

JANI KINNUNEN

Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot

Tampereen yliopiston väitöskirjat 502

JANI KINNUNEN

Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot

AKATEEMINEN VÄITÖSKIRJA
Esitetään Tampereen yliopiston
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunnan
suostumuksella julkisesti tarkastettavaksi
Tampereen yliopiston Pinni B1096 -salissa,
osoitteessa Kanslerinrinne 1,
Tampere, 26.11.2021, klo 12

AKATEEMINEN VÄITÖSKIRJA

Tampereen yliopisto, Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

<i>Vastuuhjaaja ja Kustos</i>	Professori Frans Mäyrä Tampereen yliopisto Suomi	
<i>Esitarkastajat</i>	Professori Jaakko Suominen Turun yliopisto Suomi	Tutkijatohtori Virve Marionneau Helsingin yliopisto Suomi
<i>Vastaväittäjä</i>	Professori Tanja Sihvonen Vaasan yliopisto Suomi	

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

Copyright ©2021 tekijä

Kannen suunnittelu: Roihu Inc.

ISBN 978-952-03-2171-0 (painettu)

ISBN 978-952-03-2172-7 (verkkojulkaisu)

ISSN 2489-9860 (painettu)

ISSN 2490-0028 (verkkojulkaisu)

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2172-7>

PunaMusta Oy – Yliopistopaino
Joensuu 2021

KIITOKSET

Tutkimuksen tekeminen on toisinaan yksinäistä työtä, mutta tämä väitöstutkimus ei olisi koskaan valmistunut ilman usealta eri taholta tullutta apua ja kannustusta. Aloitin työskentelemään tutkijana Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmässä (*Game Research Lab*) vuonna 2007. Tutkimusryhmän johtaja oli tuolloin ja on edelleen Frans Mäyrä, josta tuli myöhemmin myös väitöstutkimukseni ohjaaja. Kiitän Fransia kärsivällisestä, näkemyksellisestä ja kannustavasta ohjauksesta, jonka ansiosta väitöskirja lopulta valmistui.

Väitöskirjani tarkastelee digitaalisen pelaamisen ja rahapelaamisen lähentymistä. Sitä kautta olen saanut tutustua tutkijoihin niin rahapelitutkimuksen kuin kulttuurisen pelitutkimuksen alueella. Rahapelitutkimukseen pääsin tutustumaan vuosituhanen vaihteessa tehdessäni gradua Joensuun yliopistossa. Aiheen äärelle johdattivat ja sen tutkimista ohjasivat Päivi Harinen ja Pasi Falk. Joensuusta siirryin Tampereen yliopistoon mediakulttuurin maisteriohjelmaan Mikko Lehtosen ohjaukseen. Kiitän heitä siitä pohjasta, jolle väitöstutkimus myöhemmin rakentui.

Pelitutkimukseen harjaantumisessa korvaamattomana apuna ovat olleet useat pelitutkimusryhmässä vuosien aikana työskennelleet kollegat. Heistä haluan erikseen kiittää Olli Sotamaata, Jaakko Stenrosia, Kati Alhaa ja Janne Paavilaista. Olli veti loppuvaiheen väitöstutkijoille omaa työpajaa, johon osallistuneista suurin osa on nyt valmistunut. Yhteistyö Jaakon kanssa on koskenut myös opettamista, jossa on päässyt testaamaan uusia ideoita ja saanut käydä keskustelua tutkimuksesta opiskelijoiden kanssa. Katin ja Jannen väitöskirjojen aiheet ovat olleet lähellä omani aihetta, joten he ovat olleet tärkeitä keskustelukumppaneita väitöstutkimuksen kuluessa. He ovat myös suoraan osallistuneet tämän väitöskirjan tekemiseen osajulkaisujen yhteiskirjoittajina.

Rahapelitutkimuksen puolella aiemmin aktiivisesti toiminut Pelitoiminnan tutkimussäätiö ja sen johtaja Pauliina Raento ovat olleet tärkeitä tahoja rahapelitutkijoiden verkostoitumisessa. Kiitän Pauliinaa sekä väitöstutkimukseni ohjaamisesta että monien tutkimusta tukevien tapahtumien järjestämisestä. Pelitoiminnan tutkimussäätiön myöntämän rahoituksen ansiosta olen päässyt matkustamaan kotimaisiin ja kansainvälisiin rahapelitutkimuksen konferensseihin, joista saadut kontaktit ovat

hyödyttäneet tutkimuksen tekemistä. Samoissa konferensseissa ovat usein olleet mukana myös Riitta Matilainen ja Maria Heiskanen, joiden kanssa tehty osallistuva havainnointi rahapelaamiseen ja sen tutkimukseen liittyvistä ilmiöistä on ollut arvokasta ja ennen kaikkea hauskaa.

Suoran tutkimustyön lisäksi merkityksellisiä ovat olleet monet vapaamuotoiset keskustelut, joita olen käynyt sekä peli- että rahapelitutkimuksen parissa toimivien henkilöiden kanssa. Edellä mainittujen lisäksi haluan kiittää useita pelitutkijoita, joiden ajatukset ja kommentit ovat suoraan tai epäsuorasti vaikuttaneet työskentelyyni. Kiitos Heikki Tyni, Annakaisa Kultima, Elina Koskinen, Ville Kankainen, Usva Friman, Mikko Meriläinen, Jonne Arjoranta, Erkki Rautio, Joe Macey, Jonna Koivisto, Juho Hamari ja Tom Apperley. Rahapelipuolelta kiitän Antti Myllymaata, Michael Egereriä, Anne Salosta, Inka Silvennoista, Matilda Hellmania, Tapio Jaakkolaa ja Mari Pajulaa. Unohtaa ei sovi myöskään yliopiston hallintohenkilökuntaa, joka on monin tavoin auttanut minua ja muita kanssani työskennelleitä vuosien kuluessa. Täysin korvaamatonta on ollut erityisesti Anneli Östmanin asiantuntemus ja tuki.

Erityiskiitokset ansaitsevat Virve Marionneau ja Jaakko Suominen, jotka toimivat tämän työn esitarkastajina. Asiantunteva, kriittinen ja kannustava palaute kehitti työtäni ja ajatteluaani. Kiitän myös Tanja Sihvosta, joka on lupautunut toimimaan vastaajajänäni.

Tahdon kiittää myös tutkimustyöni mahdollistaneita rahoittajatahoja. Iso osa väitöstutkimuksestani on tehty Tekes-rahoitteisissa SoPlay-, Triangle ja Free2play-tutkimushankkeissa ja Suomen Akatemian rahoittamissa Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa ja Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty -hankkeissa sekä Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Lisäksi Suomen Kulttuurirahasto myönsi vuodeksi työskentelyapurahan väitöstyöhöni ja Koneen Säätiö myönsi puoleksi vuodeksi apurahan tutkimusvierailua varten Fudanin yliopistoon Shanghainiin. Tämä väitöskirja on viimeistely Alkoholitutkimussäätiön myöntämän työskentelyapurahan turvin.

Kiitän ystäviäni, joista osa toimii tutkimuksen parissa, mutta suurin osa jollain täysin eri alueella. On virkistävää keskustella välillä muustakin kuin peleistä tai tutkimuksen tekemisestä. Lopuksi tahdon kiittää vanhempiani kaikesta tuesta ja kannustuksesta niin opinnoissa, työssä kuin elämässä ylipäätään.

TIIVISTELMÄ

Rahapeliin ja digitaalisten viihdepelien raja on hämärtyneet erityisesti internetissä. Rahapeleihin integroidaan digipeleistä tuttuja ominaisuuksia ja digipeleihin on lisätty rahapeleille ominaisia arpajaiselementtejä. Lisäksi digitaaliseen pelaamiseen on muodostunut uudenlaisia rahastamisen muotoja, jotka edelleen hämärtävät rajaa aiemmin erillään olleiden pelityyppien välillä. Digitaalisten ilmaispeleiden eli *free-to-play*- tai F2P-pelien aloittaminen on ilmaista, mutta pelaamisen aikaiseen rahankäyttöön kannustetaan monin eri tavoin. Rahapelejä ja F2P-ilmaispelejä yhdistää se, että niihin voi kuluttaa rahaa ilman ylärajaa pelaamisen aikana.

Tässä väitöskirjassa rahan, pelien ja pelaamiseen liittyvien palkkioiden suhdetta lähestytään useasta näkökulmasta hyödyntäen ensisijaisesti laadullisia menetelmiä. Väitöskirjassa analysoitu aineisto koostuu pelaajilta kerätyistä kysely- ja haastatteluaineistoista sekä pelinkehittäjiltä kerätystä haastatteluaineistosta. Päättökysymys on, millä tavoin pelaaminen ja siihen liittyvät palkkiot ovat sosiaalisesti määritettyneitä? Tarkentavina tutkimuskysymyksiä on 1) millaista raha on pelin kehityksessä, 2) mikä merkitys sosiaalisella vuorovaikutuksella on pelikokemukselle, 3a) kuinka pelaajat hallinnoivat pelirahaa ja 3b) millaista pelaamisen ja pelirahan hallintaa pelinkehittäjät odottavat pelaajilta?

Tulosten perusteella raha ei ole laadultaan muuttumatonta, vaan sen merkitykset vaihtelevat tilanteesta ja kontekstista toiseen. Raha voi olla sekä identiteetin että pelin sisäisten ja ulkoisten palkkioiden symboli. Rahapeleihin ja F2P-peleihin käytetty raha ei ole laadultaan samaa rahaa, vaikka pelirahojen muodostamisessa käytetään samankaltaisia sosiaalisia käytänteitä. Pelin kehityksen sisällä rahasta muodostuu leikkirahaa, jonka arvo kytkeytyy ensisijaisesti sen kykyyn pitää peli käynnissä. Tämä koskee sekä raha- että F2P-pelejä. Pelaamisen aikaisella rahan hallinnoinnilla pelaajat pyrkivät saavuttamaan mahdollisimman laadukkaita pelikokemuksia niin rahapeleissä kuin ilmaispeleissäkin.

Pelinkehittäjät näkevät, että vastuu pelaamisen ja siihen liittyvän rahan käytön hallinnasta on pelaajilla itsellään. Pelinkehittäjien vastuu on valmistaa mahdollisimman hyvä peli, joka on samanaikaisesti reilu ja addiktiivinen. Addiktiivisuus tarkoittaa tässä tapauksessa pelikulttuurissa jaettua puhetapaa, jossa hyvät pelit ovat usein sillä tavoin koukuttavia, että niiden pelaamista halutaan jatkaa pitkään.

Raha- ja F2P-peleissä pitkään pelaaminen tarkoittaa usein suurempaa rahankulua. Hallinnoimalla rahaa arjessaan sosiaalisesti hyväksytyillä tavoilla pelaajat pyrkivät pitämään pelaamisensa sekä yksilöllisesti kestävien taloudellisten rajojen sisällä että sosiaalisesti hyväksyttävänä toimintana. Tällä tavoin toimimalla he pyrkivät integroimaan pelaamisensa osaksi arkielämää ja löytämään tunnustetun paikkansa pelaamiseen liittyvistä sosiaalisista verkostoista.

ABSTRACT

The line between gambling games and digital games has been blurring especially in the Internet. Features familiar from digital gaming are integrated into gambling games and, on the other hand, chance elements typical to gambling games have been added to digital gaming. Digital games also utilize new monetization models, which furthermore blur the line between game genres, which have previously been separated. Playing digital free-to-play or F2P games can be started for free, but the game design encourages players to spend money during playing. Both in gambling and in F2P gaming, players can spend money during playing without any maximum limit.

In this doctoral dissertation, relationships between money, games and rewards associated with playing are considered from several angles by utilizing primarily qualitative methods. The analyzed data is collected from players by questionnaires and interviews and from game developers by interviews. The main research question is, in which ways playing and rewards associated with it are socially defined. More specific sub-questions are: 1) what money is like in the frame of the game, 2) what is the meaning of social interaction for play experiences, 3a) how players manage their playing money, and 3b) what kind of management of playing habits and playing money game developers expect from players.

Based on results, money is not qualitatively unchanging, but its meanings vary from one situation or context to another. Money can be both a symbol of player's identity and symbol of internal and external rewards of playing. Money used on gambling and on F2P gaming is not qualitatively the same money, even if players use similar social practices for the creation of play money in both cases. Inside the frame of the game, money becomes "play money" in both cases. The primary value of play money is derived from its ability to keep the playing going on. By managing play money during playing, players aim to achieve as high-quality playing experiences as possible, both in gambling and in F2P gaming.

Game developers see, that the responsibility to keep playing and money consumption related to it in a sustainable level lies with the players themselves. Game developers' responsibility is, according to them, to create a good game, which is at the same time fair and addictive. Addictiveness in this case refers to a shared

discourse in game cultures, in which good games are addictive in a sense, that players want to keep on playing them for a long time.

Playing gambling games or F2P games for a long time leads often to higher monetary spending. Players manage money in their everyday life by various socially acceptable practices. In that way, they can keep their playing inside individually sustainable and socially acceptable boundaries. Players aim to integrate playing as part of their everyday life and to find their acknowledged position in game related social networks.

SISÄLLYS

1	Johdanto.....	13
1.1	Tutkimuksen tarkoitus.....	13
1.2	Tutkimuksen positio peli- ja rahapelitutkimuksen kentillä	14
1.3	Julkaisut ja tutkimuskysymykset.....	23
2	Teoreettinen tausta.....	26
2.1	Pelin kehys ja rahapelit	27
2.1.1	Pelit	27
2.1.2	Rahapelit.....	29
2.1.3	Raha ja pelit.....	39
2.2	Pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus.....	48
2.2.1	Pelaajan suhde peliin	48
2.2.2	Peleihin liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus.....	55
2.2.3	Pelikokemuksen rakentuminen sosiaalisissa verkostoissa	62
3	Aineistot ja menetelmät	71
3.1	Tutkimusasetelma.....	71
3.2	Metodologia	72
3.2.1	Haastattelut	72
3.2.2	Kyselyt	74
3.2.3	Kyselyjen hyödyntäminen haastateltavien rekrytoinnissa	75
3.2.4	Laadulliset, määrälliset ja mixed-methods -menetelmät.....	79
3.2.5	Tutkimusasetelmaan ja aineistoihin liittyvä eettinen pohdinta	79
3.3	Julkaisujen aineistojen keruu ja analyysi.....	82
3.3.1	Pelikokemus ja pelaajien kokemus rahasta.....	82
3.3.2	Verkkorahapelaaminen sosiaalisena toimintana.....	83
3.3.3	Sosiaalisen vuorovaikutuksen tasot rahapelaamisessa	83
3.3.4	Rahan hallinnointi free-to-play- ja rahapeleissä.....	86
3.3.5	Peleihin liittyvä rahankäyttö pelinkehittäjien näkökulmasta.....	89
4	Julkaisujen tulokset.....	91
4.1	Julkaisu I: Rahapelit ovat pelejä.....	91
4.2	Julkaisu II: Verkkorahapelaaminen tapahtuu aina myös verkon ulkopuolella	92

4.3	Julkaisu III: Sosiaalinen vuorovaikutus on merkityksellistä pelaajien pelikokemukselle.....	94
4.4	Julkaisu IV: Free-to-play-pelien ja rahapelien peliraha ei ole samaa rahaa.....	95
4.5	Julkaisu V: Hyvä peli on addiktiivinen ja reilu	97
5	Tulosten yhteenveto ja pohdintaa	99
5.1	Yhteenveto keskeisimmistä löydöksistä	99
5.2	Implikaatiot.....	105
5.3	Rajoitukset	111
5.4	Tulevaisuuden tutkimussuuntia.....	112

Kuvioluettelo

Kuvio 1.	Raha-automaattipelien näytöt voivat olla niin suuria, ettei pelaajan näkökenttään mahdu muuta kuin pelin tapahtumat. Tekijän valokuva vuoden 2016 Macao Gaming Show -tapahtumasta, jossa esiteltiin uusia pelejä.....	53
Kuvio 2.	Sosiaalisen rahapelaamisen tasoja ja pelaajien sekä muiden osallisten rooleja eri tilanteissa	57
Kuvio 3.	Esimerkki, kuinka pokeriammattilaiset esittelevät voittojaan pokeriin keskittyvässä lehdessä. Card Player 2019, numero 10.....	66

Taulukkuuettelo

Taulukko 1.	Väitöskirjaan sisältyvät julkaisut, niiden päätutkimuskysymykset ja yhteys väitöskirjan tutkimuskysymyksiin.....	23
Taulukko 2.	Julkaisujen aineistot ja menetelmät	82
Taulukko 3.	Julkaisun III kyselyjen otoskoot, vastaajamäärät ja vastausprosentit.....	84
Taulukko 4.	Julkaisun III haastateltavat	85
Taulukko 5.	Julkaisun IV haastateltavat	87
Taulukko 6.	Julkaisun V haastateltavat.....	90

ALKUPERÄISJULKAISUT

- Julkaisu I Kinnunen, J. (2010). Leikkisä raha peleissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, 42-57.
- Julkaisu II Kinnunen, J. & Mäyrä, F. (2012). Verkkorahapelaaminen ja online-ai-
neistot. Teoksessa Raento, P. (toim.). *Rahapelaaminen Suomessa*. Gaudea-
mus, Helsinki, 180-195.
- Julkaisu III Kinnunen, J., Rautio E., Alha K., & Paavilainen J. (2012). Gambling in
Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers.
Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference, 1-15.
- Julkaisu IV Kinnunen, J., Alha K., & Paavilainen J. (2016). Creating play money for
free-to-play and gambling games. *AcademicMindtrek '16: Proceedings of the
20th International Academic Mindtrek Conference*, 385-392.
- Julkaisu V Kinnunen J. (2016). Reilusti additiivinen peli. Pelinkehittäjien näkö-
kulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin. *Yhteiskuntapolitiikka*,
81(4), 407-417.

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen tarkoitus

Rahapelitutkimus (*gambling studies*) ja pelitutkimus (*game studies*) eivät keskustele keskenään. Tein tämän havainnon aloitellessani tutkijana Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmässä yli kymmenen vuotta sitten. Aiheeseen syventyminen oli vielä tuolloin alkuvaiheessa, mutta silti asetelma herätti ihmetystä. Eivätkö rahapelit ole pelejä? Onko rahapelejä tutkittava vain ongelmien tai haittojen näkökulmasta? Jos rahapelit kuitenkin ovat pelejä, eikö pelitutkimuksessa kannattaisi suunnata katse aiempaa enemmän myös rahapelien tutkimiseen? Samalla näkökulma laajenisi peliongelmiin ja -haittojen tarkastelua laajemmalle.

Näiden kahden tutkimusalan irrallisuus toisistaan vaikutti sitäkin oudommalta siksi, että raja rahapelien ja muiden pelien välillä oli muodostunut hämäräksi varsinkin verkkoympäristössä. Digitaaliset pelit saivat yhä enenevässä määrin palveluiden piirteitä, mikä tarkoitti, ettei niitä ostettu kaupasta pelkästään kertamaksullisina tuotteina, vaan rahankäyttö jatkui pelaamisen yhteydessä. Markkinoille tuli myös ns. *skill gaming* -sivustoja, joissa pelaajat pystyivät haastamaan toisiaan digitaalisissa viihdepeleissä kaksintaisteluihin ja turnauksiin, joihin liittyi rahapanoksia ja rahapalkintoja. Vähitellen myös *e-sports* eli elektroninen urheilu tai e-urheilu ja siihen liittyvä vedonlyönti alkoivat tulla näkyvämmäksi. Kaikissa näissä uusissa pelimuodoissa ja pelaamisen tavoissa raha ja pelit liittyivät toisiinsa tavoilla, jotka haastoivat perinteiset jaottelut rahapelien ja muiden pelien välillä. Samalla niiden tarkasteleminen pelkästään pelitutkimuksen tai rahapelitutkimuksen työkaluilla tuntui riittämättömältä.

Vieläkään ei voi sanoa, että rahapelitutkimus ja pelitutkimus olisivat kasvaneet kiinni toisiinsa, mutta lähentymistä on joka tapauksessa tapahtunut viime vuosien aikana. Varsinkin ns. *social casino gaming* -pelit ovat herättäneet rahapelitutkijoita tarkastelemaan digitaalisia viihdepelejä ja e-urheiluun liittyvä vedonlyönti on otettu sekä peli- että rahapelitutkimusryhmien tutkimuskohteeksi. Viimeisimpänä kehityskulkuna digipelaamiseen integroidut yllätyslaatikot (*loot box*) ovat herättäneet tutkijoiden lisäksi rahapelejä säätelevien viranomaisten kiinnostuksen.

Social casino gaming -pelit ovat yksi *free-to-play*-pelien (F2P-pelit eli ilmaiseksi aloitettavat pelit, jotka kannustavat pelaajia rahankäyttöön pelaamisen aikana) ryhmä, jotka

ulkoisesti muistuttavat ”oikeita” online-rahapelejä. Samoin kuin muiden F2P-pelien, näiden pelien aloittaminen on ilmaista, mutta niihin voi kuluttaa rahaa pelaamisen jatkuessa. Pelaajat voivat esimerkiksi ostaa virtuaalisia pelimerkkejä simuloituihin raha-automaattipeleihin tai muihin perinteisiltä rahapeleiltä näyttäviin peleihin. Peleistä ei kuitenkaan voi voittaa oikeaa rahaa samalla tavalla kuin perinteisistä rahapeleistä. Ulkoisesti pelaaminen on silti hyvin samanlaista kuin rahapelisivustoilla pelaaminen, minkä tähden rahapelitutkimuksen puolella on oltu kiinnostuneita mm. siitä, ovatko *social casino gaming* -pelit väylä varsinaiseen rahapelaamiseen vai voisivatko ne toimia jopa korvikkeina niille.

