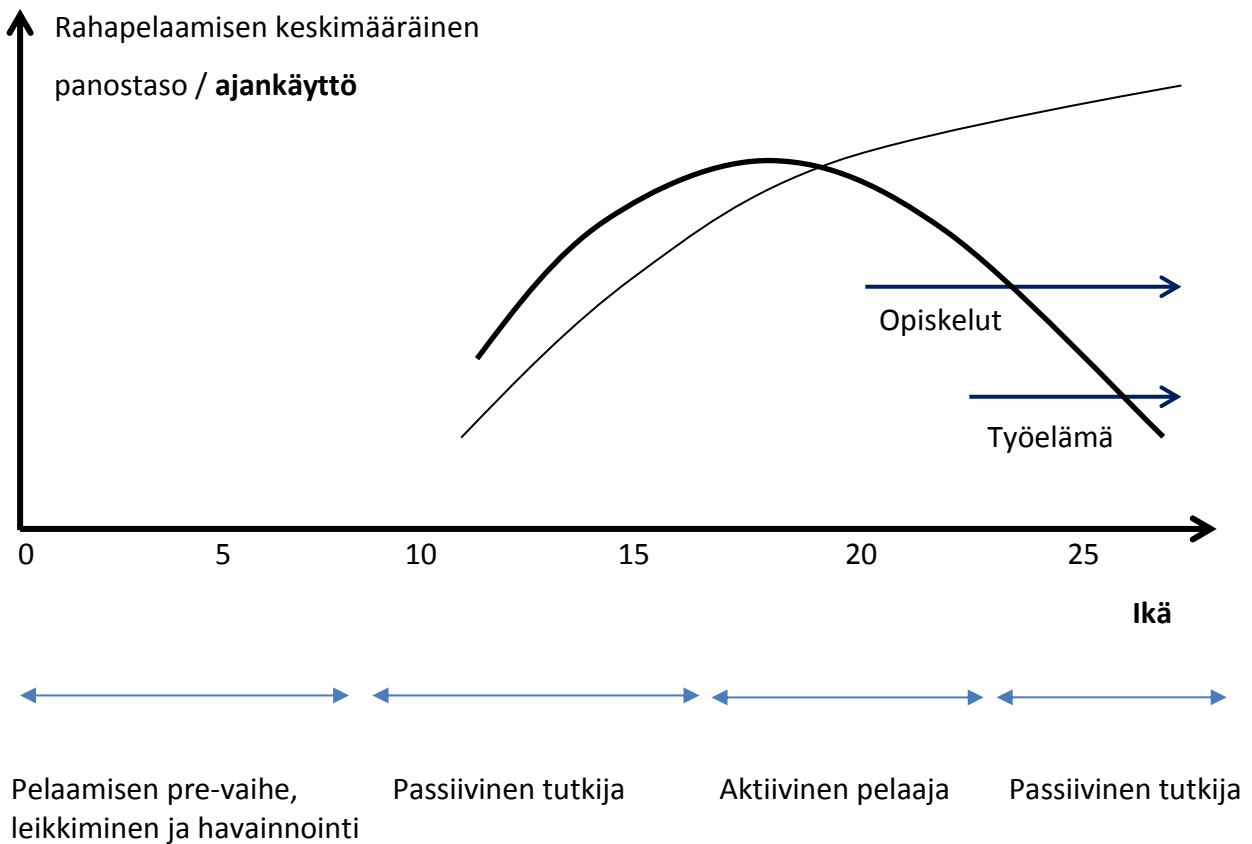
”22.2.2013, Helsingin Jäähalli, Helsinki.