Jos *social casino gaming* -peleistä ei voi voittaa oikeaa rahaa, miksi niitä pelataan ja miksi niihin kulutetaan rahaa? Suuri joukko pelaajia on valmis käyttämään jatkuvasti aikaansa esimerkiksi raha-automaattipelien tai ruletin pelaamiseen ilman rahavoiton mahdollisuutta. Rahahan on kuitenkin usein nähty keskeiseksi motivaatioiksi rahapelien pelaamisessa (Binde 2013). Pelaamisen täytyy tuottaa pelaajille joitain muita merkityksellisiä palkkioita. Väitän, että nämä palkkiot liittyvät keskeisesti ensinnäkin siihen, että pelit, rahapelit mukaan luettuna, ovat ytimeltään itsetarkoituksellista toimintaa, eli ne voivat siis itsessään tuottaa nautintoa pelaajille. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö pelaamiseen voisi liittyä myös ulkoisia palkkioita. Raha merkitystään tilanteesta toiseen muuttavana asiana voi toimia sekä pelin sisäisten että ulkoisten palkkioiden symbolina. Ulkoiset palkkiot puolestaan ovat sidoksissa pelaamiseen liittyvään sosiaaliseen vuorovaikutukseen ennen peliä, pelin aikana ja sen jälkeen. Juuri se, millä tavalla raha ja sosiaalinen vuorovaikutus liittyvät *social casino gaming* -peleihin ja perinteisiin rahapeleihin erottavat nämä ulkoisesti samankaltaiset pelit toisistaan. Jotta näitä eri tekijöitä, pelejä, rahaa ja sosiaalista vuorovaikutusta, voidaan tarkastella riittävällä tarkkuudella, on työkaluja otettava niin pelitutkimuksen, rahapelitutkimuksen kuin perinteisten yhteiskuntatieteiden ja kulttuuritutkimuksen työkalupakeista. Yksi tämän tutkimuksen keskeisistä tavoitteista onkin lähentää näitä tieteenaloja toisiinsa ja rakentaa yhdistäviä linkkejä niiden välille.

1.2 Tutkimuksen positio peli- ja rahapelitutkimuksen kentillä

Teknologian ja yhteiskunnallisten muutosten suhde (raha)pelitutkimukseen

Peli- ja rahapelitutkimuksen syntyminen ja kehittyminen on ollut vahvasti kiinnittynyt laajempiin yhteiskunnallisiin, kulttuurisiin ja teknologisiin muutoksiin (Mäyrä 2008; Raento 2012b). Pelaamiseen liittyvät teknologiset innovaatiot ovat syntyneet

erityisissä ajallisissa ja paikallisissa olosuhteissa ja niiden soveltamista pelien suunnittelemiseen ja järjestämiseen ovat säädelleet oman aikakautensa normit, arvot ja yhteiskunnalliset rakenteet (Tyni 2020; Kerr 2017). Pelaajat puolestaan ovat omaksuneet tai hylkineet uusia innovaatioita yksilöllisten mieltymystensä, mutta myös sosiaalisten ja kulttuuristen odotusten perusteella (Karekallas ym. 2014). Yksittäisen pelin tai pelimuodon suosio voi vaihdella huomattavasti kulttuurista toiseen (Kim ym. 2009; Deng ym. 2020; Schwartz & Raento 2011; Shüll 2014). Samalla siihen liittyvä muu toiminta vaihtelee, mikä puolestaan vaikuttaa esimerkiksi siihen, kuinka tärkeäksi tutkimuskohteeksi kyseinen peli ja sen pelaaminen nähdään.

Monet peleihin liittyvät teknologiset innovaatiot on alun perin kehitetty muihin asioihin kuin pelaamiseen liittyen, mutta niillä on joka tapauksessa ollut merkittävä rooli pelaamisen kehittymisen kannalta. Esimerkiksi paperin valmistamisen ja kirjapainotaidon kehittyminen vaikutti pelikorttien ja lautapelien syntymiseen (Schwartz 2006, 43). Mekaniikkaan ja puolijohteisiin liittyvät innovaatiot edistivät pelikoneiden syntymistä ensin mekaanisina ja myöhemmin elektronisina (Ernkvist 2009). Digitalisaatio on vaikuttanut valtavasti kaikkeen ihmisen toimintaan nykyisissä yhteiskunnissa, pelit ja pelaaminen mukaan luettuna.

Teknologiset innovaatiot sisältävät aina useita eri käyttömahdollisuuksia tai affordansseja, joista osa voi olla kokonaan vastakkaisia innovaation alkuperäiselle käyttötarkoitukselle (Conole & Dyke 2004). Toisaalta affordanssien toteutuminen on kontekstisidonnaista. Vaikka teknologia sallisi jonkin käyttömahdollisuuden, sitä ympäröivä konteksti voi estää kyseisen affordanssin. Esimerkiksi internet mahdollistaa verkkorahapelaamisen, mutta monessa maassa kyseinen toiminta on kielletty tai sitä rajoitetaan. Tilanteesta riippuen joitain affordansseja myös suositetaan toisten kustannuksella. Esimerkiksi Suomessa verkkorahapelaaminen tarkoitti pitkään arvontapelejä ja vedonlyöntiä, vaikka teknologia olisi mahdollistanut myös kasinotyypin verkkorahapelaamisen (Julkaisu III). Syynä siis eivät olleet teknologian rajoitteet, vaan rahapelaamisen järjestämiseen liittyvät yhteiskunnalliset rakenteet Suomessa (Hokkanen 2016).

Samalla tavalla yhteiskunnalliset rakenteet, taloudelliset virrat ja alueelliset erityispiirteet ovat ohjanneet niin teknologisten innovaatioiden kehitystyötä ja käyttöönottoa kuin niihin liittyvää tutkimusta kaikkialla maailmassa. Rahapelitutkimuksen kehittyminen liittyy rahapelaamista koskeviin muutoksiin ja pelitutkimuksen syntyminen on ollut samalla tavalla sidoksissa itse pelaamista koskeviin yhteiskunnallisiin kehityskuluihin. Rahapeliteollisuuden kasvu, pelaamista koskevan yhteiskunnallisen sääätelyn vaihteleva väljeneminen ja kiristyminen (ks. esim. Rose 1995; Sulkunen ym. 2019) ja pelaamisen tapojen muutokset ovat eri aikakausina vaikuttaneet

rahapelaamista koskeviin kysymyksenasetteluihin eri tieteenaloilla ja rahapelitutkimuksen sisällä (Reith 2007; Tammi 2008). Samalla tavalla pelitutkimuksen kehittymistä omaksi tieteenalakseen edelsi peliteollisuuden yhteiskunnallisen merkittävyyden kasvaminen ja pelaamiseen liittyvien kysymysten nousu yhteiskunnalliseen keskusteluun (Freyermuth 2015).

Peli- ja rahapelitutkimuksen kehittyminen

Pelejä, pelaamista ja leikkimistä on tutkittu eri tieteenaloilla useiden vuosikymmenien ajan (Mäyrä 2008; Stenros 2015, 22-26). Varhaisia esimerkkejä tällaisista tutkimuksista ovat muiden muassa Amerikan intiaanien pelejä koskeva antropologinen tutkimus *Games of the North American Indians* (Culin 1907 [1992]) ja Yrjö Hirnin (1916) *Barnlek*, joka ilmestyi suomeksi vuonna 1918 nimellä *Leikkiä ja taidetta: Muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teatterista* (ks. Sotamaa & Stenros 2021). Rahapelaamista tarkasteli esimerkiksi Thorstein Veblen (1899; suomennettu vuonna 2002 nimellä *Joutilas luokkaa*) joutilasta luokkaa ja kerskakulutusta käsittelevässä klassikotutkimuksessaan jo 1800-luvun puolella. Yksittäisiä raha- ja muuta pelaamista koskevia tutkimuksia löytyy eri tieteenaloilta 1900-luvun alkupuolelta lähtien. Ei voi kuitenkaan sanoa, että pelien tai pelaamisen tutkimus olisi ollut keskeistä millään perinteisellä tieteenalalla 1900-luvulla (Aasved 2003; Binde 2013).

Klassikon asemassa olevia tutkimuksia niin peli- kuin rahapelitutkimukselle ovat vuonna 1938 alun perin ilmestynyt Johan Huizingan *Homo Ludens*, joka suomennettiin nimellä *Leikkivä ihminen* vuonna 1947 ja vuonna 1958 ilmestynyt Roger Caillois'n *Les Jeux et les hommes*, josta ilmestyi englanninkielinen käännös *Man, Play and Games* vuonna 1961. Molemmat näistä ovat olleet merkittäviä teoksia erityisesti pelitutkimuksessa käydyssä keskustelussa. Rahapelitutkimuksen puolella keskeisempiä ovat kuitenkin olleet Erving Goffmanin kirjoitukset, erityisesti vuonna 1967 ilmestynyt *Where the Action is*.

Rahapelaamista koskevaa yhteiskuntatieteellistä tutkimusta leimasi pitkälle 1900-luvun jälkipuoliskolle asti psykoanalyttisesti tai funktionalistisesti suuntautunut ote (Reith 2007). Rahapelaamisen asema ylipäätään länsimaisissa yhteiskunnissa oli erilainen kuin nykyisin. Pelaaminen oli kokonaan kielletty tai ainakin rajoitettu monissa paikoissa ja pelaajiin saatettiin suhtautua samalla tavalla kuin muihin valtakulttuurista poikkeaviin ryhmiin (ks. Aasved 2003, 62). Psykoanalyysissä pelaaminen nähtiin masokistisena toimintana, jolla pelaajat pyrkivät tappioiden kautta rankaisemaan itseään. Funktionalistisessa sosiologiassa puolestaan pelaaminen nähtiin arkielämän

paineiden purkamisen mekanismina. Nykytilanteeseen verrattuna pelaaminen oli marginaalissa, kuten oli pelaamisen tutkiminenkin. (Reith 2007)

Tilanne alkoi muuttua 1970-luvulta lähtien laajempien yhteiskunnallisten muutosten yhteydessä (Rose 1995). Kun rahapelaamisen sääteleminen vapautui ja pelitarjonta sekä pelaamisen määrä lisääntyi, alkoivat rahapelit ja -pelaaminen vähitellen näyttäytyä merkityksellisiltä tutkimuskohteilta. Erityisesti rahapelaamiseen liittyvien ongelmien tutkiminen alkoi saada jalansijaa tieteessä. Pelaamisen lisääntyessä myös siihen liittyvät ongelmat tulivat aiempaa selvemmin näkyviksi ja osaksi yhteiskunnallista keskustelua. Haittojen torjunnan ja pelaamista koskevan poliittisen päätöksenteon tueksi tarvittiin tutkittua tietoa. Aiheeseen tartuttiin niin sosiologiassa, psykologiassa, taloustieteessä, lakitieteessä kuin lääketieteessäkin, joihin Reithin (2007) mukaan syntyi pienet, mutta erottuvat rahapelaamista koskevat tutkimussuuntaukset. Samaan aikaan rahapelitutkimus erottautui omaksi tutkimusalaksi, mikä näkyi esimerkiksi rahapelaamiseen keskittyvien joulunalojen, konferenssien, tutkimusinstituuttien ja rahoituslähteiden syntyminenä ja kehittymisenä.

Jos rahapelitutkimus omana tutkimusalanaan alkoi vakiintua 1970-luvulta lähtien, pelitutkimus alkoi syntyä samalla vuosikymmenellä, mistä esimerkkinä voi pitää *Simulation & Gaming* -joulunalojen ensimmäisen numeron ilmestymistä maaliskuussa 1970 (Sage 2021). Pelitutkimuksen vakiintuminen ajoittuu kuitenkin pari kolme vuosikymmentä myöhempään aikaan. Erityisesti tietokone- ja videopelaamisen tai digipelaamisen yleistyminen ja peliteollisuuden kasvu samalle tasolle ja ohikin muista viihdeteollisuuden aloista vaikutti asiaan. Stenrosin (2015) mukaan pelien kulttuurisen ja taloudellisen merkityksen lisääntyminen edelsi varsinaisen pelitutkimuksen syntymistä ja vakiintumista. Peleihin ja pelaamiseen kohdistuvaa tutkimusta on ollut eri tieteenaloilla vuosikymmeniä ellei vuosisatoja, mutta pelitutkimus sellaisena kuin se nykyisin käsitetään sai ensimmäiset omat joulunaloinsa vuosituhatosen vaihteen jälkeen. Ensiksi perustettiin vuonna 2001 *Game Studies* -joulunalo ja vuonna 2006 sai alkunsa *Games and Culture* -joulunalo (Freyermuth 2015). Pelitutkimuksen vakiintumiseen liittyy myös esimerkiksi kansainvälisen pelitutkimusseura DiGRA:n (*Digital Games Research Association*) perustaminen vuonna 2003 Suomessa (Sotamaa 2009).

Rahapeli- tai pelitutkimus eivät kummatkaan ole monoliittisiä kokonaisuuksia, vaan niiden sisällä tehdään hyvin erityyppisiä tutkimuksia. Tutkimus on monesti yhteyksissä paikallisiin perinteisiin. Keskeisiä rahapelitutkimuksen keskuksia on syntynyt esimerkiksi Yhdysvaltoihin, Australiaan ja Britanniaan, joissa rahapelaaminen on järjestetty vaihtelevilla tavoilla, mikä näkyy myös tutkimuksen painotuksissa. Yhdysvalloissa, erityisesti Nevadassa, rahapelaamiseen liittyvän palveluteollisuuden ja turismin tutkimus on ollut vahvasti edustettuna esimerkiksi taloustieteellisistä

lähtökohdista (ks. esim. Meyer-Arendt & Hartmann 1998; Eadington & Doyle 2009; Abarbanel 2013). Australiassa ja Britanniassa on korostunut rahapelaamisen psykologinen tutkimus (ks. esim. Griffiths 2003; Gainsbury ym. 2016b; King & Delfabbro 2016), vaikka myös yhteiskuntatieteellisistä kysymyksenasetteluista lähtevällä tutkimuksella on perinteitä (ks. esim. McMillen 1996; Reith 2002; Cassidy ym. 2014).

Peli- ja rahapelitutkimus Suomessa

Rahapelitutkimusta tehdään nykyään Suomessakin useissa eri paikoissa ja useista eri lähtökohdista. Vakiintunutta rahapelitutkimusta tehdään esimerkiksi Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksella (THL), jossa tehdään esimerkiksi rahapelaamisen ja siihen liittyvien ongelmien yleisyyttä väestössä mittaavia kyselytutkimuksia (ks. Salonen ym. 2020; Salonen & Raisamo 2015; Turja ym. 2012). Lisäksi THL:ssä tehdään esimerkiksi rahapelipolitiikkaan liittyvää tutkimusta (ks. esim. Selin ym. 2019a; Selin 2016). Helsingin yliopistossa toimii addiktioiden tutkimiseen keskittyvä tutkimusryhmä, jossa tehdään myös rahapelaamiseen liittyvää tutkimusta yhteiskuntatieteellisistä lähtökohdista (ks. esim. Egerer 2014; Egerer & Marionneau 2015; Egerer ym. 2018; Mariounneau & Lähteenmaa 2020; Sulkunen ym. 2019).

Rahapelitutkimusta voi Reithin (2007) tavoin jaotella karkeasti kahteen eri leiriin, positivistiseen ja interpretivistiseen. Positivistinen rahapelitutkimus on hallinnut rahapelitutkimuksen kenttää koko sen olemassaolon ajan. Sen näkökulmat pohjautuvat luonnontieteiden metodologioihin, joissa tiede nähdään arvovapaana. Positivistisesti suuntautuneessa rahapelitutkimuksessa hyödynnetään yleensä määrällisiä menetelmiä, joilla pyritään löytämään eri tekijöiden välisiä kausaalisuhteita, minkä perusteella esimerkiksi pelaajien käyttäytymistä on mahdollista ennustaa ja viime kädessä myös kontrolloida. Tällainen tutkimus painottuu usein ongelmapelaamisen tai pelaamiseen liittyvien ongelmien tutkimiseen. Fokus voi liikkua pelaajien yksilöllisten ominaisuuksien tasolta väestötason kyselytutkimuksiin (Aasved 2003).

Rahapeli- ja pelitutkimuksen kehittyminen Suomessa on seuraillut kansainvälisiä kehityskulkuja ja varsinkin viimeisen vuosikymmenen aikana tutkimusta on tehty yhä kiinteämmin osana kansainvälistä tutkimusverkostoa. Erityisesti peli- ja rahapelitutkimusta yhdistävän suuntauksen kehittämisessä suomalaisella pelitutkimuksella on ollut edelläkävijän rooli (Raento 2012b, 17).

Raennon (2012b) mukaan rahapelitutkimusta Suomessa leimasi pitkään sen sirpaleisuus ja kytkeytyminen selvitystyyppiseen tutkimukseen, jota tekivät akateemisten tutkimuslaitosten lisäksi rahapeliyhtiöt ja kansalaisjärjestöt. Tutkimusten tulokset eivät olleet välttämättä julkisesti saatavilla, mikä hidasti tutkimustiedon

kumuloitumista. Akateemista tutkimustakin leimasi hajanaisuus. Vaikka rahapelaamiseen liittyviä yksittäisiä tutkimuksia tehtiinkin eri tieteenaloilla jo 1900-luvun puolella, vasta vuosituhannen vaihteen jälkeen rahapelitutkimus alkoi saada uudenlaista laajuutta ja innovatiivisuutta Suomessa. Alan kehittymiseen Suomessa vaikuttivat samat tekijät kuin kansainvälisestikin eli rahapelaamista koskevat teknologiset ja yhteiskunnalliset muutokset, mistä johtuen syntyi tarve uudelle, tutkitulle tiedolle (ks. Tammi 2008). Lisäksi rahapelit ja -pelaaminen alkoi olla aiempaa hyväksyttävämpi tutkimuskohde, koska populaarikulttuuria ja ihmisten arkista toimintaa koskevat kysymyksenasettelut alkoivat saada yleisemminkin jalansijaa akateemisen tutkimuksen parissa 1980-luvulta lähtien.

Alkuvaiheessa rahapelitutkimus Suomessa liittyi sen kansainväliseen valtavirtaan eli positivistisesti suuntautuneeseen, ongelmapelaamiseen keskittyvään traditioon. Syntyi määrällisiä, kuvailevia tutkimuksia siitä, millä tavalla rahapelejä pelataan ja millaisia ongelmia pelaamiseen liittyy. Tutkimusta tehtiin toisaalta poliittisen päätöksenteon ja pelaamisen yhteiskunnallisen säatelemisen tarpeisiin ja toisaalta rahapeliyhtiöiden liiketoiminnan tarpeisiin. Analyysit pysyivät kuvailevalla tasolla, eikä ilmiön syytä, seurauksia ja merkityksiä pohdittu syvällisemmin. (Raento 2012b)

2000-luvun puolelle tultaessa rahapelaamista koskeva tutkimus Suomessa siirtyi selkeämmin tieteellisen tutkimuksen suuntaan, jota määrittävät tutkimuksen itsenäisyys suhteessa eri intressiryhmiin. Samaan aikaan positivistisesta suuntauksesta laajennuttiin interpretivistiseen tai tulkinnalliseen suuntaukseen, jonka perusta on erityisesti yhteiskuntatieteissä ja kulttuurintutkimuksessa. Tutkimuskohteet laajenivat yksilöiden ja pienten ryhmien — lähinnä ongelmapelaajien — lisäksi yhteiskunnallisten ja kulttuuristen mekanismien ja merkitysten tarkastelemiseen. Vuorovaikutus muiden tutkimusalojen kanssa lisääntyi, josta esimerkkinä toimii peli- ja rahapelitutkimuksen lähentyminen toisiinsa Suomessa. (Raento 2012b, 17)

Pelitutkimuksen kehittyminen Suomessa on ollut kiinteässä yhteydessä kansainväliseen tutkimukseen koko 2000-luvun ajan. Esimerkkinä tästä toimii suomalaisten tutkijoiden vahva rooli kansainvälisen pelitutkimuksen järjestön DiGRAn perustamisessa (Sotamaa 2009). Ajallisesti pelitutkimuksen kehittyminen Suomessa on sijoittunut rahapelitutkimuksen laajenemiseen interpretivistiseen suuntaukseen, mikä on luonut otollisen lähtökohdan peli- ja rahapelitutkimuksen vuoropuhelulle.

Pelitutkimusta on tehty Suomessa jo yli sata vuotta sitten, kuten jo aiemmin mainittu Yrjö Hirnin (1916) esimerkki osoittaa. Digitaalisia pelejä on tutkittu ainakin opinnäytetöissä jo 1970-luvulta lähtien ja ensimmäiset aihepiirin väitökset ilmestyivät Suomessa 1990-luvulla. Tällöin kyseessä olivat pikemminkin yksittäisten tutkijoiden kiinnostuksen kohteet, joten pelitutkimuksesta tieteen- tai oppialana ei vielä

varsinaisesti tuolloin ollut kyse. Laajemmat pelitutkimukseen keskittyvät tutkimusryhmät syntyivät Suomessa 2000-luvun puolella. (Sotamaa & Suominen 2013).

Pelitutkimus Suomessakaan ei ole monoliittinen kokonaisuus, vaan esimerkiksi vuosien 1998-2012 välillä ilmestyneiden 35:n pelitutkimuksen väitöskirjan aiheet ovat pelitutkimuksen lisäksi kiinnittyneet vaihtelevissa määrin muihin tieteenaloihin, kuten tietojenkäsittelytieteisiin, yhteiskuntatieteisiin, mediatutkimukseen ja kulttuurintutkimukseen. Mitä pidemmälle 2000-lukua on menty, sitä enemmän väitöskirjoissa on kuitenkin alkanut näkyä pelitutkimuksen vakiintuminen omaksi tieteenalaksi. (Sotamaa & Suominen 2013)

Pelitutkimuksen keskuksia on Suomessa syntynyt Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistoihin ja Aalto-yliopistoon. Vuoden 2018 alussa aloitti Tampereen yliopiston koordinoima pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö, jossa mukana ovat myös Jyväskylän ja Turun yliopistot. Tämä tietävästi maailman ensimmäinen pelitutkimuksen huippuyksikkö on yksi osoitus alan vakiintumisesta omaksi tieteenalaksi, joka huomioidaan muiden tieteenalojen joukossa. Nimensä mukaisesti huippuyksikössä keskiössä ovat nimenomaan pelaamiseen liittyvät kulttuurit, joita lähestytään yhteiskuntatieteiden, kulttuurintutkimuksen ja pelisuunnittelun näkökulmista.

Rahapelejä on tutkittu Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmässä koko 2000-luvun ajan. Tutkimusta ovat rahoittaneet niin Suomen Akatemia, Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö, Tekes kuin suomalainen peliteollisuus, rahapeliteollisuus mukaan luetuna. Tutkimuskohteena ovat olleet rahapelaamiseen liittyvät haitat, mutta myös uudenlaisiin rahapelaamisen muotoihin liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus, digi- ja rahapelien välisen rajan hämärtyminen verkkoympäristössä sekä pelaamiseen liittyvät vaivat ja sosiaaliset palkkiot. Kaikki ovat teemoja, joihin oma tutkimuksenikin kiinnittyy.