Jääkiekon SM-liigan runkosarjan ottelu Jokerit-Ilves. En ole käynyt yli 10 vuoteen lätkämatsissa, joten kokemus on sinänsä ihan virkistävä. Pelaa matkalla otteluun Veikkauksen Tulosvetoon lopputulosta 2-1 muutaman euron panoksella. Jokerit johtaa runkosarjaa ja Ilves on selvä sarjajumbo, joten tasoero on lähtökohtaisesti melkoinen. Arvelen kuitenkin seuraavan päivän paikallisottelun sytyttävän kotijoukkuetta huomattavasti enemmän, joten niukka ja vähämaalinen

kotivoitto voisi olla fiksu pelivalinta. Ilves pelaa paineettomasti, mutta valmistautuu jo liigakarsintaan, joten pelaajien motivaation luulisi olevan kunnossa. Luen pari otteluennakkoa ja tarkastan kerroinkehityksen ja lopulta pelaan kioskillä valitsemaani lopputulosta vahvalla intuitiolla ilman tarkkaa numeerista analyysia. Intuition taustalla on kuitenkin järkiperäinen ajatuskulku ottelun voimasuhteisiin ja maalimääriin vaikuttavista tekijöistä. Ottelu päättyy 2-1 ja lunastan noin 75 euroa. Lyöty veto tuo varsinkin ottelun 3. erän seuraamisen aivan uutta fiilistä ja jännitystä. Viimeistä pariminuuttista on jo lähes epämiellyttävää seurata, sillä Jokerit pyörittää 5 v 3-ylivoimaa ja Ilves pelaa lopussa ilman maalivahtia. Vedon tuhoava maali roikkuu selvästi ilmassa, mutta lisämaaleja ei lopulta tule. Vaikka kerroin, että rahan tulisi olla järkiperaisessä pelaamisessa vaan sivutuote, niin tässä esimerkissä rahalla onkin keskeinen rooli. Voitettu summa ei kilahda pelikassaan tuottamaan uutta kassavirtaa, vaan on seuraavana päivänä valmiina käytettäväksi muuhun kulutukseen tai mihin ikinä haluan. On tässä tapauksessa sinänsä yhdentekevää, oliko kyseessä matemaattinen ylikerroin vai ei tai jäisinkö voitolle, jos toistaisin saman vedon tuhat kertaa. Kulutustapahtuma oli sitoutettu toiseen yksittäiseen ja viihhteelliseen kulutustapahtumaan kuten urheilussa ja vedonlyönnissä usein tehdään. Seuraavana päivänä pelataan Espanjan liigan TV-ottelu Barcelona-Sevilla, jossa ennakoasetelmat ovat hieman samankaltaiset. Pelaa jälleen tulosta 2-1. Veto osuu ja voitan hieman lisää. Myönnän itselleni olleeni onnekas. Kyseessä on tyyppiesimerkki rahapelien kulutuksestani vuonna 2013. Kutsun sitä järkiperaiseksi viihdepelaamiseksi.”

Olen alla havainnollistanut pelaamiseni luonnetta eri ikäkausina huomioiden samanaikaiset muut keskeiset elämänvaiheet sekä erityisesti rahapelaamisen keskimääräisen panostustason ja ajankäytön.

Kuvio 4: Rahapelaamisen luonne eri ikäkausina panostason ja ajankäytön funktiona



Siirtymä aktiivisen pelaajan vaiheeseen ajoittuu vuosituhatteen vaihteeseen, jolloin erityisesti urheiluedonlyöntiin liittyvät uudet trendit saavuttivat vähitellen suomalaisten pelaajien tietoisuuden. Sähköisen pelaamisen hiljattainen murros, palvelukanavien kehittyminen, vedonlyöntipörssien esiinmarssi sekä vedonvälittäjien kiristyneestä kilpailutilanteesta seuranneet toimenpiteet kuten Veikkauksen Pitkävendon teoreettisen palautusprosentin huomattava nosto ovat olleet tyypiesimerkkejä rahapelaamisen kenttää muokanneista ja omaan pelaamiseen vaikuttavista ilmiöistä.

Kuva 7: Internet-vedonlyönnin esiinmarssista ja peleihin liittyvästä tietoudesta julkaistiin valtakunnallisessa printtamediassa 2000-luvun alussa säännöllisesti kolumneja. Sähköisen pelaamisen murros on siirtänyt myös pelaamiseen liittyvää uutisointia entistä useammin Internetiin. Kuvan kolumnit on kirjoittanut Jorma Vuoksenmaa.



Mitä muuta nykyhetken pelaamisestani ja pelikäyttäytymiseni muutoksista tulisi vielä tietää ja miten huomiot linkittyvät rahapelaamisen kulttuuriseen kontekstiin? Tutkimuksen haastatteluiden keskeisinä tavoitteina oli selvittää miksi olen viihtynyt onnenpelien ympäröimällä Helsingin Casinolla useammin kuin aikaisempina vuosina, miten käynnit linkittyvät eri sosiaalisiin tilanteisiin ja miten haastateltavat kuvailivat omaa suhdettaan rahapelaamiseen.

”13.2.2013, Casino Helsinki

Arki-iltapäivänä Casinolla on seesteä tunnelma vähäisen ihmismäärän johdosta. Helsingin Casinosta huokuu silti vuorokaudenajasta riippumatta arvokas, mutta samalla sopivan rento tunnelma. Tänne tullaan viihtymään, mutta myös rauhoittumaan. Tilojen väljyys ja avaruus sekä ammattitaitoinen henkilökunta ruokkivat omalta osaltaan positiivista asiakaskokemusta. Tarkkaan mietityt ulkoiset puitteet kompensoivat onnenpelien väistämätöntä objektiivista tappiollisuutta. Koska en ole käynyt ulkomaisilla kasinoilla, vertailukohta kuitenkin puuttuu. Casino Helsinki on joka tapauksessa ainutlaatuinen tapaus, sillä liikevoitto ohjataan kokonaisuudessaan yhteishyödyllisiin tarkoituksiin. Näin ei nykytietojen valossa toimita millään muulla kasinolla koko maailmassa.

Alakerrassa on tehty tilojen uudelleenjärjestelyjä ja rappusten oikealla puolella vanhan laukkaradan paikalla huomiota herättää nykyisin massiivisen kokoinen videopeli. Casinolla on pelkästään satoja eri automaattipelejä, joten uudet, huomiota herättävät tuttavuudet tietenkin herättävät kiinnostusta. Paffa kertoo pelanneensa tätä ulkomailla, joten lataamme setelit sisään. Pelin nimi on Batman the Dark Knight Slot. Kun pienemmillä hedelmäpelejä muistuttavilla näytöillä voittolinjat osuvat kohdilleen, kohdistuu toiminta näyttöjen yläpuolella olevaan isompaan paneeliin. Tällöin käynnistyy taistelu Gotham Cityn herruudesta. Passiivinen hedelmäpelivaihe siirtyy aktiiviseen autopelivaiheeseen, jolloin pelaaja kamppailee tietokonetta vastaan nopeimman kuskin tittelistä läpi Gotham Cityn katujen. Onnistuminen palkitaan rahallisesti. Vaikka en voi olla varma voiko tietokonetta todellisuudessa voittaa monta kertaa peräkkäin, en jaksanut miettiä asiaa sen enempää. Voitan tietokoneen kerran Robinin roolihahmona ja vastaavasti häviän kerran Batmanina. Ajamaan pääsen kuitenkin turhan harvoin, joten päätän lopettaa ja teen sen muutaman kymppin rikkaampana.”

Haastateltavat kokivat kasinon markkinapaikkana, johon tullaan varta vasten pelaamaan ja viihtymään kun taas markettien ja kahviloiden peliautomaattikokemukset edustavat ennemminkin ohimenevää ja spontaania kuluttamista. Keskustelutuokioissa korostuivat myös mahdollisuudet jopa merkittävän isoihin kertaluonteisiin voittoihin kohtuullisilla panoksilla nimenomaan kasinon peliautomaateista, kun vertailukohtana ovat muut yleiset kasinopelit kuten blackjack tai ruletti. Oma painotukseni onnenpelaamiseen on hieman konservatiivisempi ja vähemmän taivaanrantoja

maalaileva. Tässä valossa voi kuulostaa ironiselta, että suurin kertaluonteinen rahapelivoittoni on tullut kimppapelinä kasinon pokeriautomaatista. Kyseisen automaatin neljän eri voittotason pokeri vaatii, päinvastoin kuin tyypilliset onnenpelit, tappiollisen odotusarvon minimoinniksi hieman loogista ajattelua ja yksinkertaisesta matematiikkaa pelin eri valintatilanteissa. Pakko myöntää, että tykkäsin sekä pelin porrastettuihin voittotasoihin perustuvasta logiikasta sekä satunnaisen spekuloinnin tuomasta sosiaalisesta ulottuvuudesta. Ja onhan jaettu ilo paras ilo. En ole tainnut koskaan käydä kasinolla yksin.