Oma tutkimukseni liittyy selkeämmin interpretivistiseen traditioon rahapelitutkimuksessa, joka on ollut positivistista tutkimusta hajanaisempi, mutta ilmiön ymmärtämisen kannalta merkittävä. Tässä traditiossa on oltu kiinnostuneita rahapelaamiseen liittyvistä merkityksistä, kulttuureista ja konteksteista (ks. esim. Binde 2005; Cassidy ym. 2014; Marionneau 2015; Matilainen 2017; Egerer ym. 2018; Ahonen 2019). Sen sijaan, että keskityttäisiin tarkastelemaan ongelmapelaamisen määrällisiä puolia, tutkitaan pikemminkin, kuinka pelaajat integroivat rahapelaamisen osaksi arkielämänsä tai millainen rooli rahapelaamisella on jossain tietyssä kulttuurissa tai alakulttuurissa (ks. esim. Rosecrance 1985; Zola 1963; Aasved 2003, 55-67). Aiheita lähestytään yleensä laadullisilla menetelmillä, kuten etnografisilla menetelmillä ja haastatteluilla. Lähtökohtana on ajatus siitä, että sosiaaliset merkitykset syntyvät yksilöiden

toimiessa vuorovaikutuksessa toistensa kanssa tietyissä ajallisissa, paikallisissa ja kulttuurisissa olosuhteissa.

Tutkimukseni koskee erityisesti suomalaista rahapelaamista ja siitäkin pääasiassa rahapelaamisen institutionalisoituneita muotoja 2000-luvulla. Tarkastelen siis peliyhtiöiden tarjoamien rahapelien pelaamista, en niinkään pelaajien itsensä järjestämää pelaamista. Tutkimuksen tekemisen aikaan suomalaista rahapelaamista on koskenut monia muutoksia, joilla on ollut vaikutusta pelaamisen tapoihin. Aiemmin rahapelejä tarjosi Suomessa kolme tahoja, Veikkaus (arvonta- ja vedonlyöntipelit), Raha-automaattiyhdistys eli RAY (raha-automaatti- ja kasinopelit) ja Fintoto (totopelit), jotka kuitenkin yhdistettiin vuonna 2017 uudeksi Veikkaukseksi, jolla on kaikenlaisten rahapelien järjestämisen monopoli Suomessa niin fyysisissä pelipisteissä ja -paikoissa kuin myös verkossa (ks. Matilainen 2017, 17; Marionneau & Lähteenmaa 2020).

Vaikka Veikkauksella onkin rahapelien tarjoamiseen monopoli Suomessa, voivat suomalaiset pelata myös ulkomaisilla rahapelisivustoilla. Pelaamista koskevatkin paikallisten muutosten lisäksi myös globaalit kehityskulut, joita ei voi olla huomioimatta. Erityisesti tämä koskee uudenlaisia raha- ja digipelaamisen piirteitä yhdisteleviä pelaamisen muotoja, kuten *free-to-play*-pelaamista, joita myös käsittelen tutkimuksessani (Julkaisut IV & V). Paikallisyhteisöjen lisäksi pelaajat voivat verkon kautta kuulua moniin erilaisiin yhteisöihin, joilla on merkitystä heidän pelikokemuksensa kannalta.

Interpretivistisen rahapelitutkimuksen klassikoina voidaan pitää Goffmania (1967) sekä myös Clifford Geertzia (1972), joiden tutkimukset osoittavat, että rahapelaamisesta on mahdollista saada muitakin hyötyjä kuin rahaa. Riskinottamisella voidaan osoittaa esimerkiksi omaa luonnetta, rakentaa identiteettiä ja pitää yllä asemaa yhteisössä. Rahapelaaminen voidaan nähdä myös oleelliseksi osaksi nimenomaan yhteisön rakentamista ja ylläpitämistä. Kaikki nämä tekijät vaikuttavat osaltaan pelaajien pelikokemukseen.

Interpretivistisen suuntauksen mukaan pelejä ympäröivä sosio-kulttuurinen konteksti on merkityksellinen pelaajien pelikokemuksen kannalta. Huizingaa (1984) ja Caillois'ta (2001) voidaan hyvällä syyllä pitää myös interpretivistisen rahapelitutkimuksen klassikoina. Molemmat pohtivat pelien, myös rahapelien, ja ympäröivän yhteiskunnan ja kulttuurin suhdetta ja merkitystä pelaajien pelikokemukselle. He huomauttavat kuitenkin, että pelit itsessään muodostavat omalaatuisen tulkintakehyksen, ja tarjoavat työkaluja pelin itsearvoisuuden ymmärtämiseen. Myöhemmässä pelitutkimuksessa klassikoiden teorioita on problematisoitu (ks. esim. Duncan 1988; Pargman & Jakobsson 2008; Malaby 2007) ja pelitutkimus on eriytynyt toisistaan erottuviin suuntauksiin, joissa vaihtelevalla tavalla painotetaan pelien omalaatuisuutta muiden ilmiöiden ja tuotteiden rinnalla (Stenros 2015, 22-29).

Pelitutkimuksen klassikkoihin nojautuen pelit on mahdollista nähdä omaksi kategoriakseen, mutta niillä on silti paljon yhteistä monen muun asian, kuten viihteen tai kirjallisuuden suhteen. Tällöin on mahdollista lähestyä pelejä ja niihin liittyviä kokeimuksia tarvittaessa myös näiden oppialojen työkalujen kautta. Jos pelejä tarkastellaan jäykästi vain niiden sisäisten sääntöjen ja tekijöiden suhteen, unohdetaan niiden sijainti osana arkea, johon aina liittyy vaihteleva määrä muutakin toimintaa. Pelit on syytä nähdä tulkintakehyksinä, joihin liittyy omat erityispiirteensä (Goffman 1967; 1974), mutta ne eivät koskaan ole täysin irrallaan muista tulkintakehyksistä, kun niitä pelaavat todelliset ihmiset.

Pelitutkimuksessa rahapelejä ei ole aina pidetty aitoina tai oikeina peleinä (Juul 2005; ks. myös Julkaisu I). Syynä tähän on peliin liittyvä raha, joka liikkuu pelin ja sitä ympäröivän kontekstin välillä. Pelin itsearvoisuus häviää, jos pelaamisella tavoitellaan vain ulkoisia palkkioita, kuten rahaa. Kun rahan merkitystä tarkastelee yhteiskunnan ja kulttuurin tutkimuksen työkaluilla, eikä pelkästään taloustieteen keinoin, on kuitenkin mahdollista ymmärtää, että rahaan liittyy monia eri merkityksiä, jotka vaihtelevat tilanteesta toiseen. Pelin tulkintakehyksessä rahaan suhtaudutaan eri tavoin kuin sen ulkopuolella. Pelkkä rahan liittyminen peliin ei vielä tarkoita sitä, että pelin itsearvoisuus häviäisi.

Lähestyn rahan, pelien ja rahapelien tutkimusta työkaluilla, joita on kehitetty erityisesti laadullisesti suuntautuneen yhteiskuntatieteen ja kulttuurintutkimuksen parissa. Tältä perustalta tehtyä aiempaa tutkimusta on olemassa niin rahapelitutkimuksen kuin pelitutkimuksenkin alueilla. Samoin rahan yhteiskunnallisten, kulttuuristen ja kontekstisidonnaisten merkitysten tutkimusta on ollut aiemmin esimerkiksi antropologian ja sosiologian (Kallinen & Ruckenstein 2009), mutta myös rahapelitutkimuksen kentällä (Reith 2002). Näihin tutkimusperinteisiin kiinnittyminen ei tarkoita sitä, että muun tutkimuksen, esimerkiksi positivistisesti suuntautuneen (raha)pelitutkimuksen, kanssa ei voisi käydä vuoropuhelua. Päinvastoin, vuoropuhelun kautta toivon elvyttäväni vanhoja yhteyksiä ja avaavani uusia yhteyksiä niin rahapelitutkimuksen kentän sisällä, peli- ja rahapelitutkimuksen välillä ja (raha)pelitutkimuksen ja yhteiskuntatieteiden sekä kulttuurintutkimuksen välillä.

1.3 Julkaisut ja tutkimuskysymykset

Tämän väitöskirjan päätutkimuskysymys on, **millä tavoin pelaaminen ja siihen liittyvät palkkiot ovat sosiaalisesti määrittäneitä?** Tämä kysymys jakautuu kolmeksi tarkemmaksi tutkimuskysymykseksi:

TK1. Millaista raha on pelin kehyksessä?

TK2. Mikä merkitys sosiaalisella vuorovaikutuksella on pelikokemukselle?

TK3. Kuinka a) pelaajat hallinnoivat pelirahaa F2P- ja rahapeleissä, ja b) millaista pelaamisen ja pelirahan hallintaa pelinkehittäjät odottavat pelaajilta?

Väitöskirjaan kuuluu viisi vertaisarvioitua julkaisua, joissa jokaisessa on omat tutkimuskysymyksensä. Taulukkoon 1 on koottu yhteen julkaisujen päätutkimuskysymykset ja niiden yhteys tämän väitöskirjan tutkimuskysymyksiin. Taulukon jälkeen seuraa lyhyt kuvaus jokaisesta julkaisusta.

Taulukko 1. Väitöskirjaan sisältyvät julkaisut, niiden päätutkimuskysymykset ja yhteys väitöskirjan tutkimuskysymyksiin		
Julkaisu	Julkaisun päätutkimuskysymys	Väitöskirjan tutkimuskysymykset
I	Millä tavalla ja miksi pelin kehys vaikuttaa pelaajien kokemukseen rahasta?	TK1, TK2, TK3a
II	Mitä aineistoja ja menetelmiä voidaan käyttää, jos verkkorahapelaamista tutkitaan sosiaalisena toimintana?	TK2
III	Mitä merkityksellisiä sosiaalisen vuorovaikutuksen tasoja rahapelaamiseen liittyy?	TK2, TK3a
IV	Millaista rahaa F2P- ja rahapelaajat käyttävät pelaamiseen?	TK3a, TK2, TK1
V	Millainen hyvä peli ja siihen liittyvä rahankäyttö on pelinkehittäjien näkökulmasta?	TK3b, TK1

Julkaisu I: Kinnunen, J. (2010). Leikkisä raha peleissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, 42-57.

Julkaisussa I analysoidaan haastatteluaineistoa hyödyntäen, millä tavalla ja miksi pelin kehys vaikuttaa pelaajien kokemukseen rahasta. Pelin kehyksen määrittelyssä apuna ovat peli- ja rahapelitutkimuksen klassikkojen Huizingan (1984), Caillois'n (2001) ja Goffmanin (1967; 1974) teorit. Rahan leikkisien ominaisuuksien avaamiseen käytetään Simmelin (1997) ja Zelizerin (1997) teorioita. Tutkimus osoittaa, ettei pelin sisäinen ja sen ulkopuolinen raha ole laadultaan samanlaista, minkä perusteella tulee osoitetuksi, että rahapelit ovat nimenomaan pelejä, eivätkä esimerkiksi jonkinlaisia pelien rajatapauksia.

Julkaisu II: Kinnunen, J. & Mäyrä, F. (2012). Verkkorahapelaaminen ja online-aineistot. Teoksessa Raento, P. (toim.). *Rahapelaaminen Suomessa*. Gaudeamus, Helsinki, 180-195.

Julkaisussa II tutkimuksen kohteena on erityisesti verkkorahapelaaminen. Julkaisussa pohditaan aiempaan tutkimuskirjallisuuteen tukeutuen, mitä aineistoja ja menetelmiä voidaan käyttää, jos verkkorahapelaamista tutkitaan sosiaalisena toimintana. Koska verkkorahapelaaminen tapahtuu aina myös verkon ulkopuolella, on tutkimuksessa mahdollista yhdistellä monipuolisesti erilaisia online- ja offline-aineistoja. Julkaisussa tarkastellaan myös, mitä erityisiä eettisiä kysymyksiä verkkorahapelaamisen tutkimiseen liittyy.

Julkaisu III: Kinnunen, J., Rautio E., Alha K., & Paavilainen J. (2012). Gambling in Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers. *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference*, 1-15.

Julkaisussa III analysoidaan Veikkauksen eBingon ja RAY:n verkkorahapelien pelaajilta kerättyä kysely- ja haastatteluaineistoa. Nämä pelit olivat ensimmäisiä suomalaisia verkkorahapelejä, jotka mahdollistivat pelin sisäisen vuorovaikutuksen pelaajien välillä. Tutkimuksessa kysytään, mitä merkityksellisiä sosiaalisen vuorovaikutuksen tasoja rahapelaamiseen liittyy pelin sisäisen vuorovaikutuksen lisäksi. Sosiaalisuuden tasot käsitetään tutkimuksessa goffmanilaisiksi (1974) kehyksiksi, joiden välisen dynamiikan perusteella yhteydet aktivoituvat ja sammuvat pelaajien sosiaalisissa verkostoissa. Myös ennen peliä ja sen jälkeen tapahtuva sosiaalinen vuorovaikutus on merkityksellistä pelaajien pelikokemukselle.

Julkaisu IV: Kinnunen, J., Alha K., & Paavilainen J. (2016). Creating play money for free-to-play and gambling games. *AcademicMindtrek '16: Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference*, 385-392.

Julkaisussa IV tarkastelu laajennetaan rahapeleistä myös *free-to-play*-peleihin eli F2P-peleihin. Kysely- ja haastatteluaineiston analyysin perusteella vastataan kysymykseen, millaista rahaa F2P- ja rahapelaajat käyttävät pelaamiseen ja millaisten sosiaalisten käytänteiden perusteella pelirahaa luodaan ja hallinnoidaan. Raha- ja F2P-peleihin käytettävä raha ei ole laadultaan samaa. Rahapelaajilla on hioutuneemmat pelirahan hallinnan tavat kuin F2P-pelaajilla, mutta tilanne voi muuttua tulevaisuudessa, kun raha- ja digipelaamisen konvergenssikehitys jatkuu.

Julkaisu V: Kinnunen J. (2016). Reilusti addiktiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin. *Yhteiskuntapolitiikka*, 81(4), 407-417.

Julkaisussa V jatketaan F2P- ja rahapelien parissa, mutta keskiöön nousevat pelaajien sijaan pelien kehittäjät. Haastatteluaineiston analyysin perusteella vastataan kysymykseen, millainen hyvä peli ja siihen liittyvä rahankäyttö on pelinkehittäjien näkökulmasta. Pelinkehittäjät näkevät, että vastuu pelaamisen ja siihen liittyvän rahan käytön hallinnasta on pelaajilla itsellään. Pelinkehittäjien vastuu on valmistaa mahdollisimman hyvä peli, joka on samanaikaisesti reilu ja addiktiivinen. Rahapelien kehitystä ohjaa viranomaisten määrittämät rajat, mutta F2P- ja muiden digipelien kehitystyössä ei ainakaan toistaiseksi ole samanlaisia velvoittavia suuntaviivoja.

2 TEOREETTINEN TAUSTA

Tässä luvussa käyn läpi tutkimuksen kannalta keskeistä teoriaperustaa. Pelien, rahan ja rahapelaamisen kokemusten ymmärtämisen kannalta on hyödyllistä määritellä, mistä on kysymys, kun puhun peleistä sekä pelaamiseen liittyvästä rahasta ja sosiaalisesta vuorovaikutuksesta. Pelaajien kokemusten kannalta on merkityksellistä, kokevatko he pelaavansa uhka- vai rahapeliä vai kenties rahapelejä muistuttavia digitaalisia viihdepelejä. Samoin on merkityksellistä, millaista rahaa ja miten pelaamiseen käytetään, ja millaista on pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus.

Hyödynnän ensimmäisessä aluvussa pelitutkimuksen klassikkojen Huizingan (1984) ja Caillois'n (2001) määritelmiä pelistä ja tarkastelen, kuinka ne liittyvät Goffmanin (1974) teoriaan kehyksistä. Tarkastelussa hyödynnetään myös Goffmanin keskeistä esseettä *Where the Action is* (1967), jossa rahapelaamisen kautta analysoidaan yleisempiäkin riskinoton ja sosiaalisen vuorovaikutuksen yhteenliittymiä. Käytän Goffmanin (1974) kehysanalyysiä teoreettisena viitekehyksenä, jonka avulla on mahdollista analysoida erilaisia pelien ja rahan yhteenliittymiä ja erotella erilaisia pelityyppejä toisistaan.

Toisessa aluvussa hyödynnän kehysanalyysiä myös pelaamiseen liittyvän sosiaalisen vuorovaikutuksen tarkastelemiseen. Pelaamista voidaan tarkastella niin pelin ja pelaajan välisenä vuorovaikutuksena kuin pelaajien välisenä vuorovaikutuksena. Vaikkei pelaaminen edellyttäisi sosiaalista vuorovaikutusta, moniin peleihin kuitenkin liittyy erilaisia vuorovaikutuksen tasoja ja jopa yhteisöllisyyttä, kuten jo Goffman (1967) on osoittanut. Pelaamiseen liittyvien sosiaalisuuden tasojen ymmärtämisessä auttaa sosiaalisten verkostojen käsite ja siihen liittyvät teoriat. Osoitan luvun lopussa, millä tavalla kehykset, niiden välinen dynamiikka ja kehysanalyysi kytkeytyvät sosiaalisten verkostojen toimintalogiikkaan.

2.1 Pelin kehys ja rahapelit

2.1.1 Pelit

Yksi ensimmäisistä pelin olemusta tarkastelleista teoreetikoista on Johan Huizinga. Huizingan alunperin hollanninkielinen teos *Homo Ludens* on suomennettu nimellä *Leikkivä ihminen* (1984). Käännöksessä sana "*spel*" on systemaattisesti käännetty leikkiksi, mutta se tarkoittaa myös pelaamista, aivan kuten englanninkielinen sana "*play*" (ks. Stenros 2015, 56). Huizingan lähtökohta on, että kulttuuri on *sub specie ludi* eli peli tai leikki edeltää kulttuuria. Kulttuuri edellyttää aina inhimillistä yhteiselämää, mutta leikkiminen ei ole ihmisten yksinoikeus. Myös eläimet leikkivät aivan samalla tavalla kuin ihmisetkin (Huizinga 1984, 9). Pelit ja leikit voivat saada hyvinkin erilaisia ilmenemismuotoja eri aikoina ja eri kulttuureissa. Tästä huolimatta kaikille pelien ilmenemismuodoille on yhteistä se, että ne erottuvat omaksi alueekseen niitä ympäröivästä todellisuudesta. Määritellään peleihin kuuluvia elementtejä Huizinga (1984, 39) itse asiassa luo määritelmän pelien kehykselle:

[Peli tai]leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrättyssä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista" kuin "tavallinen elämä".

Pelit ovat ensisijaisesti vapaaehtoista toimintaa, ne voidaan aloittaa ja lopettaa silloin kun halutaan (vrt. Goffman 1967, 184-185). Pakottamalla tai komentamalla aikaansaatu peli menettää "toiseutensa" ja siitä tulee osa tosielämää. Pelien kehystä määrittävät ajan ja paikan rajat kadottavat tällöin merkityksensä. Vaikka peli onkin määritelmänsä mukaan rajattu todellisuuden ulkopuolelle, suhtautuvat peliin osallistuvat siihen tosissaan. Heidän on hyväksyttävä pelin säännöt ja kunnioitettava niitä. Se, joka vastustaa pelin sääntöjä tai tekee niistä pilaa, murtaa pelien kehystä määrittävät rajat. Tämän yhteydessä on hyvä huomata, että väärinpelaajat tai huijarit kuuluvat pelien kehukseen. He eivät aseta pelin sääntöjä kyseenalaiseksi, vaan käyttävät niiden rikkomista omien etujensa ajamiseen.

Koska pelit on erotettu todellisuudesta, pelaaminen on oma tarkoituksensa. Pelaamalla ei pyritä saavuttamaan mitään pelin ulkopuolisia hyödykkeitä, ilon tunne on riittävä. Pelin epävarma lopputulos perustuu pelaajien taitavuuteen ja sattumaan, joka aiheuttaa jännitystä. Jännityksellä on sitä suurempi merkitys, mitä enemmän peli saa kilpailun luonteen. Pelin loputtua jännitys purkautuu ja edessä on paluu normaaliin arkielämään.

Huizingan (1984) määritelmälle keskeistä on ajatus pelin tai pelaamisen ja sitä ympäröivän todellisuuden erottamisesta. Häntä on kritisoitu liian jyrkästä jaottelusta pelin ja leikin ”taikapiiirin” ja sitä ympäröivän todellisuuden välillä (Anchor 1978; Stenros 2014). Ei olekaan hyödyllistä ajatella näitä binarisina oppositioina tai toisiaan poissulkevinä kategorioina. Pelaaja ei pelatessaan siirry kokonaan todellisesta maailmasta pois johonkin ”taikapiiiriin”, mutta hänen tulkintansa tilanteesta muuttuu pelin alkaessa. Asiaa kannattaa tarkastella Goffmanin (1974) kehysanalyysiä hyödyntäen (Julkaisu I).

Goffmanin (1974, 8) mukaan kehyksiä tarvitaan, jotta voitaisiin vastata kysymyksen ”mitä täällä oikeastaan tapahtuu”. Ihmiset tulkitsevat jatkuvasti ympäröivän maailman tapahtumia ja tulkintansa perusteella osallistuvat tai jättävät osallistumasta eri tapahtumiin. Jotta tapahtumat tulisivat järkevästi ymmärretyksi, ne täytyy pystyä sijoittamaan johonkin kehykseen. Täytyy esimerkiksi pystyä tulkitsemaan kahden ihmisen välinen iskujen vaihto tappeluksi, pelleilyksi, näyttelämiseksi tai vaikkapa nyrkkeilyharjoitukseksi. Täytyy päättää, kuuluuko toiminta tappelun vai leikin kehykseen, ja toimia sen mukaisesti eli kutsua virkavalta paikalle tai antaa asian olla.

Koska Goffmanin (1974) lähtökohtana on todellisuuden rakentuminen toiminnan kautta, hän välttää väittämästä yhtä tapahtumaa todellisemmaksi kuin toista. Teatteri, elokuvat ja televisio ovat osa oikeaa todellisuutta, mutta niiden sisälle muodostuu oma maailma tai todellisuus, jonka hyvin tiedämme olevan ”epätodellista”. Samoin urheilukilpailut tai pelit muodostavat oikeasta todellisuudesta eroavan alueen. Kun osallistumme esimerkiksi peleihin tai teatteriesityksiin, emme poistu oikeasti todellisuudesta, mutta antaudumme kokemaan yhden tai useamman siirtymän pois siitä. Se, kuinka todelliseksi tai epätodelliseksi koemme tilanteen tällöin, riippuu siitä, mitä kehystä pidämme sillä hetkellä ensisijaisena tulkintakehyksenä (Burns 1992, 252-253). Eri kehysten luomat todellisuudet pohjautuvat pitkälti valikoivaan havaitsemiseen. Huomio kiinnitetään vain kehyksen kannalta oleellisiin asioihin ja muun havaitseminen minimoidaan tai jätetään kokonaan pois (Goffman 1974, 202).