Yksityiskohtana Casino Helsingin automaattipelien viihdyttävyyden kannalta nousi yhden keskustelun perusteella esiin ns. 'free roll'- kierrokset, jolloin pelaaja saa voittoina tietyn määrän lisäkierroksia ilman taloudellisia lisäpanostuksia. Tykkään itsekin free rolleista, pitkittäväthän ne pelikokemusta. Pelikokemuksen pitkittäminen ilman riskiä suurista taloudellisista tappioista onkin itselleni ehkä tärkein onnenpelaamisen ominaispiirre. Veikkauksen pelivalikoimasta pelikokemuksen pitkittämismahdollisuutta edesauttaa ainoastaan yksi tuote; kausittain myytävä Veikkauksen joulukalenteri. Ostan tietenkin kalenterin joka vuosi. Kyseinen onnenpelituote on kaltaiseni taitopelaajan näkökulmasta suorastaan nerokas. Tuotteen kulutus vaatii joulukalenterin luukkujen avaamissyklin hengessä myös sopivaa kurinalaisuutta, mikä on taitopelaajalle tärkeä ominaisuus.

Suomalaisten markettien ja kahviloiden rahapeliautomaatit ovat käytettävyydeltään ja peruslogiikaltaan yksinkertaisempia kuin kasinon peliautomaatit ja tarjoavat pienehköjä kertaluonteisia voittoja pitkän aikavälin tappiollisuuden ollessa toki väistämätöntä. Nämä onnenpelien arkiset markkinapaikat edustavat suomalaisen rahapelaamisen irvikuvaa ja peliaddiktion syntysijaa. Kasinolle saa sentään porttikiellon omasta pyynnöstään, jos pelaaminen karkaa käsistä.

Kozinets ym. (2004) tarjoavat aihepiiriä sivuten erittäin mielenkiintoisen näkökulman vaikuttavista ja kuluttajien aisteja vahvasti stimuloivista speaktaakkelimaisista ympäristöistä ja niiden vaikutuksesta kuluttajien käyttäytymiseen. Tutkimusympäristön, Chicagon ESPN Zonen, kaltaisia kokonaisvaltaisia 'peliluolia' on Suomessa niukasti, mutta pienemmässä mittakaavassa kyseeseen

tulisi huvipuistojen pelialueiden, urheilubaarien ja kasinon risteysten sekä Suomessa vähenemään päin olevien erillisten pelihallien kaltaiset tilat, joissa kuluttaminen edustaa pelaamista ja leikkimistä aidoimmillaan. Tutkimus herättää luontevan jatkokysymyksen siitä millaisten mekanismien kautta pelaavat kuluttajat luovat sosiaalisia todellisuuksia verkossa. Millainen olisi speaktaakkelimainen virtuaaliympäristö? Olisiko kuitenkin kuolleena syntynyt idea, jos suomalaisten luontaista pelaamisviettä ohjattaisiin passiivisten peliautomaattien ääreltä voimakkaammin kuluttajia osallistaviin fantasiamaailmoihin ja teemaympäristöihin? Omassa ihannetodellisuudessani kuluttajille olisi tarjolla mainitsemissani arkisissa markkinapaikoissa enemmän mahdollisuuksia osallistavaan pelaamiseen. Kärjistäen suurin osa pokeriautomaateista olisi korvattu flippereillä ja hedelmäpelien tilalla komeilisi innostavia, tyylikkäitä ja käytettävyydeltään tarpeeksi yksinkertaisia videopelejä.

8. LOPPUSANAT

Raento (2012, 18) kertoo kuinka suomalaisen rahapelaamisen yleiskatsauksessa korostetaan laadullisia aineistoja ja menetelmiä numeeristen sijaan ja kuinka lähestymistavassa korostuvat yhteiskunnan ja mekanismit ja kulttuuriset kokonaisuudet yksilön käyttäytymisen sijaan. Kuten todettu, tässä tutkielmassa kulttuurista kontekstia lähestytään tutkijayksilön havaintojen ja kokemusten kautta.

Suomalainen rahapelaaminen tuntuu kulkevan läpi kroonista murrosta, monestakin eri näkökulmasta tarkasteltuna. Myös tavat, jolla kuluttajatutkimuksessa pyritään ilmaisemaan ymmärrystä ja kokemuksia tutkittavasta ilmiöstä, ovat kehittyneet mielenkiintoiseen suuntaan. Rajoja on jo rikottu, esimerkiksi runouden keinoin (Sherry, Jr. & Schouten 2002). Runouden kaltainen elävä ja mielikuvia herättävä ilmaisukeino peilaa erinomaisesti kvalitatiivisen tutkimuksen uusia kirjoittamisen tapoja (Richardson 2000, 5). Runous auttaa perinteisestä kvalitatiivisesta tutkimuksesta tuttujen arviointikriteereiden kuten reliabiliteetin, validiteetin, läpinäkyvyyden ja totuuden problematisoinnissa (Mt. 12). Miksi siis autoetnografia ei pystyisi samaan?

Autoetnografia edustaa yhtä lailla elävää ja lennokasta kirjoitustapaa (Richardson 2000, 11). Kyse on ennen kaikkea siitä, millaisten lasien läpi haluaa maailmaa tutkia. Jokainen, joka valitsee tutkimukseensa autoetnografian kaltaisen, henkilökohtaisia kokemuksia peilaavan ja tiedeyhteisöä hämmentävän lähestymistavan, ottaa riskin (Duncan 2004, 12). Riski saattaa tässä tapauksessa aiheutua siitä, että tapa, jolla meidän oletetaan kirjoittavan vaikuttaa siihen, mistä ja miten ylipäänsä voimme kirjoittaa ja tehdä tutkimusta (Richardson 2000, 7). Riski voi olla kuitenkin hallittu, aivan kuten rahapelaamiseen liittyvien riskienkin tulisi olla. Tutkijan näkökulmasta tilannetta todennäköisesti helpottaa, että postmoderni suuntaus ei tunnusta mitään yksittäistä metodologia, teoriaa, suuntausta tai diskurssia universaaliksi tietämyksen auktoriteetiksi (Mt. 8).

Narratiivien vaikuttavuus autoetnografiassa määrittäyty pitkälti asetelmalle, jossa kirjoittaja asemoi tekstinsä tosiasiallisiin, elettyihin kokemuksiin (Richardson 2000, 11). Tämä tarina on tosi.

Tulkintojen osalta vastuu siirtyy kuitenkin lukijalle, sillä ovathan omatkin tulkintani ympäröivästä maailmasta lopulta subjektiivisia. Eräs tuttuni kertoi kerran, että jos pystyy porukassa kertomaan poikkeuksellisen hyvän tarinan, on lopulta toissijaista, onko tarina totta. Sisältyykö tähän huolettomaan lausahdukseen kvalitatiivisen postmodernin tutkimuksen näkökulmasta kuitenkin suurempi viisaus? Miten ymmärryksemme sosiaalisen maailman analysoinnista ja ennen kaikkea tieteellisen kirjoittamisen metodeista muuttuisi, jos kävisi ilmi, että olisinkin kaikessa hiljaisuudessa kusettanut teitä kaikkia?

LÄHTEET:

Airas, Anssi (2002). *Näkökulmia rahapelien teoreettiseen viitekehykseen ja keskeisiin käsitteisiin*. Pro gradu-tutkielma. Helsingin yliopisto, Helsinki.

Alho, Olli (1981). Uhkapelit. Teoksessa *Pelit ja leikit*. Laaksonen, Pekka (toim.). Kalevala-seuran vuosikirja 61. Gummerus, Jyväskylä.

Arnold, Stephen J. & Fischer, Eileen (1994). Hermeneutics and Consumer Research, *Journal of Consumer Research*, 21(1), 55-70.

Arnould, Eric J. & Thompson, Craig J. (2005). Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research, *Journal of Consumer Research*, 31(4), 868-882.

Arpajaislaki 2001/1047. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>, luettu 13.12.2012.

Bettman, James R. (1979). *An Information Processing Theory of Consumer Choice*, Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.

Brown, Stephen (1998). The Wind in the Wallows: Literary Theory, Autobiographical Criticism and Subjective Personal Introspection, *Advances in Consumer Research*, 25(1), 25-30.