Huizingan (1984) pelin määritelmässä vaikuttaisi olevan yksi kohta, joka tekee sen soveltamisen rahapeleihin vaikeaksi. Hänhän väittää, etteivät peliin osallistujat pyri saavuttamaan mitään pelin ulkopuolisia hyödykkeitä, vaan pelaamisen pitäisi olla oma tarkoitusperänsä. Vaikka määritelmän pitäisi olla yleispätevä eli kattaa kaikki pelit, Huizinga (1984) on lähtökohtaisesti kiinnostunut peleistä ja leikeistä, jotka sisältävät kilpailullisia elementtejä tai ovat uutta luovia. Rahasta pelattavat onnenpelit eivät hänen mielestään ole sellaisia.

Caillois (2001, 4-6) pitääkin Huizingan (1984) määritelmää epätarkkana. Hänen mukaansa rahapelit eivät tuota mitään. Voittosumma on parhaassakin tapauksessa

vain yhtä suuri, kuin ovat muiden pelaajien tappiot. Yleensä voittosumma on tätäkin pienempi, koska pelinjärjestäjä ja verot vaativat oman osansa. Rahapeleissä omaisuus vaihtaa omistajaa, mutta mitään hyödykkeitä ei tuoteta tai valmisteta. Tässä suhteessa rahapelit eroavat esimerkiksi työstä tai taiteen tekemisestä. Pelin loputtua ollaan palattu samaan pisteeseen kuin sen alkaessa, josta uusi peli voi taas alkaa. Niinpä Caillois (2001) näkee rahapelien pelaamisen pelkkänä ajan, energian, kekseliäisyyden, taitojen ja useimmiten myös rahan tuhlaamisena.

Oleellista Caillois'n (2001) ajatuksessa on se, ettei rahapeleissäkään tavoitella mitään pelin ulkopuolista hyödykettä. Rahavoitot, jotka muodostuvat pelaajien panoksista, sijaitsevat pelin kehyksen sisällä. Tällä tarkennuksella Huizingan (1984) määritelmä kattaa rahapelit. Caillois (2001, 9-10) kuitenkin tarkentaa edelleen: Pelaaminen on hänen mukaansa 1. Vapaata toimintaa, joka menettää kiinnostavuutensa ja iloa tuottavan luonteensa, jos peli muodostuu pakolliseksi; 2. Peli on erotettu edeltä käsin määriteltyjen ajan ja paikan rajojen sisälle; 3. Pelin suuntaa ja lopputulosta ei voi ennakkoon tietää ja pelaajille on jätettävä mahdollisuus luoviin ratkaisuihin; 4. Peli ei tuota mitään. Pelaajien välisen omaisuuden vaihdon lisäksi peli päättyy samaan tilaan, joka vallitsee pelin alussa; 5. Peliä määrittävät säännöt, joita on noudatettava ja jotka hetkellisesti syrjäyttävät tavanomaiset lait tai säännöt; 6. Pelaajat tietävät, että kyseessä on arkielämän vastainen "toinen todellisuus".

Peli voidaan nähdä spesifinä tulkintakehyksenä, jonka perusteella sen sisällä olevat ihmiset, pääasiassa pelaajat, orientoituvat tapahtumiin. Pelin kehyksessä toimitaan eri tavoin tai ainakin tiedetään, millaista toimintaa odotetaan verrattuna muihin kehyksiin, kuten vaikka työnteon kehykseen. Samalla suhtautuminen peliin liittyyviin asioihin, kuten muihin ihmisiin tai rahaan, on erilainen kuin samoihin asioihin muissa kehyksissä.

2.1.2 Rahapelit

Goffman ja rahapelaaminen

Huizinga ja Caillois ovat olleet vaikutusvaltaisia pelitutkimuksen alueella, mutta heidän teoriansa ovat kohdanneet myös ansaittua kritiikkiä. Huizingaa on syytetty esimerkiksi elitismistä (Duncan 1988) ja liian jyrkästä jaottelusta pelin ja leikin ”taika-piirin” ja sitä ympäröivän todellisuuden välillä (Anchor 1978; Stenros 2014).

Vaikka Huizingaa ja Caillois'ta on kritisoitu teorioidensa puutteista (ks. esim. Pargman & Jakobsson 2008; Malaby 2007; Duncan 1988), voi heidän pelin ja leikin määritelmiään käyttää edelleen analyttisinä työkaluina myös nykyaikaisten pelien ja

pelaamistapojen tarkastelemisessa (Stenros 2015, 54-58). Rahapelaamisen tarkastelemiseen kannattaa kuitenkin ottaa lisätyökaluksi Goffmanin (1967) essee *Where the action is*, jossa lähdetään yksinkertaisen kolikonheittotilanteen analysoimisen kautta tarkastelemaan yleisempiä riskinottoon liittyviä piirteitä ja niiden sosiaalisia merkityksiä.

Goffmanin (1967) teorian kehittelyn pohjalla on ollut hänen osallistuva havainnointinsa Nevadan ja erityisesti Las Vegasin kasinoilla. Goffman ei itse ole systemaattisesti koonnut rahapelihavainnointitutkimustaan mihinkään yksittäiseen julkaisuunsa, mutta käyttää rahapelaamisesimerkkejä useissa eri julkaisuissaan, kuten *Frame Analysis* (1974) ja *Encounters* (1961) -teoksissaan, *Where the action is* -esseen lisäksi (Shalin 2016; Manning 2016). Goffman oli sekä innokas blackjackin pelaaja että koulutautui ja toimi myös pelinjakajana lasvegasilaisessa kasinossa samaan aikaan, kun jo oli sosiologian professori (Shalin 2016).

Vaikkei Goffman erityisen selvästi tuo esiin, että hänen ajatteluunsa ovat vaikuttaneet sekä Huizingan että Caillois'n teoriat, pitää Reith (2002, 4) vaikutteita ilmiesvinä. Joitain suoriakin viittauksia Goffmanin teksteistä kuitenkin löytyy erityisesti Caillois'aan (ks. Shalin 2016, 17).

Goffman (1967) ei ole niinkään kiinnostunut esimerkiksi riskinottotilanteeseen, kuten rahapelaamiseen, liittyvistä matemaattisista todennäköisyyksistä kuin siitä, millä tavalla riskinottaja voi performoida luonnettaan (*character*) muille tilanteessa tavalla tai toisella mukana olevalle.

Mikä tahansa tilanne ei käy riskinottoa pelkäämättömän luonteen osoittamiseen. Tilanteen on oltava ensinnäkin epävarma eli sen lopputulos ei ole ennalta selvillä kenellekään osallistujalle. Goffmanin (1967, 152) termein tilanne on tällöin problemaattinen (*problematic*). Tilanteeseen osallistuvien subjektiiviset arviot tilanteen problemaattisuudesta eli epävarmuudesta voivat poiketa toisistaan ja objektiivisista arvioista. Jotta luonteen osoittaminen olisi mahdollista, sekä riskinottajan että niiden, joille luonnetta performoidaan, täytyy kuitenkin arvioida tilanne problemaattiseksi. Goffman (1967, 153) käsittelee erityisesti tilanteita, joissa objektiivinen ja subjektiivinen arvio tilanteen problemaattisuudesta ovat yhteneväiset.

Vaikka osallisten subjektiivinen arvio tilanteen problemaattisuudesta olisi yhteneväinen objektiivisen arvion kanssa, eri yksilöillä ja ryhmillä on toisistaan poikkeavat lähtökohdat riskin ja mahdollisuuden arviointiin. Lisäksi riskiä ja mahdollisuutta ei ole helppo mitata samalla asteikolla (Goffman 1967, 157-159). Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka esimerkiksi rahapelin panoksen ja voittopotin objektiivinen koko on kaikille sama, yksilöiden välillä on eroa, mitä kyseiset summat merkitsevät heille suhteutettuna heidän henkilökohtaiseen taloudelliseen tilanteeseensa ennen pelaamista

ja sen jälkeen. Yhdelle riski ja mahdollisuus voi olla vähäinen, kun toiselle samat summat voivat olla elämää mullistavia. Goffmanin (1967, 160) mukaan riskinottoon tai rahapelaamiseen täytyy sisältyä seurauksellisuutta (*consequentiality*), jotta luonteen osoittaminen olisi mahdollista. Seurauksellisuudella hän tarkoittaa riskinottotilanteen loppuratkaisun kykyä vaikuttaa pelaajan elämään riskinottotilanteen jälkeen eli niitä seurauksia, joita voitot mahdollistavat ja joita tappio estää.

Problemaattisuus ja seurauksellisuus yhdistyvät eri tavoin eri tilanteissa, millä on vaikutusta myös ajan kokemiseen. Ajantappotilanteet ovat tilanteita, jotka eivät ole erityisen problemaattisia eivätkä ainakaan seurauksellisia. Tällaiset tilanteet ovat toisin sanoen eristettyjä saarekkeita muusta elämästä. Työn tekeminen tai työelämä sen sijaan on yleensä seurauksellista, mutta toisaalta töiden tekeminen on yleensä selvästi rajattua, hallinnoitua ja määriteltyä, joten se ei ole problemaattista Goffmanin (1967, 162-163) tarkoittamassa merkityksessä. Rutiinit ovat esimerkki siitä, kuinka tilanteisiin muuten liittyvää problemaattisuutta voidaan hallinnoida ja vähentää. Ajantappotilanteet, rutiininomainen työ ja arkielämän rutiinit ylipäätään ovat tapahtumaköyhiä, joiden aikana on helppo tylsistyä. Jos tilanne on kuitenkin samaan aikaan sekä problemaattinen että seurauksellinen, on kyseessä Goffmanin (1967, 164) termein kohtalokas (*fateful*) tilanne eli aito riskinottotilanne, joka koetaan tapahtumarikkaana (*eventful*).

Kaikessa toiminnassa on mukana jonkin verran kohtalokkuutta, mutta toiminta sosiaalisissa tilanteissa tuo mukanaan lisäulottuvuuden. Muut läsnäolijat arvioivat toistensa toimintaa ja sitä kuvaa, jonka toimijat itsestään pystyvät muille välittämään. Tämän arvion perusteella päätetään, kuinka toimijaan suhtaudutaan jatkossa, mikä on seurauksellista Goffmanin (1967, 167) mukaan. Samalla tavalla kuin sosiaalisiiin tilanteisiin liittyy pieni riski siitä, että näyttäytyy muille epäsuotuisassa valossa, niihin liittyy myös mahdollisuus esitellä itsensä mahdollisimman myönteisesti. Sosiaalisessa tilanteessa lupaudutaan pitämään yllä seremoniallista järjestystä interpersoonallisilla rituaaleilla, kuten käytöstavoilla tai sanattomilla pelisäännöillä. Oikeanlaisella käytöksellä voidaan huomioida muiden status tilanteessa ja osoittaa omaa statustaan muille. Sosiaalisen järjestyksen ylläpitäminen on problemaattisempaa kuin saattaa ensin vaikuttaa. Huono tai vääränlainen käytös, esimerkiksi itsekontrollin pettäminen, voi lopettaa sosiaalisen tilanteen lyhyeen (Goffman 1967, 168-169).

Sosiaaliset tilanteet mahdollistavat kohtalokkuuden, mutta yleensä ihmiset hallinnoivat elämäänsä siten, että kohtalokkuus olisi mahdollisimman vähäistä. Näin toimitaan ottamalla esimerkiksi tapaturmavakuutuksia onnettomuuksien varalta. Rahapelaamisessa puolestaan on kyse päinvastaisesta asiasta. Tällöin hakeudutaan vapaaehtoisesti problemaattiseen tilanteeseen, jolla voi olla myös seurauksellisuutta.

(Goffman 1967, 170-171). Siihen, kuinka kohtalokkaaksi tilanne muodostuu, vaikuttaa panoksen suuruus, riskinoton tahti ja tilanteeseen liittyvän epävarmuuden määrä (Goffman 1967, 182).

Goffmanin (1967, 184-185) mukaan rahapelaaminen on lähtökohtaisesti aktiiviteetti, johon yksilöt voivat osallistua vapaaehtoisesti ja josta he voivat vetäytyä ilman sosiaalisia sanktioita (vrt. Huizinga 1984, 39; Caillois 2001, 9-10). Tällöin aktiiviteetti on päämäärä itsessään. Goffman (1967, 184-185) näkee, että yksilön performoimaa esitystä itseisarvoisen aktiiviteetin aikana voidaan pitää syynä aktiiviteettiin osallistumiselle. Esitystä voidaan pitää varauksettomana ilmauksena yksilön todellisesta luonteesta, mikä edelleen toimii perustana hänen maineelleen.

Aktiiviteettejä, jotka ovat seurauksellisia, problemaattisia ja jotka koetaan itsearvoisiksi, Goffman (1967, 185) kutsuu 'actioniksi' (*action*). Käytän tekstissä termiä 'action' tästä eteenpäin, kun kyseessä on nimenomaan goffmanilainen 'action' erotettuna muista toiminnan muodoista. 'Action' on voimakkaimmillaan, kun kaikki pelin eri vaiheet tapahtuvat niin lyhyen aikavälin sisällä, että ne muodostavat jatkuvakeskittömän kokemuksen. Tällöin vallitsee erityinen affektiivinen tila, jonka aikana huomio ei kiinnity muihin asioihin.

Huomionarvoista Goffmanin 'actionin' määritelmässä on se, ettei hän sinänsä väitä 'action'-aktiiviteettejä itsearvoisiksi, vaan että ne *koetaan* itsearvoisiksi. Näin kyseisistä aktiiviteeteistä ei automaattisesti poissuljeta mahdollisuutta ulkoisiin palkkioihin. Goffmanin (1967, 186) mukaan 'actioniin' osallistuminen tarkoittaa sekä jonkin arvokkaan asian, kuten rahan, riskeeraamista että niiden tehtävien tai toimintojen performoimista, joita osallistujalta kyseisessä tilanteessa edellytetään. Jälkimmäinen edellytys tarkoittaa, että osallistuja panostaa tilanteessa myös maineensa ja kykynsä eli panee maineensa peliin. Goffman (1967, 186 alaviite) myös huomauttaa, että on varsin mahdollista, että yksilö välittää enemmän maineestaan performoijana kuin pelissä olevan potin objektiivisesta arvosta.

'Action' löytyy sieltä, missä yksilö tietoisesti ottaa seurauksellisia riskejä, jotka on mahdollista välttää. Rahapelaamisen lisäksi 'actionin' makuun voi päästä esimerkiksi kilpaurheilussa ja erilaisissa riskiurheilulajeissa (Goffman 1967, 195-196). "Kevytversioita" 'actionista' tarjoavat esimerkiksi huvipuistojen laitteet ja monet vapaa-ajanviettokohteet, jotka eivät kuitenkaan tarjoa aitoja riskejä osallistujille. Kuluttamisen kautta rakennettu identiteetti ja sen performoiminen muille sosiaalisissa tilanteissa voi toimia ainakin alkusysäyksenä 'actioniin' (Goffman 1967, 197-198). 'Actionia' etsivät löytävät sitä sieltäkin, missä se ei muille näyttäydy. He muokkaavat itse tilanteita 'actioniksi' ja löytävät toisia samankaltaisia vieraistakin paikoista (Goffman 1967, 200).

Sosiaalisessa tilanteessa läsnäolijat eivät ole pelkästään 'actionin' todistajia, vaan sen varsinaisia kohteita eli muut läsnäolijat ovat riskinottajan pelikenttä (Goffman 1967, 206). Oikealla tavalla toimiminen 'action'-tilanteessa osoittaa toimijan luonteen vahvuuden eli kyvykkyyden toimia arvostetulla tavalla, vaikka tällä toiminnalla olisi korkeat kustannukset (Goffman 1967, 216-217). Kyse on kyvykkyydestä toimia oikein sekä voiton että tappion hetkillä. Toimijan luonnetta ja kyvykkyyttä arvioidaan aina moraalisisesta positiosta (Goffman 1967, 218). Yksilöllä on luonteen hankkimisen ja ylläpidon kannalta syy mennä riskitilanteisiin kuluista riippumatta (Goffman 1967, 227).

Goffmanin (1967, 238-239) mukaan 'action' ei ole impulsiivisuutta tai irrationaalisuutta, vaan ilmeistä palkintoa olisi näkyvissä. Mahdollisten tappioiden vastapainona tai muiden voittojen ohella voi tapahtua luonteen kehittymistä. Tästä näkökulmasta 'action' on laskelmoidun riskin ottamista. Vapaaehtoinen riskinotto on väline luonteen ylläpitoon ja hankkimiseen. Paradoksaalisesti se on syy itsessään vain suhteessa muihin tarkoituksiin. Jännitys ja luonteen performoiminen ovat uhkapelaamisen sivutuotteita, joista tulee kuitenkin epäsuorasti koko näytelmän tarkoitus.

Raha- ja uhkapelit

Varsinkin Suomessa rahapelit ovat kaikille tuttuja. Niitä ei voi välttyä, jos liikkuu julkisissa kaupallisissa tiloissa. Raha-automaattipelejä on sijoitettu ruokakauppoihin, kioskeihin, huoltoasemille ja ravintoloihin. Monissa näissä paikoissa on myös mahdollista lotota, ostaa raaputusarpoja ja lyödä vetoa urheilusta. Vaikkei koskaan itse pelaisikaan näitä pelejä, niiden näkemiseltä on vaikea välttyä.

Yhteistä näille peleille on se, että niihin voi panostaa rahaa ja niistä voi voittaa rahaa. Tämä on tietysti keskeisin syy sille, että kutsumme näitä pelejä rahapeleiksi. Kaikkien näiden pelien lopputulos myös perustuu ainakin osittain sattumaan. Vaikka arkikielessä puhumme rahapeleistä, lainsäädännön näkökulmasta nämä pelit ovat raha-arpajaisia ja niitä koskee arpajaislainsäädäntö (Kinnunen & Jaakkola 2015).

Arkikielessä rahapelien synonyymina käytetään joskus uhkapelejä, olipa kyse pienipanoksisesta lottoamisesta tai maksimipanoksilla tapahtuvasta kasinopelaamisesta. Lainsäädännön näkökulmasta rahapelit - tai oikeammin raha-arpajaiset - ovat kuitenkin eri asia kuin uhkapelit. Rahapeli muuttuu uhkapeliksi, jos joku pelin osallinen riskeeraa peliin enemmän kuin hänellä on varaa hävitä. Uhkapelaamisen järjestäminen on kielletty Suomen rikoslaissa, mutta poikkeuksen tähän tekee Helsingin kasino, jossa siis pelaajat voivat panostaa laillisesti peleihin rahaa enemmän kuin heillä on

varaa hävitä (Rikoslaki 24.7.1998/563 § 16; ks. myös Kärki 2020; Kinnunen & Jaakkola 2015). Lainsäädännön näkökulmasta marketissa oleva raha-automaattipeli ei ole uhkapeli, mutta sama peli Helsingin kasinolla voi olla sellainen, jos sen pelaaja pelaa sitä liian suurilla panoksilla.

Uhkapelien ja -pelaamisen määritelmät ovat riippuvaisia historiallisista ja kulttuurisista konteksteista (McMillen 1996, 6). Esimerkiksi Suomessa itse pelin ominaisuudet eivät automaattisesti muuta jotain peliä uhkapeliksi. Tarvitaan myös kyseisen pelin pelaaja, jonka ominaisuudet ovat oleellisempia sen kannalta, onko kyseessä uhkapelaaminen vai raha-arpajaispelaaminen (jatkossa käytetään termejä rahapelit ja rahapelaaminen raha-arpajaisien kohdalla). Kyse on suhteellisesta asiasta: pelin ja pelaajan välisestä suhteesta sekä pelaajan sen hetkisen taloudellisen tilanteen suhteesta pelin panoksen kokoon.

Yleensä institutionaalisesti järjestetyissä rahapeleissä, olivatpa ne marketissa, kasinolla tai verkossa, on ennalta määritellyt rajat pelin panosten koolle. Esimerkiksi Suomessa rajoja määritetään Arpajaislaissa (§ 13c). Arkiympäristöön sijoitetuissa peleissä maksimipanokset ovat muutamia euroja minipanosten ollessa senttejä. Kasinoilla voi pelata myös senttien panoksilla, mutta maksimipanokset voivat olla tuhansia euroja tai suurempiakin. Yksityisesti järjestetyissä peleissä ei välttämättä ole mitään ennalta määritettyjä rajoja, vaan pelaajat sopivat keskenään, kuinka suurilla panoksilla kulloinkin pelataan.

Vaikka yksittäisen panoksen koko olisikin niin pieni, ettei sen pelaaminen muodosta uhkaa kenenkään varallisuudelle, voi pienistä tappioista kuitenkin ajan kuluessa kertyä suuria summia. Pelaaminen sisältää monesti useita panostuskierroksia, eikä pelaaminen yleensä rajoitu vain yksittäiseen pelisessioon (Goffman 1967, 155). Syy siihen, miksi kaikenlainen rahapelaaminen voidaan mieltää uhkapelaamiseksi, liittyy juuri tähän. Ihmiset tunnistavat pelaamiseen liittyvän vaaran ja pyrkivät suojautumaan sitä vastaan esimerkiksi nimeämällä pelit nimenomaan uhkapeleiksi. Samantapainen kulttuuriseen merkityksenantoon liittyvä tapa muistuttaa pelaamisen vaaroista on jakaa muiden kanssa myyttisiä tarinoita pelaajista, joiden elämä on mennyt sekaisin raha- tai uhkapelien takia (Falk & Mäenpää 1997, 132). Luultavasti jokainen suomalainen tunnistaa tarinan markettien raha-automaattipelejä pelaavista mummoista, jotka häviävät peleihin eläkkeensä. Samoin tuttuja ovat tarinat suuren voiton saaneista pelaajista, joiden elämä menee sekaisin äkkirikastumisen johdosta. Pelaamiseen liittyvä vaara ei liity pelkästään tappioihin, vaan myös suuri voitto voi muodostaa uhan pelaajille.