Carú, Antonella & Cova, Bernard (2003). Revisiting consumption experience. A more humble but complete view of the concept, *Marketing theory*, 3(2), 267-286.

Celsi, Richard L. & Rose, Randall L. & Leigh, Thomas W. (1993). An Exploration of High-Risk Leisure Consumption Through Skydiving, *Journal of Consumer Research*, 20(1), 1-23.

Conlisk, John (1993). The Utility of Gambling, *Journal of risk and Uncertainty*, 6:255-275.

Cotte, June (1997). Chances, Trances, And Lots Of Slots: Gambling Motives And Consumption Experiences, *Journal of Leisure Research*, 29(4), 380-406.

Cotte, June & Latour, Kathlin (2009). Blackjack in the Kitchen: Understanding Online versus Casino Gambling, *Journal of Consumer Research*, 35(5), 742-758.

Dostojevski, Fjodor M. (1967). *Pelurit*. 3. painos. Kirjayhtymä, Helsinki.

Duncan, Margot (2004). Autoethnography: Critical appreciation of an emerging art, *International Journal of Qualitative Methods*, 3(4), 1-14.

Eadington, William R. (1987). Economic perceptions of Gambling Behavior, *The Journal of Gambling Behavior*, 3(4), 264-273.

Ellis, Carolyn & Bochner, Arthur P. (2000). Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject. Teoksessa *Handbook of Qualitative Research*, 2nd edition, toim. N.K. Denzin & Y.S. Lincoln. Sage: Thousand Oaks. 733-768.

Fischer, Eileen & Otnes, Cele C. (2006). Breaking new ground: developing grounded theories in marketing consumer behavior. Teoksessa *Handbook of Qualitative Research Methods in Marketing*, toim. Russell W. Belk. Edward Elgar Publishing, Cheltenham. 19-30.

Gould, Stephen J. (1991). The Self-Manipulation of My Pervasive, Perceived Vital Energy through Product Use: An Introspective-Praxis-Perspective, *Journal of Consumer Research*, 18(2), 194-207.

Gould, Stephen J. (1995). Research Introspection as a method in Consumer Research: Applications, Issues and Implications, *Journal of Consumer Research*, 21(4) 719-722.

Gray, Peter B. (2004). Evolutionary and Cross-Cultural Perspectives on Gambling, *Journal of Gambling Studies*, 20(4), 347-371.

Hackley, Chris (2007). Auto-ethnographic consumer research and creative non-fiction. Exploring connections and contrasts from a literary perspective, *Qualitative Market Research: An International Journal*, 10(1), 98-108.

Havlena, William J. & Holbrook, Morris B. (1986): The Varieties of Consumption Experience: Comparing Two Typologies of Emotion in Consumer Behavior, *Journal of Consumer Research*, 13 (3), 394-403.

Hayano, David M. (1982). *Poker faces. The life and work of professional card players*. Berkeley: University of California Press.

Hirschman, Elizabeth C. & Holbrook, Morris B. (1982). Hedonic consumption: Emerging Concepts, Methods and Propositions, *Journal of Marketing*, 46, 92-101.

Holbrook, Morris B. (2005). Customer value and autoethnography: subjective personal introspection and the meanings of a photograph collection, *Journal of Business Research*, 58 (1), 45-61.

Holbrook, Morris B. & Hirschman, Elisabeth C. (1982). The Experiential Aspects of Consumption: Consumer Fantasies, Feelings and Fun, *Journal of Consumer Research*, 9 (2), 132-140.

Holt, Douglas (1995). How Consumers Consume: A typology of Consumption Practices, *Journal of Consumer Research*, 22(1), 1-16.

Holt, Nicholas L. (2003). Representation, Legitimation, and Autoethnography: An Autoethnographic Writing Story, *International Journal of Qualitative Methods*, 2(1), 18-28.

Humphreys, Ashley (2010). Megamarketing: The Creation of Markets as a Social Process, *Journal of Marketing*, 74(2), 1-19.

Humphreys, Ashley (2010). Semiotic Structure and the Legitimation of Consumption Practices: The Case of Casino Gambling, *Journal of Consumer Research*, 37(3), 490-510.