Kutsuipa rahapelejä uhkapeleiksi tai raha-arpajaisiksi, niihin liittyy oleellisesti riskielementti. Kun tilanne tai tapahtuma sisältää riskielementin eli sen lopputulos on

epävarma, on se Goffmanin (1967, 152) termein problemaattinen. Rahapelit ovat tästä hyvä esimerkki. Pelaajat ottavat riskin, että häviävät panostamansa summan peliin pelin lopputuloksesta riippuen. On hyvä huomioida, että riskin suuruutta voi arvioida sekä peliin liittyvien todennäköisyyksien suhteen että pelaajan taloudellisen tilanteen suhteen. Varsinkin puhtaissa onnenpeleissä pelin eri lopputulosten todennäköisyydet ovat monesti etukäteen tiedossa tai ainakin laskettavissa. Pelaajat voivat halutessaan objektiivisesti miettiä ennen panoksen asettamista, kuinka todennäköinen voitto on eli kuinka suuren riskin voittaa ja hävitä he ottavat. Jos pelaaja pelaa esimerkiksi ruletissa mustaa tai punaista, on hänellä vajaan 50 % todennäköisyys voittaa ja hieman yli 50 % todennäköisyys hävitä panoksensa. Lottoa pelatessa puolestaan päävoiton todennäköisyys on suunnilleen yksi 18,6 miljoonasta. Toisin sanoen on erittäin todennäköistä, että ainakaan päävoittoa ei tule ja pelaaja menettää panoksensa.

Rahapelaamiseen on yleensä järjestetty niin, että pelin järjestäjällä on matemaattinen etu peleissä (Cotte 1997). Pelaajat häviävät todennäköisesti pitkän ajan kuluessa, jos jatkavat pelaamista. Tämä on objektiivinen tosiasia. Rahapelaamiseen liittyy kuitenkin myös subjektiivinen riskin arvioiminen, joka on suhteessa pelaajan ominaisuuksiin ja tilanteeseen (Goffman 1967, 151, 153). Vaikka objektiivisesti kalkyloiden euron panoksen häviäminen lottoon on todennäköistä, ei riski välttämättä ole suuri pelaajan taloudelliseen tilanteeseen suhteutettuna. Pelaajalle voi olla samantekevää, häviääkö hän lottoon tai raha-automaattipeliin yhden euron. Häviäminen ei aiheuta sen enempää positiivisia kuin negatiivisiakaan seurauksia hänen elämäänsä (ks. Julkaisu IV). Pelaamiseen liittyvä subjektiivinen riski on tällöin olematon.

Tilanne on toinen silloin, jos panos on pelaajan tilanteeseen suhteutettuna suuri, vaikka todennäköisyys voittaa olisi myös suuri. Esimerkiksi vedonlyönnissä voiton todennäköisyys voi olla ennalta katsoen äärimmäisen todennäköinen, mutta lopputulos voi silti kääntyä tappiolliseksi. Jos pelaaja on tällaisessa tilanteessa panostanut vaikkapa koko omaisuutensa, on hän ottanut suuren subjektiivisen riskin, vaikka matemaattinen riski olisi kuinka pieni. Pokerin pelaamisessa tunnettu ilmiö ”tilttaaminen” eli pelaamisen hallinnan menettäminen voi johtua esimerkiksi tilanteesta, jossa objektiivisten todennäköisyyksien vastaisesti häviääkin panoksensa peliin. Tästä seuraava turhautuminen johtaa huonojen päätösten kierteeseen, mikä edelleen kasvattaa tappiollisten pelikerrosten määrää (Moreau ym. 2020; Palomäki ym. 2013).

Riskielementti tuo rahapelaamiseen mukaan pelaajien kokeman jännityksen. Mitä enemmän pelaaja riskeeraa, objektiivisesti ja subjektiivisesti, sitä jännittävämpää hänelle pelin lopputuloksen ratkaisemisen seuraaminen on (Goffman 1967, 181; Reith 2002, 131). Riskin lisäksi myös sen vastinpari mahdollisuus vaikuttaa pelaamisen

jännittävyyden kokemiseen. Kun pelaaja ottaa rahapeleissä riskin, hän saa samalla mahdollisuuden voittoon. Mitä lähempänä riskin ja mahdollisuuden realisoituminen on eli mitä lähempänä pelin lopputuloksen ratkeaminen on, sitä jännittävämmäksi pelaaminen muuttuu.

Vaikka riski ja mahdollisuus vaikuttavat vastakkaisilta käsitteiltä, eikä niitä ole yksinkertaista mitata samalla asteikolla (Goffman 1967, 159), on niillä paljon yhteistä. Tässä voidaan taas käyttää esimerkkinä lottoa, jota pelaaja pelaa yhden euron panoksella. Riski panoksena olevan euron häviämiseksi on suuri, mutta toisaalta sen häviäminen ei muodosta taloudellista riskiä pelaajan muuhun elämään. Panoksen asettamisen hetkellä riskistä muodostuu mahdollisuus voittaa jättipotti. Samalla tästä mahdollisuudesta muodostuu uusi riski pelaajalle, riski, että hän voittaa niin suuren rahasumman, ettei pysty hallitsemaan uutta tilannetta. Riski ja mahdollisuus kietoutuvat näin tiiviisti toisiinsa ja sama asia voidaan tulkita joko riskiksi tai mahdollisuudeksi tilanteesta tai, goffmanilaisittain, tulkintakehyksestä riippuen.

Asiaan tuo mukanaan vielä uuden kulman se, että englannin sana *chance* tarkoittaa sekä sattumaa että mahdollisuutta. Toisaalta riskinottoa voidaan ilmaista myös sanomalla esimerkiksi ”*we’ve got to chance it*” eli ”meidän on pakko ottaa se riski”. Rahapelien lopputuloksen määrittää aina ainakin osittain sattuma (Reith 2002, 93; Abt & McGurrin 1992). Osallistumalla näihin peleihin, pelaajat ottavat riskin (*chance*) hävitä rahaa (tai voittaa liian suuren summan), saavat samalla mahdollisuuden (*chance*) voittoon pelissä, jonka lopputuloksen eli riskin ja mahdollisuuden realisoitumisen määrittää sattuma (*chance*). Tässä mielessä onkin varsin osuvaa, että englannin kielessä rahapeleihin, erityisesti puhtaisiin onnenpeleihin, viitataan termillä ”*games of chance*”, mutta käsitteellisellä tasolla riskin, mahdollisuuden ja sattuman määritelmät tahtovat helposti sekoittua tai kietoutua yhteen (ks. Reith 2002, 39-40; Cosgrave 2008).

Onnenpelit ja taitopelit

Vaikka kaikille rahapeleille on yhteistä se, että pelin lopputulos perustuu ainakin osittain sattumaan, ei sattumaelementin merkitys ole samansuuruinen kaikissa pelissä (Mindell 2018). Pelejä voi jaotella kahteen eri leiriin sen suhteen, mikä merkitys pelaajien tiedoilla ja/tai taidoilla on pelin lopputuloksen määräytymisen kannalta (Kinnunen 2010; Reith 2002, 93; Caillois 2001). Suuri osa perinteisistä rahapeleistä, kuten ruletti, lotto ja raha-automaattipelit, ovat puhtaita onnenpelejä, joiden lopputuloksen määräytymiseen pelaajat eivät voi vaikuttaa, vaikka luulisivatkin toisin. Tällaiset pelit muodostavat esimerkiksi Veikkauksen tuotoista selvästi yli 70 % osuuden (Veikkaus 2020, 74). Onnenpeleissä pelaajat voivat itse valita esimerkiksi numerot

lottokupongista tai painaa lukitus- ja käynnistysnäppäimiä raha-automaattipelissä, mutta sen jälkeen, kun peli käynnistyy, heidän vaikutusmahdollisuutensa loppuvat. Pelin lopputuloksen määrää tästä eteenpäin sattuma, jonka pelimekanistinen toteutus ja representaatio vaihtelevat pelistä toiseen. Esimerkiksi moderneissa raha-automaattipeleissä pelin lopputulos perustuu (pseudo)satunnaisgeneraattorilla arvottuun lopputulokseen (Schüll 2012, 82), joka representoidaan pelin näytöllä digitaalisina grafiikoina, jotka voivat ottaa millaisen muodon tahansa pelin suunnittelijat haluavat. Kun pelaaja painaa raha-automaattipelien käynnistysnäppäintä, satunnaisgeneraattori arpoo satunnaisen luvun, joka osoittaa voittiko pelaaja vai ei. Arvonta esitetään pelaajalle pelin näytöllä esimerkiksi mekaanisista hedelmäpeleistä tutuilla pyörivillä kiekkoilla, joiden pysähdyttyä hedelmät asettuvat sellaiseen järjestykseen, jonka perusteella pelaaja voi tulkita, tuliko kierroksella voitto vai ei. Jos voittoa ei tullut, lopputuloksen representaatio voi kuitenkin näyttää siltä, että voitto tuli melkein, esimerkiksi yhden kiekon olisi pitänyt liikahtaa vielä yksi askel eteenpäin. Tällainen ”*near miss effect*” on todettu useissa tutkimuksissa pelaajaa palkitsevaksi tekijäksi, joka edelleen kannustaa pelaamisen jatkamiseen (Dixon ym. 2009; Griffiths 1991; Schüll 2012, 92-95).

Lotossa arvonta on järjestetty hieman eri tavalla. Pelimekaniikka ja sattuman representaatio materialisoituvat lottokoneessa, joka pyörittää numeroituja palloja, joista osa tiputetaan arvontakoreihin. Pelaajilla ei ole mahdollisuutta millään tavoin vaikuttaa tällä tavoin muotoutuvan lottorivin numeroihin. He voivat pelkästään seurata sattuman vaikutusta pelin lopputulokseen (Reith 2002, 103).

Muissakin onnenpeleissä tilanne on sama. Ennen pelin käynnistymistä pelaajat voivat omilla toimillaan yrittää pyrkiä parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen sijoittamalla pelimerkkejä voittoisiksi toivomilleen numeroille ruletissa, valitsemalla onnenumeroitaan lottokupongista tai poimimalla mieleisensä raaputusarvan arpakansiossa. Kun arpa on valittu, samalla on määräytynyt myös se, voittaako pelaaja vai ei. Vaikka itse raaputtaminen tapahtuukin vasta arvan valitsemisen ja maksamisen jälkeen, ei raaputtamisella ole mitään vaikutusta ennalta arvottuun tulokseen. Ruletissa arvonta tapahtuu panostusten jälkeen melko välittömästi ja lotossa kupongin maksamisesta voi mennä päiviä ennen pelin lopputuloksen ratkeamista. Aikaväli panostuksesta arvannon lopputuloksen paljastumiseen voi vaihdella huomattavasti pelistä toiseen, mutta tällä aikavälillä pelaajien teot ovat merkityksettömiä pelin lopputuloksen kannalta. Silti myös tähän pelin vaiheeseen liittyy pelaajan näkökulmasta omanlaistaan jännitystä (Goffman 1967, 177-178).

Tilanne on toinen peleissä, joissa pelaajat voivat omilla taidoillaan vaikuttaa pelin lopputulokseen. Perinteisistä kasinopeleistä erityisesti pokeri, mutta myös blackjack,

ovat tällaisia. Pokerissa pelataan muita pelaajia vastaan. Pelaajat pyrkivät arvioimaan omien korttiansa hyvyyttä suhteessa muiden pelaajien kortteihin ja muodostavat sen perusteella pelistrategiansa. Yhteen pokeripeliin liittyy useita panostuskierroksia, jolloin pelaajat voivat vaikuttaa pelin kulkuun. Huonotkin kortit saanut pelaaja voi panostaa kierroksella niin paljon, että toiset pelaajat eivät uskalla jatkaa pelaamista, jolloin tällä tavalla bluffannut pelaaja vie potin. Korttien ja käsien todennäköisyyksien laskemisen lisäksi oleellinen taito pokerissa on kyky lukea muita pelaajia ja luoda oma pelistrategia sen mukaisesti. (Palomäki ym. 2013; McCormack & Griffiths 2012).

Pokerissakin on sattumaelementti mukana. Jokaiselle pelaajalle jaetaan alussa kortit sattumanvaraisesti, mutta sen jälkeen pelaajat voivat omilla taidoillaan pyrkiä parantamaan lähtöasetelmaansa. Yksittäisessä pelissä sattumalla voi olla ratkaiseva rooli, jolloin aloittelevakin pelaaja voi voittaa ammattilaisen (Svartsjö ym. 2008; Meyer ym. 2013). Pidemmällä aikavälillä taitavampi pelaaja kuitenkin voittaa pokerissa.

Blackjackissä samaa peliä voi pelata useampi pelaaja, mutta he eivät kuitenkaan pelaa toisiaan vastaan, vaan pelinjärjestäjää vastaan. Kuitenkin myös toisten pelaajien teot vaikuttavat pelin lopputuloksen määräytymiseen (Marksbury 2009; Goffman 1967, 210-211). Pelaajat näkevät, mitä kortteja muuta pelaajat ovat saaneet ja voivat mm. sen perusteella tehdä päätöksiä siitä, kannattaako heidän pyytää lisäkorttia vai ei. Blackjackissä on teoreettisesti mahdollista kortteja laskemalla kääntää pelin todennäköisyydet pelaajan eduksi (Shalin 2016, 11; Uline 2016). Korttien laskeminen ainakin apuvälineitä käyttämällä on kuitenkin yleensä kielletty pelipaikkojen säännöissä ja liian hyvin pelissä menestyneille pelaajille annetaan herkästi porttikieltoja pelien äärelle (Zutis & Hoey 2009). Tästä huolimatta tiedossa on, että jotkut pelaajat ovat pystyneet pitkäaikaisesti hankkimaan elantonsa blackjackiä pelaamalla (Werthamer 2009), mikä ei ole mahdollista puhtaissa onnenpeleissä.

Pokerin ja blackjackin lisäksi ammattilaispelaajia on myös vedonlyönnin parissa. Toisin kuin esimerkiksi pokerissa, vedonlyönnissä pelaajat eivät kuitenkaan voi itse vaikuttaa vedonlyönnin kohteena olevan tapahtuman lopputulokseen. Siinä mielessä pelaajien asema suhteessa rahapelin lopputuloksen määräävään tapahtumaan on sama kuin puhtaissa onnenpeleissä. Vedonlyöjillä voi kuitenkin olla sellaista informaatiota, jonka perusteella he voivat muita paremmin arvioida kohteen lopputuloksen todennäköisyyksiä, ja sitä kautta pyrkiä minimoimaan sattuman vaikutusta vetoonsa. Alho (1981, 106-107) kutsuukin vedonlyöntipelejä pikemminkin tieto- kuin taitopeleiksi. Mitä enemmän ja laadukkaampaa informaatiota vedonlyöjällä on, sitä paremmat mahdollisuudet hänellä on voittaa ja sitä paremmat asetelmat hänellä on suhteessa muihin vedonlyöjiin.

Suuri osa vedonlyönnistä on yhteydessä kilpaurheiluun. Kilpaurheilun ja vedonlyöntimarkkinoiden kehittyminen on ollut tiiviissä yhteydessä uusien tiedonvälitysteknologioiden kehittymisen kanssa ainakin lennättimen keksimisestä asti (Elias ja Dunning 1986, 219-221). Vetoa lyödään esimerkiksi jalkapallo-otteluiden tai ravien lopputuloksista. Sisäpiirin tieto avainpelaajien loukkaantumisista tai hevosten kuntopiikeistä auttaa vedonlyöjiä panostamaan rahansa todennäköisimmän lopputuloksen puolesta. Vetoa lyötyään he eivät yleensä kuitenkaan itse pääse jalkapallokentälle tai hevosen ohjaksiin vaikuttamaan siihen, kuka kilpailun voittaa. Sen sijaan he voivat seurata kilpailua samalla tavalla kuin lottoajat seuraavat arvontaa tai raha-automaattipelaajat seuraavat tapahtumia näytöltä eri kommunikaatiokanavia hyödyntäen.

Puhtaat onnenpelit ovat demokraattisia (Caillois 2001, 119). Kenelläkään pelaajista ei ole etua suhteessa muihin pelaajiin. Kaikilla on yhtäläiset mahdollisuudet voittaa tai hävitä. Taito- ja tietopeleissä (ks. Alho 1981, 106-107) pelaajien henkilökohtaiset kyvyt ja resurssit sen sijaan asettavat pelaajat eriarvoiseen asemaan suhteessa toisiinsa. Mukana on silti aina myös sattumaelementti, joka antaa mahdollisuuden myös vähemmän taitavalle pelaajalle menestyä näissä peleissä. Esimerkiksi ennen lottoa oli yleisempää, että urheiluveikkauspelejä pelasivat myös sellaiset pelaajat, jotka eivät välttämättä veikattavista kohteista kovin paljon tienneet (Matilainen & Raento 2014; Karekallas ym. 2014). Taitopelejä on siis mahdollista pelata myös puhtaina onnenpeleinä, mutta onnenpelien pelaamisessa taidoilla ei ole merkitystä lopputuloksen ratkaisemisen kannalta.

Vaikka vedonlyönti mielletään yleensä nimenomaan taitopeliksi, oikeastaan kaikessa rahapelaamisessa on kyse vedonlyönnistä. Pelaajat lyövät vetoa, että heidän valitsemansa lottorivi vastaa lottokoneesta tippuneiden pallojen numeroita tai seuraava kierros automaattipelissä antaa voittoon oikeuttavan tuloksen pelin näytölle. Kaikille rahapeleille yhteistä on se, että pelaajat asettavat rahapanoksen jonkin epävarman lopputuloksen puolesta. Pelit eroavat sen suhteen, kuinka paljon pelaajat itse voivat vaikuttaa panostuksensa tai vedonlyöntinsä kohteen lopputuloksen määräytymiseen ja kuinka paljon pelaajilla on mahdollisuuksia kerätä etukäteen tietoa lopputulokseen vaikuttavista tekijöistä, joiden perusteella he voivat paremmin kohdistaa panostustaan.

2.1.3 Raha ja pelit

Kun tarkastellaan materiaalista hyötyä tavoittelevia pelaajia, on syytä erottaa toisistaan rahapelien pelaajat ja urheilun tai kulttuurin ammattilaiset. Ammattiurheilijat

osallistuvat peleihin tai kilpailuihin tavoitteenaan palkkio, palkka tai titteli. Niinpä he eivät Caillois'n (2001, 6) mukaan ole pelaajia vaan työläisiä. Heidän tapauksessaan pelien kehys on istutettu "työskenteleminen" kehyyksen sisään, joten kyseessä ei ole pelaaminen Huizingan (1984) tai Caillois'n (2001) tarkoittamassa mielessä. Ammattilaisten erottaminen muista pelaajista on tärkeää, koska pelit ovat ensisijaisesti vapaaehtoista ja vapaa-aikaan kuuluvaa toimintaa. Palkkaa nauttiva jalkapalloilija ei voi itse päättää osallistumisestaan työhönsä kuuluviin otteluihin. Niiden ulkopuolella hän on tietysti samassa tilanteessa kuin muutkin ihmiset.

Rahapeleistä tavoiteltava materiaallinen hyöty kuuluu tiiviisti pelien kehyykseen. Voittoa ei makseta ulkopuolelta palkkana hyvästä pelimenestyksestä, kuten esimerkiksi ammattuurheilijoiden tapauksessa, vaan kyseessä on pelkkä kehyykseen jo kuuluvan omaisuuden uusjako (Caillois 2001, 5). Sillä hetkellä, kun rahapelien pelaaja asettaa panoksen peliä varten, raha siirtyy pois arkielämää määrittelevistä kehyyksistä osaksi pelien kehystä. Panoksen asettaminen voidaan nähdä symboliksi pelien kehyykseen siirtymisestä (Julkaisu I; Goffman 1967, 152; Reith 2002, 146).

Raha ja pelit liittyvät monilla muillakin tavoin toisiinsa kuin perinteisissä rahapeleissä on ollut tapana. Automaattiviihdepelaamisella ja raha-automaattipelaamisella on yhteistä historiaa (Ernqvist 2009). Ne ovat välillä erkaantuneet toisistaan ja toisaalta uusien innovaatioiden myötä niiden välinen raja on välillä tullut hämärämmäksi. Esimerkiksi Suomessa entinen Raha-automaattiyhdistys operoi sekä raha-automaattipelejä että viihdepeliautomaatteja (Kortelainen 1988), mikä on yksi osoitus näiden pelimuotojen yhteisistä juurista.

Peliautomaateille, olipa kyseessä viihde- tai rahapeli, on olennaista pelisession tai -kierroksen maksullisuus. Samalla tavalla kuin raha-automaattipelissä on maksettava panos, jotta pelin voi käynnistää, täytyy viihdepeliautomaatissakin suorittaa maksu ennen pelaamisen alkamista. Kun kierros on loppu, täytyy panostaa tai maksaa uudelleen. Riippuen siitä, kuinka hyvin tai huonosti pelissä menestyy, voi pelisession aikana joutua maksamaan useita kertoja (Alha 2020, 27).

Kun viihdepelaamisessa seurasi peliautomaattien jälkeen kotipelikonsoleiden ja -tietokoneiden aikakausi, muuttuivat myös maksamisen tavat. Kotona pelatessa ei jokaisesta kierroksesta tai sessiosta tarvinnut enää maksaa uudelleen. Riitti, kun pelin osti kaupasta kertamaksulla (Toivonen & Sotamaa 2010; Alha 2020, 19-20). Pelejä myös kopioitiin ja jaettiin kavereiden kesken ja sekä muillakin tavoin, esimerkiksi ”purkeissa” (BBS, *bulletin board system*; ks. Suominen ym. 2019) jo ennen laajakaistainternetiä, jolloin pelaamiseen ei välttämättä tarvinnut käyttää rahaa pelikoneen hankkimisen jälkeen ollenkaan, lukuun ottamatta tietoliikenneyhteyksien kustannuksia. Tämä merkitsi samalla myös aiempaa selkeämpää eroa viihde- ja rahapelaamisen

välille. Rahapelaaminen pysyi julkisella alueella, kun viihdepelaaminen siirtyi aiempaa enemmän yksityisiin tiloihin.

Rahapelaamisen laajamittaisempi siirtyminen myös yksityisiin tiloihin mahdollistui internetin kehittymisen myötä (Wood & Williams 2009). Samalla viihde- ja rahapelaamisen välinen lähentyminen tuli jälleen mahdolliseksi. Lähentyminen on jatkunut tähän päivään asti siten, että voidaan puhua jo digi- ja rahapelaamisen konvergoitumisesta (Macey & Kinnunen 2020; Wardle 2021) eli näiden kahden pelityypin vähittäisestä samankaltaistumisesta. Lähentymiselle ja konvergoitumiselle loi perustaa digitaalisen teknologian kehittyminen. Yhteyksien lisääntymisen ja nopeutumisen myötä myös tiedostokooltaan isoja viihdepelejä voitiin ryhtyä jakelemaan digitaalisesti verkossa, ja pelien yhteyteen oli mahdollista kehittää uudenlaisia lisäosia ja -palveluita. Yhteinen pelaaminen ja pelaajien välinen vuorovaikutus verkon välityksellä yleistyivät vähitellen myös verkkopelaamisen parissa, niin viihde- kuin rahapeleissä (Williams ym. 2012; Stenros & Sotamaa 2009).

Verkkorahapelaaminen tarkoitti aluksi yksinpelaamista (Griffiths 2003). Pelaaja pystyi esimerkiksi täyttämään virtuaalisen lottokupongin pelioperaattorin sivustolla tai pelaamaan virtuaalista raha-automaattipeliä (Kinnunen 2010; Julkaisu II). Pelaajat eivät voineet olla keskenään tekemisissä verkkopelaamisen alkuvaiheessa 1990-luvulla. Pelaajien välinen vuorovaikutus tuli keskeisemmäksi 2000-luvun puolivälissä, erityisesti nettipokeribuumin myötä. Samoihin aikoihin alkoi internetiin muodostua myös kokonaan uudenlaisia pelejä ja pelisivustoja, joilla oli piirteitä sekä perinteisistä rahapeleistä että viihdepeleistä (Wood & Williams 2009; Kinnunen 2010). Lisäksi viihdepeleihin kehitettiin uudenlaisia rahastusmalleja, joiden myötä raja raha- ja viihdepelien välillä alkoi hämärtyä eli ne alkoivat aiempaa selvemmin konvergoitua.

Verkkopelaamisen myötä yleistyivät pelityypit, joita pelaajat eivät voineet ostaa itselleen kertamaksullisina tuotteina. Pelit eivät sijainneet välttämättä ollenkaan omalla pelilaitteella, vaan erillisillä internetpalvelimilla, joihin omalla laitteella otettiin yhteys. Nämä pelit eivät myöskään välttämättä olleet, eivätkä edelleenkään ole, valmiita tai niin sanotusti läpipelattavia, vaan niihin kehitetään ja lisätään jatkuvasti sisältöä ja pelaajien toiminta myös jatkuvasti muokkaa pelitapahtumia uudenlaisiksi. Kertamaksun sijaan pelaajien on maksettava pääsystä peliin aina tietyn ajaksi, esimerkiksi kuukaudeksi (Alha 2020, 26-27). Mikäli pelaamista halutaan sen jälkeen jatkaa, on suoritettava uusi kuukausimaksu. Tässä suhteessa pelaaminen muistuttaa jälleen peliautomaatti- tai raha-automaattipelaamista. Pelaamisen jatkuessa on suoritettava uusia maksuja, vaikkei yksittäisistä kierroksista tai sessioista tarvitsekaan maksaa. On kuitenkin selvä, että pitemmän ajan kuluessa pelaamiseen kuluu enemmän rahaa kuin kertamaksullisten pelien yhteydessä.

Internetpalvelimilla pyörivät pelit mahdollistivat laajemman pelaajien välisen vuorovaikutuksen kuin henkilökohtaiset pelilaitteet. Pelaajat pystyivät kokoontumaan samalle virtuaaliselle alustalle, esimerkiksi MMO-peliin (*massively multiplayer online game* eli massiivinen monen pelaajan peli, ks. esim. Asbell-Clarke ym. 2012) tai nettipokeripöytään, eri puolilta maailmaa (Farnsworth & Austrin 2010). Pelistä riippuen pelaajat pystyivät kommunikoimaan toisilleen reaaliaikaisesti esimerkiksi chattiä tai pelin sisäisiä äänikanavia hyödyntäen. He pystyivät myös pelaamaan yhdessä eri tavoin, esimerkiksi yhteistyössä joukkueina, klaaneina tai kiltoina (Williams & Kirschner 2012; Snodgrass ym. 2017; Hellman & Majamäki 2016) tai toisiaan vastaan (Ducheneaut ym. 2006). Kilpailullinen pelaaminen toi mukanaan myös mielenkiintoiset yhteydet rahapelaamiseen.

Verkkopelaamisen yleistymisen myötä internetiin perustettiin myös niin sanottuja *skill gaming*- eli taitopelisivustoja (Wood & Williams 2009, 15). Nämä sivustot tarjoavat monipuolisen kattauksen kasuaali- tai pienpelejä, joiden pelaaminen kestää yleensä muutaman minuutin. Pelit ovat hieman muokattuja versioita monille muista yhteyksistä tutuista peleistä, kuten pasianssista, Tetriksestä tai erilaisista pulmapeleistä, jolloin pelaamisen aloittamisen kynnyks on matalalla. Pelaaminen on ilmaista, mutta vaatii rekisteröitymisen sivustolle ja samalla pelaajien muodostamaan yhteisöön. Taitosivustojen pelejä on mahdollista pelata yksinpeleinä, mutta lisäarvoa pelaamiseen saa nimenomaan siitä, että pelejä on mahdollista pelata muita pelaajia vastaan. Pelaajat voivat haastaa muita yhteisön jäseniä kaksintaisteluun tai he voivat osallistua usean pelaajan turnauksiin. Pelaajien välillä ei ole suoraa reaaliaikaista vuorovaikutusta, eivätkä he siis voi vaikuttaa toistensa pelaamiseen. Sen sijaan jokainen pelaaja pelaa oman pelinsä yksin koettaen saavuttaa mahdollisimman suuren pistemäärän pelissä. Kun jokainen kaksintaisteluun tai turnaukseen osallistunut pelaaja on saanut oman pelinsä päätökseen, voittaja on parhaan pistemäärän saavuttanut pelaaja. (Kinnunen 2010)

Rahapelaamisen kannalta mielenkiintoiseksi taitopelisivustot muodostuvat erityisesti siksi, että pelaajat voivat panostaa ja voittaa oikeaa rahaa pelaamisensa perusteella. Taitopelisivustoilla pelaajat voivat lyödä vetoa siitä, että he ovat parempia pelaajia kuin vastustajansa. Panoksen suuruus on kymmenistä senteistä muutamiin euroihin per peli. Pelaajien asettamista panoksista muodostuu potti samalla tavalla kuin esimerkiksi pokerissa. Parhaan tuloksen saanut pelaaja (sekä isoissa turnauksissa myös muutama muu kärkipelaaja) voittaa potin, josta pelinjärjestäjä ensin vähentää oman osuutensa palkkiona siitä, että on mahdollistanut pelaajien välisen kilpailun.

Vaikka pelaajat voivat panostaa ja voittaa oikeaa rahaa, ei taitopelisivustoja kuitenkaan yleensä lainsäädännössä katsota varsinaiseksi rahapelaamiseksi, koska

pelaajien taito on ratkaisevassa osassa voittajan määräytymisessä (ks. Gainsbury ym. 2014, 198). Pelaaminen kuitenkin sisältää monia samanlaisia elementtejä kuin vaikkapa nettipokeri, joten pelaajien pelikokemuksen kannalta kyseessä voi olla hyvinkin rahapelimäinen toiminta.

Taitopelisivustoilla pelaamisen voi nähdä osana myös viime vuosina yleistynyttä kilpapelaamista tai e-urheilua. Kilpapelaamisessa pelaajat, monesti useamman pelaajan joukkueet, pelaavat toisia pelaajia vastaan pelin voitosta samalla tavalla kuin perinteisessä joukkueurheilussa (Turtiainen ym. 2020; Taylor 2012). Kuten perinteisen urheilun parissa, myös kilpapelaamisessa osa pelaajista on ammattilaisia, jotka ansaitsevat sponsori- ja turnauspalkkioina satojatuhansia tai jopa miljoonia euroja (Witkowski 2014; Parshakov & Zavertiaeva 2018). Kilpapelaamisessa pelaajat eivät kuitenkaan lyö vetoa omasta pelaamisestaan samalla tavalla kuin pelaajat taitopelisivustoilla, vaan pelaamisesta saatavat rahapalkkiot muodostuvat muilla tavoin, esimerkiksi turnausten osallistumismaksuista tai peliyhtiön lahjoittamana. Muut voivat sen sijaan lyödä vetoa kilpapelioitteluiden lopputuloksesta täsmälleen samalla tavalla kuin lyödään vetoa mistä tahansa urheilutapahtuman tuloksesta. Esimerkiksi Suomessa Veikkaus tarjoaa nykyisin kilpapelaamista vedonlyöntien kohteeksi. Vedonlyönti kilpapelaamisesta ei ole vielä kovin yleistä esimerkiksi suomalaisten keskuudessa verrattuna muuhun rahapelaamiseen. Vuoden 2020 Pelaajabarometrin mukaan vain 2,5 % suomalaisista on lyönyt vetoa kilpapelaamisesta (Kinnunen ym. 2020).

Vaikka raha ei olisikaan suurin pelaamista motivoiva tekijä taitopelisivusto- tai kilpapelaamisessa, rahapalkinnon tai -voiton mahdollisuudella on vaikutusta pelikokemukselle, kuten rahapelaamisessakin. Pelkkä vastustajan voittaminen voi olla riittävä motivaatio ja jännityksen aiheuttaja pelaamiselle, mutta rahapanoksella on mahdollista lisätä pelin jännittävyttä (vrt. Reith 2002, 146; Goffman 1967, 181; Julkaisu I). Taitopelisivustopelaajalla on tässä mielessä kilpapelaajaa paremmat mahdollisuudet itse säädellä jännityksen määrää panoskokoa säätämällä. Kilpapelaajillakin on toki teoreettinen mahdollisuus lyödä vetoa omasta pelaamisestaan, jolloin pelissä olevat panokset kasvavat edelleen, mutta kyseinen toiminta ei ole vastaavalla tavalla integroitu osaksi pelitapahtumaa. Lisäksi on vähintään moraalisesti kyseenalaista, ellei kilpaorganisaation ja/tai vedonlyöntioperaattorin säännöissä kokonaan kiellettyä, lyödä vetoa kohteesta, jonka kulkuun voi itse vaikuttaa, jos samaan aikaan vetoa lyövät myös pelin ulkopuoliset, joilla samaa vaikutusmahdollisuutta ei ole (ks. Kinnunen 2010). Erityisesti oman tappion puolesta vedon lyöminen on kiellettyä ottelumanipulaatiota, jonka valvominen on kuitenkin hankalaa (Toomey 2019).

Taitopelisivustopelaamisessa pelaajilla on mahdollista käyttää ja voittaa rahaa. Useissa muissakin uudenlaisissa verkkopelaamisen tyypeissä pelaajilla on

mahdollisuus rahan kuluttamiseen, mutta rahan ansaitseminen tai voittaminen ei yleensä ole mahdollista. Kuukausimaksullisten verkkopelien lisäksi rahan käyttäminen on yleistynyt erityisesti *free-to-play*-peleissä (F2P- eli ilmaispeleissä, joiden aloittaminen on ilmaista, mutta pelaajia kannustetaan rahankäyttöön pelaamisen aikana, ks. esim. Paavilainen ym. 2013) ja muissakin peleissä, jotka perustuvat pelit palveluina (*games as services*) -malliin (Sotamaa & Karppi 2010; Sotamaa ym. 2020).

Pelit palveluna -malliin pohjautuvia pelejä ei voi ostaa tai lunastaa itselleen kertamaksullisina tuotteina, vaan rahankäytölle on luotu jatkuvia mahdollisuuksia myös pelaamisen alkamisen jälkeen. Pelaajat voivat ostaa peliin liittyvältä markkinapaikalta erilaisia peliin liittyviä hyödykkeitä, kuten pelin lisäosia tai -kenttiä, pelihahmon muokkaamiseen käytettäviä kosmeettisia hyödykkeitä tai esimerkeiksi lisää voimaa, resursseja tai aseita, joita tarvitaan pelissä menestymiseen (Marder ym. 2019; Gainsbury ym. 2016b). Osa ostettavista hyödykkeistä ei suoranaisesti vaikuta pelin kulkuun, mutta niillä voi olla suuri merkitys pelikokemuksen kannalta (Alha ym. 2018). Osalla maksullisista hyödykkeistä sen sijaan voi saada etua muihin pelaajiin nähden, mitä ei ole aina katsottu hyvällä pelaajien keskuudessa, erityisesti jos pelaaminen on kilpailullista tai tapahtuu muita pelaajia vastaan (Alha 2020, 88; Alha ym. 2014; Paavilainen ym. 2013).

Aiemmin tuotteena hankittuja pelejä ja pelityyppejä on muokattu yhä enenevässä määrin hyödyntämään palvelumallia. Pelin kehittäjille tällä on se etu, että tuotetta eli peliä ei ole pakko saada samalla tavalla valmiiksi kuin kertamaksullista peliä myydessä. Peliä on mahdollista muokata julkaisun jälkeen ja virheitä ehditään korjaamaan sitä mukaa, kun niitä löydetään (Alha 2020, 34-36). Pelaajien tekemisiä seuraamalla peliä on mahdollista säätää mielenkiintoisemmaksi ja useampia pelaajia houkuttavammaksi. Samalla voidaan koko ajan luoda uusia myytäviä hyödykkeitä pelin oheen.

Pelaajille mallin hyöty pülee erityisesti siinä, ettei peliin välttämättä tarvitse kuluttaa ennakolta suurta summaa eli esimerkiksi useiden kymmenien eurojen kertamaksua ennen kuin peliä pääsee edes kokeilemaan (Alha ym. 2018). Palvelumallissa pelaamisen aloittaminen on halpaa, ja F2P-peleissä kokonaan ilmaista, jolloin maksamisen aika tulee vasta, kun peliä on ensin jonkin aikaa pelattu.

Palvelu- ja ilmaispelimalleilla on ollut vaikutusta pelien suunnitteluun (Kultima 2018; Julkaisu V). Kun tuloja on kerättävä pieninä puroina pidemmän ajan kuluessa, on pelejä täytynyt muokata sellaisiksi, että pelaajat suostuvat suorittamaan useita maksuja pelaamisen jatkuessa (Wardle 2021, 20). Ensinnäkin itse maksuista on tehty niin pieniä ja maksutapahtumista pelin sisällä mahdollisimman helppoja, jotta maksamisen kynnys olisi erityisen matalalla (Julkaisu IV, V). Tällaisista peleissä olevista maksuista puhutaan yleisesti mikromaksuina. Toiseksi pelien sisälle on luotu useita

eri tapoja saada pelaajat suorittamaan mikromaksuja (McGaffrey 2019; Kim ym. 2017). Jo aiemmin mainittujen kosmeettisten ja pelin kulkuun vaikuttavien hyödykkeiden ostamiseksi tarjoamisen lisäksi pelejä on rytmitetty siten, ettei pelissä eteneminen ole mahdollista omaan tahtiin, ellei mikromaksun maksamalla lunasta välitöntä pääsyä jatkoon (Hamari ym. 2020). Pelaaja voi esimerkiksi joutua odottamaan tunnin päästäkseen jatkamaan pelaamista, jos hän haluaa pelata kokonaan ilmaiseksi.

Pelisuunnittelijat pitävät yhtenä hyvän ilmaispelein kriteerinä, että peli on aidosti mahdollista pelata läpi kokonaan ilmaiseksi, mutta pelaamisen ei tällöin tarvitse olla helppoa, eikä välttämättä miellyttäväkään (Julkaisu V; Alha ym. 2014). Ilmaispeleissä on ollutkin paljon piirteitä, jotka ovat ärsyttäneet pelaajia. Esimerkiksi jatkuva mainostaminen pelin sisällä ja liiallinen muistuttaminen peleistä hälytyksillä pelin ulkopuolella on pelaajista ärsyttävää (Paavilainen ym. 2013). Samoin paheksuntaa ovat herättäneet niin sanotut *pay-to-win*-tilanteet, joissa eniten rahaa käyttäneet pelaajat saavat suhteettoman suuren edun pelissä muihin pelaajiin ja varsinkin ilmaispeleisiin nähden. Pelaajat eivät myöskään pidä pelaamista hidastavien tai ajoittain pysäyttävien esteiden, joilla pelaajia kannustetaan maksamaan mikromaksuja, epäonnistuneesta rytmittämisestä (Alha 2020, 85-86).

Ilmaispelein suunnittelu onkin tasapainoilua hyvän pelin vaatimusten ja rahastusmallin asettamien tavoitteiden välillä. Liian aggressiivinen mikromaksujen tyrkyttäminen vieraannuttaa pelaajat, mutta liian helposti ilmaiseksi pelattava hyvä peli ei ole kannattavaa liiketoimintaa, vaikka pelillä olisi miljoonia pelaajia. Pelaajat puolestaan arvioivat maksuja sen suhteen, mitä lisäarvoa ne tuovat pelaamiseen (Alha ym. 2018). Jos mikromaksun suorittamalla pelikokemuksesta muodostuu miellyttävämpi, on kynnys uusiin maksuihin aiempaa matalampi. Ilmaispeleihin rahaa käyttämällä pelaajat voivat säädellä pelikokemuksensa laatua samalla tavalla kuin esimerkiksi raha-automaattipelaajat panoskokoa muokkaamalla säätelevät pelaamisen intensiteettiä, rytmitystä ja kestoja (Julkaisu IV).

Yksi suosituimmista ilmaispelein genreistä ovat olleet leikkirahalla pelattavat kasinopelit eli niin sanonut *social casino games* -pelit (Gainsbury ym. 2014; Macey & Kinunen 2020; Wardle 2021, 36-37). Nämä pelit muistuttavat ulkoisesti verkkorahapelisivustoilta löytyviä pelejä, kuten rulettia, raha-automaattipelejä tai pokeria, mutta pelaajat eivät voi panostaa tai voittaa oikeaa rahaa niistä (Kim ym. 2017; Wohl ym. 2017). Pelit sijaitsevat sosiaalisen median palveluissa, kuten Facebookissa, tai niitä voi ladata mobiililaitteelle sovelluskaupoista, kuten Google Playstä (Jacques ym. 2016; King & Delfabbro 2016; Gainsbury ym. 2016a). Peleihin liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on keskeisessä roolissa näissä peleissä, kuten monissa muissakin ilmaispeleimallia hyödyntävässä verkkopelissä (Kristiansen & Severin 2020a).

Leikkirahalla pelattavat kasinopelit ovat erinomainen esimerkki siitä, kuinka raha- ja digipelit ovat konvergoituneet eli kuinka raja rahapelien ja vihteellisten digipelien välillä on hämärtynyt erityisesti verkossa (Kim & King 2020; Armstrong ym. 2018; Hayer ym. 2018). Samalla ne kyseenalaistavat rahan keskeisen roolin rahapelaamista motivoivana tekijänä. Miksi pelaajat haluavat ensinnäkin pelata ”rahapelejä”, jos niistä ei ole mahdollista voittaa rahaa? Toinen, vähintään yhtä oleellinen kysymys on, miksi pelaajat lisäksi haluavat kuluttaa rahaa näihin peleihin jopa niin paljon, että pelit ovat olleet kaikkein tuottoisin ilmaisapelien kategoria (Gainsbury ym. 2016a)? Itse pelin täytyy olla pelaajille niin merkityksellinen, ettei rahavoiton puuttuminen ole ratkaiseva tekijä pelaamisessa. Pelaamisen oheen luodut kulutusmahdollisuudet puolestaan mahdollistavat pelikokemuksen säätelyn rahaa käyttämällä samalla tavalla kuin muissakin ilmaispeleissä.

Social casino games -pelejäkin pelataan rahalla, nimittäin leikkirahalla eli pelikohtaisella valuutalla. Ilmaispeleille on tyypillistä, että niissä hyödynnetään kahta tai useampaa eri valuuttaa, joita voi karkeasti jaotella pehmeisiin (*soft currency*) ja koviin (*hard currency*) valuuttoihin (Luton 2013; Julkaisu IV, V). Pehmeää valuuttaa pystyy monesti kerryttämään pelaamalla ja sitä voi käyttää rajoitetummin peliin liittyviin ostoksiin. Kovaa valuuttaa on yleensä helpointa, ja joskus mahdollista ainoastaan, hankkia oikealla rahalla ostamalla. Kovaa valuuttaa pystyy käyttämään yleensä kaikkiin peliin liittyviin ostoksiin. Kovaa valuuttaa on mahdollista muuntaa pehmeäksi valuutaksi, mutta toisinpäin vaihtaminen on yleisesti estetty. Silti yksisuuntainenkin vaihtoprosessi antaa pelaajille mahdollisuuden laskea pehmeän valuutan arvoa suhteessa kovaan valuuttaan ja sitä kautta oikeaan rahan (Julkaisu IV, V). Tämän perusteella leikkirahallakin pelatuista kasinopeleistä voi saada samantapaisia kokemuksia kuin oikean rahan rahapeleistä.

Leikkirahalla pelattavat kasinopelit ovat kiinnostaneet myös rahapelien yhteiskunnallisia säätelijöitä, koska ne ovat tulleet niin lähelle perinteisiä rahapelaamisen muotoja (Parke ym 2012; Gaisbury ym. 2014; Derevensky & Griffiths 2019). Toistaiseksi kuitenkin kyseisiä pelejä ei yleisesti ole katsottu rahapeleiksi, eikä sitä kautta rahapelisäätelyviranomaisten toimialaan kuuluviksi, mutta tilanne digi- ja rahapelien välisellä rajalla on viranomaisten seurannassa. Viime aikoina viranomaisten kiinnostus on kuitenkin suuntautunut enemmän digipeleissä yleistyneisiin yllätyslaatikoihin (*loot box*) (Macey & Hamari 2018; Zendle ym. 2020; DeCamp 2020; Macey & Kinnunen 2020; Wardle 2021).

Yllätyslaatikot ovat eri peleihin integroituja arpajaiselementtejä, joista pelaajat voivat saada pelin kannalta arvokkaita tai merkityksellisiä asioita (Kristiansen & Severin 2020b). Pelaajat voivat kohdata yllätyslaatikoita pelin eri vaiheissa. Yllätyslaatikkojen

kerääminen tai haltuun ottaminen on ilmaista, mutta laatikkojen avaamisesta täytyy maksaa, yleensä pelin sisäisellä kovalla valuutalla. Pelaajat eivät voi etukäteen tietää, mitä ja kuinka arvokkaita asioita yllätyslaatikoissa on, vaan heidän täytyy ottaa samanlainen riski kuin esimerkiksi raaputusarpoja ostettaessa, että avaamisen hinta eli panos on pienempi kuin laatikosta paljastuva asia eli palkinto. Raaputusarvoista ja monista muista rahapeleistä yllätyslaatikot eroavat siinä, että yleensä kaikissa yllätyslaatikoissa on jotain, kun rahapeleissä pelaaja jää monesti kokonaan ilman voittoa tai palkintoa. Yllätyslaatikosta paljastuvan asian arvo peliin liittyvällä markkinapaikalla voi kuitenkin olla pienempi kuin avaamisen hinta. Toisinaan laatikoista voi kuitenkin paljastua myös asioita, joita ei voi ostaa edes oikealla rahalla peleihin liittyviltä markkinapaikoilta. Tällä tavalla pelaajia kannustetaan kuluttamaan rahaa yllätyslaatikkojen avaamiseen samalla tavalla kuin rahapeleissä hyödynnetään jättipotteja pelaamisen motivointiin.