Humphreys, Brad R.(2010). New Evidence on Consumer Spending on Gambling, *The Journal of Gambling Business and Economics*, 4(2), 79-100.

Huizinga, Johan (1944). *Homo Ludens*. Jälkipainos (1998). Taylor & Francis Group, Lontoo.

Jouhki, Jukka (2011). Moderate expectations. The case of a normal, level-headed semiprofessional online poker player and his family. *Global Media Journal: Polish Edition* 2: 8, 1-15.

Jouhki, Jukka (2013). < jukka.jouhki@jyu.fi >. 8.1.2013. *Autoetnografinen tutkimus rahapelaamisesta*. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Saatavissa sähköpostitse: < timo.priha@aalto.fi >.

Kakkuri-Knuuttila, Marja-Liisa & Heinlahti, Kaisa (2006). *Mitä on tutkimus? Argumentaatio ja tieteenfilosofia*. Gaudeamus, Helsinki.

Karppinen, Pasi (2008). *Finnish Gambling Business Operational Environment and International Gambling Firms' Offline Operations in Government Monopoly Market*. Pro gradu-tutkielma. Helsingin Kauppakorkeakoulu, Helsinki.

Korhonen, Petri (2012). RAY: tämä uhkapelitutkimus on täynnä virheitä. Taloussanomat, 9.11.2012. <http://www.taloussanomat.fi/markkinointi/2012/11/08/ray-tama-uhkapelitutkimus-on-taynna-virheitä/201241630/135>, luettu 20.12.2012.

Kozinets, Robert V. & Sherry Jr., John F. & Storm, Diana & Duhachek, Adam & Nuttavuthisit, Krittinee & Deberry-Spence, Benet (2004). Ludic Agency and Retail Spectacle, *Journal of Consumer Research*, 31(3), 658-672.

Kuuluvainen, Arto & Koponen, Aki & Oikarinen, Elias & Ranki, Antti & Ryömä, Arto & Laihin, Pasi & Lehtonen, Annina (2012). Suomen rahapelimarkkinat. *CRE tutkimus- ja koulutuskeskus*. Turun kauppakorkeakoulu, Turku.

Lam, Desmond (2007). An Exploratory Study of Gambling Motivations and Their Impact on the Purchase Frequencies of Various Gambling Products, *Psychology & Marketing*, 24(9), 815-827.

Matilainen, Riitta (2012). Muistitietoaineistot rahapelaamisen tutkimuksessa. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Gaudeamus, Helsinki, 161-179.

Mikkeli, Heikki (2012). Tieteidenvälisen tutkimuksen luonne ja käsitteet. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Gaudeamus, Helsinki, 25-42.

Miller, Danny (1996). Configurations revisited, *Strategic Management Journal*, 17(7), 505-512.

Ojala, Pasi, 2012. 50 pennin pajatso. *Raymond* 2/2012.

Ollila, Petteri (2008). *Internet-rahapeliliiketoiminnan muuttuvat yritysverkostot – Case Unibet*. Pro gradu-tutkielma. Helsingin Kauppakorkeakoulu, Helsinki.

Puttonen, Vesa & Kivisaari, Tero (1999). *Mitä Missä Miljoona*. WSOY, Helsinki.

Pyysing, Aki & Erola, Marko (2005). *Pokerin käsikirja*. Like Kustannus Oy, Helsinki.

Rachlin, Howard (1990). Why Do People Gamble And Keep Gambling Despite Heavy Losses? *Psychological Science*, 1(5), 294–297.

Raento, Pauliina (2011). Vedonlyönnistä tarvitaan lisää tutkimustietoa. Helsingin sanomat, 15.7.2011.

<http://www.hs.fi/paakirjoitus/artikkeli/Vedonly%C3%B6nnist%C3%A4+tarvitaan+lis%C3%A4%C3%A4+tutkimustietoa/HS20110715SI1MA01gdu>, luettu 29.11.2012.

Raento, Pauliina (2012). *Rahapelaaminen Suomessa*. Gaudeamus, Helsinki.

Reed-Danahay, Deborah (1997). *Auto/Ethnography*. New York: Berg.

Richardson, Laurel (2000). New writing practices in qualitative research, *Sociology of Sport Journal*, 17(1), 5-20.