Yllätyslaatikot, joita on monia erilaisia, toimivat yleensä samalla peruseriaaiteella kuin arpajaiset ja sitä kautta muistuttavat hyvin läheisesti rahapelejä (Zendle & Bowden-Jones 2019; King ym. 2019; King & Delfabbro 2020; Wardle 2021, 68). Rahapeleiksi niitä ei kuitenkaan yleisesti ole laskettu, koska yllätyslaatikoista ei voi voittaa oikeaa rahaa. Rahapelejä koskeva lainsäädäntö ja sääntely vaihtelee kuitenkin eri maissa, ja esimerkiksi Alankomaissa paikallinen rahapelivalvoja Kansspelautoriteit on omassa tutkimuksessaan päätellyt, että neljässä kymmenestä tarkastellusta pelistä peleihin sisällytetyt yllätyslaatikot olisivat Alankomaiden nykyisen rahapelilainsäädännön vastaisia (Kansspelautoriteit 2018).

Vaikka yllätyslaatikoista ei voisiakaan voittaa oikeaa rahaa, on niistä saataville palkinnoille usein mahdollista laskea rahallinen arvo tai ainakin pelivaluutallinen arvo, koska yllätyslaatikoista saatavia asioita myydään peleihin liittyvillä markkinapaikoilla. Vaikka pelin säännöissä olisikin kielletty myydä yllätyslaatikoista saatavia voittoja muille, näin kuitenkin saatetaan toimia epävirallisilla markkinapaikoilla (Cloward & Abarbanel 2020), jotka muistuttavat esimerkiksi japanilaisia *pachinko*-pelin yhteyksiin syntyneitä vaihtopisteitä (Alires 2014). Jos pelaajat pystyvät teknisesti lahjoittamaan esineitä tai asioita toisilleen, tällöin he voivat myös epävirallisesti sopia vaihdantaan liittyvistä maksuista. Mikäli tosiasiallisesti palkintoja pystyy muuttamaan oikeaksi rahaksi, vaikka se olisikin kiellettyä toimintaa, viranomaiset voivat luokitella yllätyslaatikoita sisältävän pelin rahapeliksi, jota varten täytyisi olla lupa.

Koska yllätyslaatikot monesti sisältävät vähemmän arvokkaita asioita tai asioita, joita pelaajalla on jo ennestään, pelaajat voivat haluta päästä eroon ylimääräisistä tai tarpeettomista hyödykkeistään. Vaikka hyödykkeiden myyminen eli muuntaminen oikeaksi rahaksi on yleensä kielletty, on vaihtotoimintaa varten kuitenkin kehitetty

erilaisia palveluita, kuten niin sanottuja *skin betting* -sivustoja (Macey & Hamari 2019; Wardle 2019). Näillä sivustoilla pelaajat voivat käyttää panoksena ostamiaan tai yllätyslaatikoista voittamiaan *skinejä* eli peleihin liittyviä kosmeettisia hyödykkeitä. Peli voi pohjautua esimerkiksi rulettiin, jolle pelaajat asettavat panoksena omat *skininsä* toiveenaan voittaa jotain omaa panostaan arvokkaampaa, kuten harvinaisempia *skinejä*. Vaikka *skin betting* -sivustoilla ei ole käytössä oikeaa rahaa, ei pelaaminen muuten eroa millään tavalla varsinaisista verkkorahapelisivustoilla pelaamisesta.

Oikean rahan puuttuminen ei tarkoita sitä, että pelaajat eivät panostaisi tai voisi voittaa jotain itselleen arvokasta ja merkityksellistä. Päinvastoin, peliin liittyvät merkitykselliset esineet ja asiat sekä pelinsisäiset valuutat voivat toimia samassa roolissa kuin oikea raha toimii rahapeleissä. Pelin sisäisten valuuttojen merkityksen ovat huomanneet myös raha-automaattipelien suunnittelijat. Viime aikoina pelattavaksi on tullut automaattipelejä, jotka yhdistelevät pelaamiseen oikeaa rahaa ja F2P-peleistä tuttua pehmeää pelivaluutaa (Kinnunen 2020). Pelaajat voivat kerryttää rahavoittojen lisäksi pelivaluutaa, joka siirtyy tunnistautuneessa pelaamisessa pelisessioista toiseen. Tietyn summan saavutettuaan pelivaluutaa on mahdollista muuttaa pelissä käytettäväksi panokseksi, jolla voi voittaa oikeaa rahaa. Pelin sisäinen valuutta toisin sanoen kannustaa pelaajaa palaamaan pelin äärelle uudestaan, vaikka yksittäisellä pelikerralla ei olisikaan voittanut oikeaa rahaa.

2.2 Pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus

2.2.1 Pelaajan suhde peliin

Suurin osa rahapeleistä on sellaisia, ettei niiden pelaaminen edellytä sosiaalista vuorovaikutusta pelaajien välillä tai pelaajien ja muiden pelitilanteessa olevien henkilöiden kanssa. Tämä koskee erityisesti puhtaita onnenpelejä, joiden tuloksen ratkeamiseen pelaajat eivät voi vaikuttaa millään tavalla. Loton, raha-automaattipelien tai ruletin lopputulos ratkeaa riippumatta pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta. Näitä pelejä on myös mahdollista pelata puhtaina yksinpeleinä. Erityisesti verkkoympäristössä pelaajat voivat sulkea halutessaan kaikenlaisen sosiaalisen vuorovaikutuksen pois, jolloin jäljelle jää pelkästään pelaajan ja pelin välinen vuorovaikutus (Griffiths 2003; Julkaisu II). Suuri osa rahapeleistä, myös verkossa, on kuitenkin sellaisia, joihin oleellisesti liittyy sosiaalista vuorovaikutusta, millä on vaikutusta pelaajien pelikokemukseen, vaikkei vuorovaikutuksella sinänsä olisikaan merkitystä pelin

lopputuloksen ratkeamisen kannalta (Goffman 1967, 240). Ennen pelaamiseen liittyvän sosiaalisen vuorovaikutuksen tarkempaa tarkastelua on kuitenkin syytä luoda katsaus siihen, millaisia muotoja pelin ja pelaajan välinen suhde eri rahapeleissä saa.

Reithin (2002, 95) mukaan pelaajan suhdetta peliin voi jaotella sen perusteella, että 1) osallistuuko pelaaja fyysisesti peliin, 2) tarkkaileeko pelaaja lopputuloksen ratkeamista lähietäisyydellä peliin vai 3) ovatko pelaaja ja peli kaukana toisistaan. Pelaajat osallistuvat fyysisesti peliin esimerkiksi raha-automaattipelejä kauppoissa pelatesaan, rulettia ravintoloissa tai kasinolla pelatessaan ja pelatessaan pokeria saman pöydän ympärillä muiden pelaajien kanssa. He ovat pelin ja mahdollisten muiden pelaajien kanssa samaan aikaan samassa paikassa pelin kanssa, ja pystyvät seuraamaan pelin etenemistä ja sen lopputuloksen ratkeamista välittömästi. Riippumatta siitä, onko pelaajien tekemisillä vaikutusta pelin lopputuloksen ratkeamiseen, pelaajat voivat usein olla fyysisessä vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Esimerkiksi automattipeleissä he voivat nappia painamalla käynnistää pelin, ja ruletissa pelaajat voivat itse siirtää pelimerkkejä rulettipöydälle.

Monesti rahapelin ratkaisevan tapahtuman ja rahapelin pelaajan välillä on kuitenkin enemmän etäisyyttä, eivätkä ne välttämättä sijaitse samassa tilassa. Totoaminen raviradoilla on esimerkki siitä, kuinka pelaajat voivat seurata rahapelin lopputuloksen ratkaisevan tapahtuman, eli ravikilpailun tulosten, syntymistä lähietäisyydellä raviradan katsomossa. Katsomo on kuitenkin eri tilaa kuin itse ravirata, jonne rahapelaajilla ei ole pääsyä (Binde 2011). Rahapelaajat eivät pääse ohjastamaan hevosia, eivätkä he pysty olemaan niiden kanssa edes samalla tavalla fyysisessä vuorovaikutuksessa kuin esimerkiksi raha-automaattipelin kanssa. Tällöin tulee entistä selvemmäksi se, etteivät rahapelaajat itse voi vaikuttaa pelin lopputulokseen. Kilpailun seuraamiseen ei silti tarvita muita välineitä kuin omat aistit.

Rahapelin lopputuloksen ratkaiseva tapahtuma ja pelaaja voivat sijaita myös kokonaan eri paikoissa, eivätkä rahapelaajat välttämättä seuraa tuloksen ratkeamista reaaliaikaisesti. Edellinen esimerkki, ravikilpailut, voivat olla kohteena myös sellaisille hevosvedonlyöntipeleille, joita voi pelata itse raviradan ulkopuolella. Suomessa näitä hevosvedonlyöntipelejä voi pelata missä tahansa Veikkauksen pelipisteessä samalla tavalla kuin vaikkapa Lottoa, joten meneminen raviradalle ei ole rahapelaamisen edellytys. Pelaajat voivat lyödä vetonsa paljon ennen ravikilpailun alkamista, ja he voivat seurata raveja reaaliaikaisesti esimerkiksi televisiosta tai katsoa tallenteen tapahtumasta myöhemmin muuta mediaa hyväksikäyttäen. Pelaajilla säilyy kuitenkin mahdollisuus mennä seuraamaan omin silmin raveja myös lähietäisyydeltä. Toisin on esimerkiksi Loton kanssa, jossa pelin lopputuloksen ratkaiseva tapahtuma, lottoarvonta, välitetään pelaajille pelkästään median kautta. Pelaajat eivät pääse itse samaan tilaan

lottokoneen kanssa seuraamaan omin silmin arvontaa, vaan heidän on seurattava sitä televisiosta.

Urheiluvedonlyönti on tässä suhteessa samanlaista hevosvedonlyönnin kanssa. Rahapelaajilla on mahdollisuus mennä seuraamaan vedonlyönnin kohteena olevan tapahtuman ratkeamista lähietäisyydelle kilpailun tai ottelun katsomoon, mutta he voivat seurata tapahtumaa myös hyvin kaukaa, jopa maapallon toiselta puolen, eri medioita hyödyntäen. On myös täysin mahdollista lyödä vetoa tapahtumasta ja jättää sen seuraaminen kokonaan pois. Tapahtuman lopputuloksen voi halutessaan tarkistaa myöhemmin esimerkiksi sanomalehdestä, mutta tämäkään ei ole välttämätöntä. Rahapelin lopputulos, eli se, onko pelaaja voittanut rahaa vai hävinnyt panoksensa, selviää myös siten, että vie pelikupongin Veikkausasiamiehen tarkastettavaksi. Nettipelaajilla tarkistaminen on automaattista ja voiton osuessa kohdalle voittosumma ilmestyy pelitilille, vaikkei pelaaja tekisi itse mitään.

Pelaajien suhde peliin vaihtelee myös pelin eri vaiheissa. Näiden vaiheiden tarkastelemiseen voi hyödyntää Goffmanin (1967, 154; ks. myös Julkaisu I) analyysiä kolikonheiton eri vaiheista. Ensimmäisenä on panostusvaihe (*bet-making or squaring off phase*), toisena pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), kolmantena informoimisen vaihe (*reveatory or disclosive phase*) ja neljäntenä sekä viimeisenä uudelleenjaon vaihe (*settlement phase*).

Ensimmäisessä vaiheessa pelaajat päättävät osallistua peliin ja esimerkkinä olevassa kolikonheitto-tilanteessa pelaajat sopivat keskenään panoksen suuruudesta ja siitä, mille lopputulokselle – kruunalle vai klaavalle – he panoksensa asettavat. Pelaajat hyväksyvät pelin säännöt toimintaansa ohjaavaksi kehykseksi ja he sitoutuvat hyväksymään pelin lopputulokset, olipa se heille voitollinen tai tappiollinen. Rahapanoksen asettaminen toimii merkkinä itselle ja muille peliin osallistumisesta ja siitä, että peliin suhtaudutaan vakavasti.

Panostusvaiheen jälkeen seuraa itse pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), jonka aikana pelin lopputulos määräytyy. Kolikonheitossa lopputulos määräytyy luonnollisten kausaalisten voimien perusteella, jotka määräävät, millä tavoin kolikko pyörii ja mihin asentoon se lopulta pysähtyy. Rahapelit eroavat toisistaan sen suhteen, millä tavalla lopputulos määräytyy. Raha-automaateissa satunnaisgeneraattori ratkaisee tuloksen, joka voidaan esittää mekaanisesti tai digitaalisesti eri tavoin pelaajille. Lotossa kone arpoo mekaanisesti edeltä määrätyn määrän palloja, jotka muodostavat voittorivin. Vedonlyönneissä periaatteessa mikä tahansa tapahtuma, jonka lopputulos on yksiselitteinen voi toimia rahapelin lopputuloksen määrittäjänä, jos vedonlyöntiin osallistuvat sopivat asiasta ennen peliä.

Pelin kolmas vaihe eli informoimisen vaihe (*revelatory or disclosive phase*) alkaa siitä hetkestä, kun lopputulos on määräytynyt ja kestää siihen hetkeen, kun pelaajat saavat tiedon asiasta. Kolikonheitossa osalliset saavat välittömästi tiedon lopputuloksesta, kun näkevät, mihin asentoon heitetty kolikko pysähtyi. Samoin esimerkiksi raha-automaattipeleissä pelin lopputulos on välittömästi pelaajan tiedossa, kun kierros on pelattu. Sen sijaan esimerkiksi vedonlyönneissä tai lottopeleissä informoimisen vaihe voi olla hyvin pitkä. Vaikka tässä vaiheessa pelin lopputulokseen ei enää voi mitenkään vaikuttaa, sisältää se silti omanlaistaan jännitystä tilanteesta, koska pelaajat eivät ole vielä varmoja, kuinka pelissä lopulta kävi. Pelaajat voivat saada esimerkiksi tiedon tuttavaltaan, että Lotossa on ollut vain yksi täysosuma eilisellä kierroksella, johon he itsekin ovat osallistuneet, mutta eivät ole vielä tarkistaneet omaa riviään. Rivin tarkistamiseen saa tuolloin lisäjännitystä, koska jättipotin voittaminen näyttäytyy pelaajalle vielä mahdollisena, vaikka tieto pelin lopputuloksesta olisi ollut saatavilla jo pitkään.

Viimeisen eli neljännen pelin vaiheen muodostaa uudelleenjaon vaihe (*settlement phase*), joka alkaa siitä hetkestä, kun pelaajat saavat tiedon lopputuloksesta ja kestää siihen asti, että voittajat saavat rahansa ja tappion kärsineet maksavat tappionsa. Tämän jälkeen voidaan aloittaa uusi peli tai uusi kierros pelissä, jonka aikana nämä vaiheet jälleen toistuvat. Uudelleenjaon vaihekin voi kestää hyvin eripituisia aikamääriä pelistä riippuen. Raha-automaattipeli maksaa voiton käytännössä samalla hetkellä kuin informoi lopputuloksesta, mutta esimerkiksi Loton jättipotin saamiseen voi mennä useita viikkoja siitä, kun voittaja on osoittanut omistavansa voittokupongin, ennen kuin rahat maksetaan tilille. Toisaalta esimerkiksi suomalaisiin institutionaaliin rahapeleihin osallistuttaessa tappiot maksetaan samalla hetkellä, kun peliin asetetaan panos. Luotolla pelaaminen on estetty pelin säännöissä, joten tappioita ei vasta pelin jälkeen ryhdytä karhuamaan pelaajilta.

Pelin neljän eri vaiheen kestot siis vaihtelevat rahapelistä toiseen. Nopeatempoissa rahapeleissä, kuten raha-automaattipeleissä tai esimerkiksi nettiarvoissa kaikki vaiheet voivat sisältyä muutamaan sekuntiin, kun taas esimerkiksi lottopeleissä vaiheet voivat venyä viikkojen mittaisiksi. Tällä on vaikutusta pelin ja pelaajan väliseen suhteeseen (Goffman 1967, 202). Nopearytmyisyyttä on usein pidetty peliongelmiin liittyvänä tekijänä (Griffiths 1993; Dixon ym. 2014; Harris & Griffiths 2018). Kun pelikierrosten välillä ei ole välttämättä lainkaan taukoa, on peliin immersoituminen helpompaa kuin hitaampirytmisissä peleissä. Immersoitumista (Reith 2002, 113; 2019, 143) on kuvattu myös muilla termeillä, kuten ”*zoneen*” siirtymiseksi (Schüll 2012, 13). Näillä tarkoitetaan tilannetta, jossa pelaaja uppoutuu pelin kehykseen siten, että kehyksen ulkopuolisilla asioilla ei enää ole merkitystä tai ne ovat vain häiritseviä

tekijöitä. Pelin säännöt ja logiikka ohjaavat pelaajan toimintaa, jonka keskeisenä tavoitteena on pitää peli käynnissä. Goffman (1967, 185) puhuu erityisestä affektiivisestä tilasta, joka valtaa pelaajan näissä tilanteissa. Peliin uppoutuminen voi joskus olla niin kokonaisvaltaista, ettei edes pelin ulkopuolinen vaaratilanne lopeta pelaamista. Goffman (1974, 208) kuvaa omiin havaintoihinsa perustuen, kuinka pelaajat jatkoivat pelaamista kasinossa Las Vegasissa vielä silloinkin, kun palomiehet olivat saapuneet sammuttamaan paikassa syttynyttä paloa.

Yksittäinen kierros voi analyttisesti katsoen koostua neljästä Goffmanin (1967, 154) kuvailemasta pelin vaiheesta, mutta immersoituessaan peliin pelaaja oikeastaan pysyy jatkuvasti pelin toisessa eli pelaamisen vaiheessa (*in-play or determination phase*). Pelaaja ei poistu lainkaan pelin ääreltä, jos hänellä on rahaa jatkaa pelaamista. Pelin kolmanteen ja samalla neljänteen vaiheeseen siirrytään vasta silloin, kun pelaajan rahat loppuvat tai jokin muu ulkopuolinen asia rikkoo immersoitumisen siten, että pelaaminen loppuu, ja pelaaja siirtyy pois pelin äärestä.

Peliin immersoitumista edistävät muutkin pelin ominaisuudet kuin nopearytmyisyys. Pelin kulkua ja lopputuloksen ratkeamista voidaan erityisesti digitaalisen rahapelaamisen ollessa kyseessä kuvata mitä mielikuvituksellisimmilla tavoilla, joita hyödynnetään myös digitaalisten viihdepelien yhteydessä (Kinnunen 2010; Macey & Kinnunen 2020; Albarran-Torres 2018). Näyttävät grafiikat ja erilaiset ääniefektit voivat tehdä pelaamisesta miellyttävää, vaikkei pelistä voittaisikaan rahaa. Modernien raha-automaattipelien näytöt voivat olla niin suuria, ettei pelaajan näkökenttään mahdu mitään muuta (ks. kuvio 1). Yksittäisten pelikierrosten sisään on mahdollista rakentaa erilaisia bonuspelejä, joiden avulla pelaajan mielenkiintoa pidetään yllä (Chapman ym. 2019). Pelimekaanikkoja ja pelin rakenteellisia piirteitä säätelemällä, tarinallisuudella ja pelin audiovisuaalisia representaatioita muokkaamalla pelejä voidaan pyrkiä suunnittelemaan jotain erityistä pelaajaryhmää miellyttäväksi (Schüll 2012, 137-139; Parke & Griffiths 2006; Bramley ym. 2018; Heiskanen ym. 2020; Julkaisu V).

Kuvio 1. Raha-automaattipelien näytöt voivat olla niin suuria, ettei pelaajan näkökenttään mahdu muuta kuin pelin tapahtumat. Tekijän valokuva vuoden 2016 Macao Gaming Show -tapahtumasta, jossa esiteltiin uusia pelejä.



Immersoituminen ei ole binääristä, vaan siinä on eri asteita. Pelin ominaisuuksilla on vaikutusta siihen, kuinka helpoksi ja houkuttelevaksi pelaajalle immersoitumisen mahdollisuus luodaan, mutta pelaaja voi itsekin säädellä uppoutumisen astetta. Mitä suurempaa jännitystä pelaaja pelissä kokee, sitä todennäköisempää on peliin immersoituminen (Reith 2002, 131; Kinnunen 2011). Jännityksen astetta puolestaan pelaajat voivat säädellä säätelemällä rahapanoksensa kokoa (Julkaisut I, IV; Reith 2002, 149). Pienillä panoksilla pelatessa jännitys ei välttämättä koskaan nouse niin suureksi, että peliin varsinaisesti ollenkaan immersoiduttaisiin, olivatpa pelin rakenteelliset tai audiovisuaaliset ominaisuudet millaisia tahansa. Toisaalta pelaaminen voi joka tapauksessa olla miellyttävää ja sen lomassa on mahdollista tehdä muutakin, kuten jutella toisten pelaajien kanssa (Julkaisu III). Pienillä panoksilla pelatessa on myös mahdollista venyttää pelisessiota pitkäksi, vaikka rahat lopulta häviäisikin. Saman rahamäärän voi pelata nopeastikin, jolloin pelaamiseen liittyvä jännitys on aivan eri luokka kuin pienillä panoksilla pelatessa. Jännitys ja peliin immersoituminen on suurinta juuri ennen pelin lopputuloksen ratkeamista. Jos Goffmanin (1967, 154) kuvailemat pelin toinen (*in-play or determination phase*) ja kolmas vaihe (*revelatory or disclosive phase*)

ovat käytännössä yhtä eli pelaaja saa tietää, onko hän voittanut vai hävinnyt, samalla hetkellä, kun pelin lopputulos määräytyy, tiivistyy jännitys hetkeen, jolloin ruletin kuula tippuu voittonumeron päälle tai esimerkiksi raha-automaattipelin virtuaaliset tai mekaaniset kiekot pysähtyvät. Tällöin pelaaja voi hetkellisesti kokea sulautuvansa osaksi peliä (Kinnunen 2011).