Seppänen, Pekka (2005). *Keno on maassa kaunehin*. Talouselämä, 6.5.2005.

<http://lehtiarkisto.talentum.com.libproxy.hse.fi/lehtiarkisto/search/show?eid=728837>, luettu 13.3.2013.

Sherry, Jr., John F. & Schouten, John W.(2002). A Role for Poetry in Consumer Research, *Journal of Consumer Research*, 29(2), 218-234.

Sparkes, Andrew C. (1996). The fatal flaw: A narrative of the fragile body-self, *Qualitative inquiry*, 2, 463-494.

Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009 (2009). Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos, Sosiaali- ja terveysministeriö & Sisäasiainministeriö.

Suuraho, Ville (2002). *Kioskilta kotikoneelle – Vedonlyönnin muuttuvat palvelukanavat*. Pro gradu-tutkielma. Helsingin Kauppakorkeakoulu, Helsinki.

Tamminen, Markku (2004). *Pelaatko taidolla? Tutkimus Veikkauksen järjestämän urheiluvedonlyönnin harrastajista*. Pro gradu-tutkielma. Jyväskylän Yliopisto, Jyväskylä.

Turja, Tuomo & Halme, Jukka & Mervola, Markus & Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Ronkainen Jenna-Emilia (2012). Suomalaisten rahapelaaminen 2011. *Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen raportti 14/2012*. Helsinki.

Veikkaus (2011). Yhteiskuntavastuuraportti & vuosikertomus 2011. Erittely liikevaihdosta peleittäin ja peliryhmittäin. <http://www.veikkaus2011.fi/fi/tilinpaatos/liitetiedot/1-erittely-liikevaihdosta-peleittain-ja->, luettu 26.1.2013.

Vuoksenmaa, Jorma & Kuronen, Antti & Nåls, Jan. (1999). *Urheiluedonlyönti: Voittajan opas*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Vuoksenmaa, Jorma & Seppänen Esko (2012). #ESpodcast: Miten vedonlyöntivilppi tuhoaa urheilua? https://soundcloud.com/alehdet/jorma_vuoksenmaa_kaksi, kuunneltu 8.12.2012.

Vuoksenmaa, Jorma (2013). < jorma.vuoksenmaa@esbc.fi >. 21.2.2013. *Vedonlyönti, gradu sekä pieni kysymys taitopeleistä*. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Saatavissa sähköpostitse: < tpriha@gmail.com >.

Wagenaar, Willem A. (1988): *The paradoxes of gambling behaviour*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Wallendorf, Melanie & Brucks, Merrie (1993). Introspection in Consumer Research: Implementation and Implications, *Journal of Consumer Research*, 20(3), 339-359.

Yle, Keski-Suomi (2010). Pokeriammattilaisuus on monen nuoren haave, 22.11.2010, muutettu 5.6.2012. http://yle.fi/uutiset/pokeriammattilaisuus_on_monen_nuoren_haave/5673747, luettu 4.12.2012.

YleX (2011). Etusivussa rahapelimonopolista keskustelemassa Jouni Laiho sekä Jorma Vuoksenmaa. YleX Etusivu, 27.11.2012. <http://areena.yle.fi/radio/1753685>, kuunneltu 19.12.2012.

LIITE 1:

Haastattelut:

Lauri Jormanainen, 31. Ajankohta: 3.2.2013. Kesto: 50 min. Paikka: Casino Helsinki.

Linkki tutkijaan: yhteistä jalkapallotaustaa sekä epäsäännöllisiä ja enemmän tai vähemmän spontaaneja käyntejä Helsingin Casinolla viihdepelaamisen merkeissä.

Pasi Karppinen, 32. Ajankohta: 13.2.2013 Kesto: 60 min. Paikka: Casino Helsinki.

Linkki tutkijaan: yhteistä jalkapallotaustaa. Karppinen on työskennellyt konsulttina useissa pelifirmissä sekä kirjoittanut lähdeluettelosta löytyvän Pro gradu-tutkielman ”*Finnish Gambling Business Operational Environment and International Gambling Firms’ Offline Operations in Government Monopoly Market*”.

Omat vanhemmat: Ajankohta: 26.1.2013 Kesto: 55 min. Paikka Punavuori, Helsinki.