Väline, joka mahdollistaa pelaajan kokemuksen itsensä ja pelin yhteensulautumisesta, on rahapanos. Rahan roolia pelin eri vaiheissa on tarkemmin käsitelty Julkaisussa I. On kuitenkin syytä lyhyesti toistaa tässä, että panostusvaiheessa rahasta tulee pelaajan identiteetin symboli, jolla hän osoittaa sekä itselleen että muille osallisille, että hän osallistuu peliin tosissaan. Mitä suurempi panoksen koko on suhteessa pelaajan muuhun varallisuuteen, sitä kokonaisvaltaisemmin hän laittaa identiteetinsä peliin. Yhden euron panostaminen on useimmille pelaajille merkityksetöntä, eikä tällöin pelaamisesta saatava jännitys myöskään välttämättä nouse panostusvaiheen myötä korkeaksi (ks. myös Julkaisu IV). Jos sen sijaan pelaaja panostaa esimerkiksi ruletin yhdelle kierrokselle elinikäiset säästönsä, voi hyvin ymmärtää, että pelillä on todella suuri henkilökohtainen merkitys, mikä koetaan suurena jännityksenä. Yksittäinen kaiken omaisuuden panostaminen ei kuitenkaan välttämättä johda suureen immersioon, jos pelin kesto jää lyhyeksi. Sen sijaan immersoitumiselle syntyy paremmat edellytykset, jos pelaaja jaottelee peliin laitettavan rahasumman itselleen sopivan kokoisiksi panoksiksi, joilla hän voi säädellä jännityksensä määrää pelin kuluessa. Rahapelaamiseen oleellisesti kuuluva toisteisuus eli toisiaan seuraavat panostuskierrokset luovat hypnoottista rytmiä, mikä edesauttaa immersoitumista (Reith 2002, 130), ”*zoneen*” siirtymistä (Schüll 2012, 13) tai parhaimmillaan voittojen ja tappioiden ollessa hyvässä tasapainossa jopa *flow*-tilan (Csikszentmihályi 1990) saavuttamista.

Peliin uppoutumisen vaarallisia puolia on se, että rahalla pelin ulkopuolella oleva arvo menettää pelin kuluessa merkityksensä, ja rahan arvo määrittyy pelkästään sen kautta, että pelaamista voidaan jatkaa. Puhtaiden onnenpelien kohdalla todennäköisyydet ovat sen puolella, että pelaajan rahapanokset ennemmin tai myöhemmin loppuvat, jolloin loppuu myös pelaaminen. Peliin hävityn rahan taloudellinen arvo realisoituu täysin vasta tällöin. Rahalla ei kuitenkaan tällöinkään ole pelkkiä taloudellisia merkityksiä, kuten nähdään pelaamiseen liittyvää sosiaalista vuorovaikutusta tarkasteltaessa.

2.2.2 Peleihin liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus

Kuten jo aiemmin todettiin, suurin osa rahapeleistä on sellaisia, joiden lopputulos määräytyy riippumatta pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta. Lähinnä vain niissä peleissä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, kuten pokerissa, sosiaalisella vuorovaikutuksella on todellista vaikutusta pelin kulkuaan ja lopputulokseen. Sosiaalisella vuorovaikutuksella – tai sen puutteella – on kuitenkin aina merkitystä pelikokemuksen kannalta (Goffman 1967, 168), oli kyseessä puhdas onnenpeli, taitoon perustuva rahapeli tai vaikkapa leikkirahalla pelattava kasinopeli. Pelit ja pelipaikat eroavat toisistaan sen suhteen, millaista vuorovaikutusta ne mahdollistavat ja millaista vuorovaikutusta esimerkiksi pelaajien välillä niissä syntyy. Myös laajempi sosio-kulttuurinen kehys, jossa pelaajat ja pelit sijaitsevat, vaikuttaa pelaamiseen liittyvään sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja sitä kautta pelikokemukseen (Julkaisut III & II).

Vaikka esimerkiksi raha-automaattipelejä pelataan usein yksin, on niitä mahdollista pelata myös yhdessä jonkun muun tai muiden kanssa (Fisher 1993; 1995). Tämä ei edellytä sitä, että pelaajat jakaisivat peliin asetettavan rahapanoksen, vaan muut voivat seurata yhden pelaajan pelaamista ja samalla osallistua toimintaan esimerkiksi kommentoimalla pelin tapahtumia. Toki on myös mahdollista, että useampi kuin yksi pelaaja sopii yhdistävänsä rahansa yhteiseen pottiin, joka käytetään pelaamiseen, jolloin voitot ja tappiot jaetaan sopimuksen mukaisesti. Goffmanin (1967, 187) termeillä ilmaistuna pelaaja voi antaa muille osan 'actionista' (*give piece of the action*) eli hän voi päästää myös muita osallisiksi riskinottoa sisältävään tapahtumaan. Tällöin osallistavaan pelin seuraamiseen saa rahapanoksen asettamisesta johtuvan lisäjännityksen samalla tavalla kuin yksin pelatessa.

Kuvioon 2 on koottu esimerkkejä erilaisista sosiaalisista tilanteista, joissa rahapelejä voidaan pelata, sekä esimerkkejä rooleista, joita sekä pelaajalla että muilla tilanteeseen osallisilla voi olla. Tarkastelun lähtökohtana on Reithin (2002, 95) kolmiosainen jaottelu pelaajan ja pelin suhteesta eli 1) osallistuuko pelaaja fyysisesti peliin, 2) tarkkaileeko pelaaja lopputuloksen ratkeamista lähietäisyydellä peliin vai 3) ovatko pelaaja ja peli kaukana toisistaan. Näitä yksinpelaamisesimerkkejä tarkasteltiin tarkemmin edellisessä aluvuossa. Kuviossa 2 tarkasteluun lisätään sosiaalisen vuorovaikutuksen kerrostumia suhteessa tähän kolmijaotteluun. Kuvion 2 ei ole tarkoitus osoittaa kaikkia mahdollisia sosiaalisen vuorovaikutuksen seurauksia eri rahapeliamistilanteille. Tämä olisi mahdotonta, koska tilanteissa vaikuttavien tekijöiden erilaisia kombinaatioita olisi niin paljon. Goffmanin (1967, 157) mukaan esimerkiksi potin objektiivista (rahallista) arvoa on helppo mitata, mutta asia muodostuu paljon kompleksisemmaksi, kun ryhdytään arvioimaan itse pelaamisen merkitystä tai arvoa

pelaajille. Kuvion 2 on tarkoitus esimerkinomaisesti osoittaa, mistä tämä kompleksisuus johtuu.

Pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus ei koskaan tapahdu tyhjiössä. Tarkastelu voidaan toki rajata esimerkiksi vain raha-automaattipelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen tarkastelemiseen, mutta tällöin jää huomiotta monia pelikokemukseen vaikuttavia seikkoja. Katsotaan aluksi vaikkapa kuvion 2 esimerkkiä raha-automaattipelin pelaamisesta kaupassa. Kaupat ovat puolijulkisia tiloja, joissa liikkuu ihmisiä monista eri syistä. Jotkut voivat tulla paikalle varta vasten pelaamaan rahapelejä, mutta samaan aikaan tilassa on esimerkiksi ruokaostoksilla kävijöitä. Pelit sijaitsevat usein kassojen läheisyydessä, koska kassojen tehtävä on myös valvoa pelejä ja pelaamista (Raisamo ym. 2019; Raisamo ym. 2015). Tämä tarkoittaa, ettei pelaamistilanne ole kovin yksityinen, vaan kassojen lisäksi kaikki ohikulkijat voivat nähdä pelin ja pelaajan. Lähtökohta on kuitenkin, että pelaaja pelaa peliä yksin, eikä ohikulkijoilla ole oikeutta tunkeutua fyysisesti esimerkiksi painelemaan pelikoneen nappeja. Mikäli näin kuitenkin tapahtuu, pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on pikemminkin häiritsevää kuin positiivisesti pelikokemukseen vaikuttavaa.

Vaikkeivat ostoksilla kävijät tunkeutuisikaan fyysisesti pelin ja pelaajan välistä vuorovaikutusta häiritsemään, voi ohikulkijoiden aiheuttama liike ja äänet haitata pelaamiseen keskittymistä. Myös viereisillä pelikoneilla pelaavien toiminta voi olla häiritsevää tekijä. On kuitenkin mahdollista sekin, että ohikulkijoiden tai muiden pelaajien huomio on tavoiteltava asia eli pelaaja esiintyy muille tilanteessa oleville, jotka puolestaan muodostavat yleisön (ks. Goffman 1967, 167, 184-185). Tässäkään tapauksessa muut eivät kuitenkaan fyysisesti tunkeudu pelin ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen.

Pelaaja voi myös tulla pelaamaan yhdessä jonkun tutun tai tuttujen kanssa, tai tilanteeseen liittyy ostoksilla käynyt tuttu kesken pelisession. Tilanteeseen osallisten välinen fyysinen etäisyys toisistaan ja pelistä on tällöin luultavasti pienempi kuin tuntemattomien välillä. Tuttava voi välillä yhteisymmärryksessä varsinaisen pelaajan kanssa osallistua suoraan peliin manipuloimalla sen painikkeita, vaikka pääasiassa hän olisi pikemminkin yleisön tai kannustajan roolissa. Pelaajalla voi olla osallistajan rooli eli hän nimenomaan antaa toiselle mahdollisuuden osallistua pelaamiseen tai hänellä on esiintyjän rooli (ks. Goffman 1967, 186). Vaikkei tuttava pääsisi suoraan pelaamaan tilanteessa, voi hän myötäelää tilannetta ja sitä kautta myötäpelata peliä. Tällä tavalla pelaaja on osallistaja myös esiintyjän roolin ollessa tilanteessa ensisijainen.

Kuvio 2. Sosiaalisen rahapelaamisen tasoja ja pelaajien sekä muiden osallisten rooleja eri tilanteissa

	Fyysinen osallistuminen	Lähietäisyydeltä tarkkailu	Peli ja pelaaja kaukana toisistaan				
Esimerkkipeli yksinpelaamistilanteessa	Raha-automaattipelit	Totoaminen raviradalla	Vedonlyönti, tapahtuman seuraaminen median välityksellä yksin kotona				
	Pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus (Reith 2002, 95)						
Pelaamiseen liittyy lisäksi sosiaalista vuorovaikutusta							
Esimerkkipeli sosiaalisessa tilanteessa	Raha-automaattipeli kaupassa	Onneen perustuva pöytäpeli kasinolla	Vedonlyönti; kohteena olevan ottelun seuraaminen sporttibaarissa televisiosta				
Tilanteeseen osalliset	Pelaaja	Joku muu	Pelaaja	Joku muu lähietäisyydellä	Pelaaja	Joku muu lähietäisyydellä	Muut osalliset median välityksellä
Toisilleen vieraita	Yksinpelaaja	-	Yksinpelaaja	Jakaja / Pelinhoitaja	Henkilökunta	Ei-pelaava baarin asiakas	Esimerkiksi peliä seuraavien kommunikaatio sosiaalisessa mediassa
	Häiritty	Häirikkö		Kuin ei-pelaava baarin asiakas			
				Häiritty	Häirikkö	Häiritty	Häirikkö
Tuttuja keskenään	Esiintyjä, kannustettu	Yleisö, kannustaja	Kanssapelaaja ja/tai myötäpelaaja ja/tai kilpailija ja/tai yleisö ja/tai esiintyjä				Välittynyt kanssapelaaja ja/tai myötäpelaaja ja/tai kilpailija ja/tai yleisö ja/tai esiintyjä
	Osallistaja	Myötäpelaaja	Seuralainen				
Jakavat rahapanoksen	Yhdessä pelaaminen						Välittynyt yhdessä pelaaminen
		Sponsoroitu	Sponsori	Sponsoroitu	Sponsori	Sponsori	Sponsori
Jaetut voitot ja tappiot: raha ja sosiaaliset palkkiot							

On syytä huomioida, ettei pelaajan ja toisten tilanteessa olevien eri roolit ole toisiaan poissulkevia tai pysyviä. Varsinaisen pelaajan roolin lisäksi pelaaja voi vaihdella pelisession aikana muiden roolien välillä ja useampi rooli voi olla aktiivisena yhtä aikaa. Pelaaja voi olla samaan aikaan esimerkiksi pelaajan, esiintyjän, osallistajan ja häirityn roolissa. Kuten goffmanilaiset kehykset, jokin rooli on kuitenkin tilanteessa aina ensisijainen, mutta muut roolit vaikuttavat taustalla, ja ovat valmiita nousemaan ensisijaiseksi rooliksi tilanteen muuttuessa. Samalla tavalla muiden tilanteessa olevien roolit voivat vaihdella esimerkiksi yleisöstä myötäpelaajaksi, myötäpelaajasta varsinaiseksi pelaajaksi ja takaisin yleisöksi.

Yksittäisen automaattipelin ympärille ei sovi pelaamaan kovin suuri joukko pelaajia ainakaan siten, että jokainen heistä pääsisi suoraan vuorovaikutukseen pelin kanssa. Tilanne on toinen, kun otetaan tarkasteluun kuvion 2 toinen esimerkki sosiaalisesta rahapelitilanteesta, onneen perustuva pöytäpeli kasinolla. Kyseeseen tulevat vaikkapa ruletti tai blackjack. Näissä peleissä pelaajat kokoontuvat saman fyysisen pelialustan äärelle, vaikkeivät pelaisikaan yhdessä. Jokainen pelaaja pelaa omaa peliään, eikä esimerkiksi ruletissa pelaajien tekemiset vaikuta pelin lopputuloksen määräytymiseen tai muiden pelaajien pelin kulkuun. Blackjackissä pelaajien kannattaa seurata myös, mitä omaa vuoroa edeltävät pelaajat tekevät ja millaisia kortteja he saavat, vaikkeivät pelaajat suoraan muuten vaikutakaan toistensa pelaamiseen (Marksbury 2009). Jokaiselle peliin osallistuvalla avautuu joka tapauksessa mahdollisuus seurata lähietäisyydeltä niin pelin lopputuloksen määräytymistä kuin myös muiden pelaajien toimintaa ja menestystä pelissä. Goffmanin (1967, 210-211) mukaan tällainen yhteinen toiminta pelipöydän äärellä on omiaan herättämään yhteenkuuluvuuden tunnetta pelaajien välillä. Lisäksi pelaajat voivat performoida kykyjään ja statustaan myös pelipöydän ulkopuolella oleville katsojille. Siinäkin tapauksessa, että muita pelaajia tai katsojia ei olisi samaan aikaan pelin äärellä, sosiaalisen ulottuvuuden tuo mukanaan pelinhoitaja.

Pöytäpeliä kasinolla on mahdollista pelata samalla tavalla yksinpelinä kuin raha-automaattipeliä kaupassa, jolloin muiden tilanteeseen osallisten toiminta voidaan kokea häiriöksi, erityisesti jos he ovat pikemminkin tuntemattomia ulkopuolisia samassa tilassa olevia kuin muita pelaajia. Toisin sanoen, vaikka pelitilanne on yleensä sosiaalinen, pelaaja voi pyrkiä sulkemaan kaiken sosiaalisen vuorovaikutuksen pois kokemuksestaan ja keskittyä pelkästään pelin ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen. Peli kuitenkin mahdollistaa myös sosiaalisen vuorovaikutuksen, jossa pelaaja voi vaihdella esimerkiksi pelaajan ja tarkkailijan, esiintyjän ja yleisön tai yksinpelaajan ja kanssapelaajan roolien välillä. Pelaajat voivat kannustaa toisiaan ja keskustella pelin lomassa myötäkokiensa toistensa menestyksen ja tappion hetkiä. Aiemmin toisilleen

tuntemattomien pelaajien välille voi tätä kautta syntyä yhteenkuuluvuuden tunnetta, joka voi johtaa pysyvämpiin sosiaalisiin suhteisiin (Marksbury 2009) ja jopa yhteisöllisyyteen (vrt. Rosecrance 1985).

Pöytäpelaajien pelaamisen seuraaminen lähietäisyydellä kasinolla, vaikkei itse osallistuisi peliin, on luontevampaa kuin automaattipeliä kaupassa pelaavan yksittäisen pelaajan seuraaminen. Syynä tähän on juuri pöytäpelaamisen sosiaalinen luonne, jossa pelaajat lähtökohtaisesti tietävät olevansa seurattavia. Tilanne antaa tällöin mahdollisuuden esimerkiksi statuksen tai riskejä pelkäämättömän luonteen osoittamiseen (Goffman 1967, 169). Näiden seikkojen merkitys pelaajille on osittain myös kulttuurisidonnaista. Esimerkiksi kiinalaiseen kulttuuripiiriin kuuluvan Macaon kasinoilla suurin osa tuotoista tulee nimenomaan sosiaalisista pöytäpeleistä, kun puolestaan vaikkapa Las Vegasissa yksinpelattavat automaattipelit ovat pääasiallinen pelituottojen lähde kasinoille (Kim ym. 2009; Deng ym. 2020).

Pöytäpelit kasinolla antavat tuttaville monipuolisemmat mahdollisuudet sosiaaliseen vuorovaikutukseen kuin raha-automaattipelit kaupoissa. Esiintyjän, yleisön ja myötäpelaajan roolien lisäksi tuttavat voivat olla pöytäpeleissä kanssapelaajia eli he pelaavat kumpikin omaa peliään samassa pelipöydässä. Oman pelin lisäksi voi samaan aikaan jännittää myös kaverin menestystä, mikä voi edelleen johtaa kilpailuasetelmaan (ks. Goffman 1967, 207). Vaikka kyse ei olisikaan taitopelistä, voivat tutut – ja toisilleen vieraat – pelaajat kilpailla keskenään siitä, kuka menestyy parhaiten pelissä eli kuka voittaa suurimman summan rahaa. Toisaalta tappioidenkin kohdalla pelaajille avautuu mahdollisuus luonteen osoittamiseen, jos hän käyttäytyy tilanteessa vertaisryhmän odottamalla tavalla, mikä puolestaan voi lisätä pelaajan statusta muiden pelaajien silmissä (Goffman 1967, 217; Rosecrance 1986). Rahalliset tappiot voivat toisin sanoen muuttua sosiaalisiksi palkkioiksi, kun pelaamiseen liittyy sosiaalista vuorovaikutusta (Kinnunen 2011).

Kun kahdessa ensimmäisessä kuvion 2 sosiaalisen rahapelaamisen esimerkissä pelaajat ja muut tilanteeseen osalliset ovat lähietäisyydellä peliin ja toisiinsa nähden, kolmannessa esimerkissä peli ja pelaajat sijaitsevat etäisyyden päässä toisistaan, minkä lisäksi pelaaja ja muut osalliset voivat sijaita toisiinsa nähden lähellä tai kaukana. Näillä seikoilla on merkitystä peliin liittyvän sosiaalisen vuorovaikutuksen kannalta, vaikkakin monessa suhteessa sosiaalinen vuorovaikutus ja osallisten roolit voivat olla samankaltaiset kaikissa esimerkeissä.

Kolmas esimerkki on vedonlyönti tapahtumasta, jota pelaajat seuraavat median välityksellä. Kyseessä voi olla vedonlyönti vaikkapa jalkapallo-ottelun lopputuloksesta, jonka määräytymistä yksittäinen pelaaja seuraa sporttibaarissa olevan television välityksellä. Kyseinen tila ei ole pelkästään rahapelaamiselle tarkoitettu ympäristö,

kuten kasinon pelialue, eikä pelaajan rahapelaaminen näyttäydy muille läsnä oleville samalla tavalla kuin raha-automaattipelin pelaaminen kaupassa. Pelaaja voi siten pyysyä halutessaan helposti yksinpelaajan roolissa ja pitää omana tietonaan, minkä suuruisella panoksella hän on vetoa lyönyt ottelun lopputuloksesta. Pelaaja voi näyttäytyä muille läsnä oleville esimerkiksi jalkapallofanina tai ottelun toisen joukkueen kannattajana, joka on tullut nauttimaan baariin oluen ottelun seuraamisen ohessa. Sporttibaari on kuitenkin tila, joka mahdollistaa myös sosiaalisen rahapelaamisen, ja yksinpelaajallekin on tarjolla yleisö, jos hän haluaa osoittaa riskinottamista pelkäämätöntä luonnetta muille samassa tilassa oleville (ks. Goffman 1967, 196).

Mikäli baarin muiden asiakkaiden tai henkilökunnan ja pelaajan välillä on sosiaalista vuorovaikutusta, sen seurauksena voi kuitenkin tulla ilmi, että kyseessä on vedonlyöjä, eikä vain juoma-asiakas. Pelaaja voi esimerkiksi ilmaista jännittävänsä peliä tavallista enemmän, koska on lyönyt tuloksesta vetoa varallisuuteensa nähden suurella summalla. Muut tilanteessa olijat voivat tällöin pelin seuraamisen lisäksi ryhtyä myötäjännittäjiksi vedonlyöjälle, mikä voi edelleen edistää sosiaalista vuorovaikutusta läsnäolijoiden kesken. Goffman (1967, 198) käyttää tällaisesta toiminnasta termiä 'leviävä action' (*diffuse action*), jolle on luotu edellytykset erityisesti kasinoissa, mutta myös muissa riskinottoa palvelevissa paikoissa. Pelaaja ja muut tilanteeseen osallistujat voivat ottaa samoja rooleja ja vaihdella niiden kesken samalla tavalla kuin kuvion 2 kahden ensimmäisen sosiaalisen esimerkkipelin tapauksessa.

Jos vedonlyöjä tulee baariin jonkun muun kanssa, voi mukana seuraavan henkilön roolina olla myös seuralainen, joka ei itse osallistu peliin ollenkaan, vaan tulee paikalle esimerkiksi puhtaasti seurustelun takia. Kyseessä ei ole tällöin kanssa- tai myötäpelaaja, kilpailija, eikä suoranaisesti edes yleisö. Peliin liittymätön vuorovaikutus seuralaisen kanssa voi häiritä peliin keskittymistä, mutta seuralainen ei kuitenkaan ole häirikkökään samalla tavalla kuin ulkopuolinen peliin sekaantuva henkilö. Vuorovaikutus seuralaisen kanssa voi olla intensiivisempää ottelun erätauon aikana tai kun pelissä on vähemmän jännittävä hetki, ja seurustelu puolestaan jää taka-alalle, kun pelissä tapahtuu merkityksellisiä vaihteita. Seuralaisenkaan rooli ei ole lukittu, vaan tilanteen vaihtuessa voi seuralainenkin muuttua esimerkiksi kanssapelaajaksi ja jälleen takaisin seuralaiseksi myöhemmin.

Riippumatta siitä, tuntevatko pelaaja ja muut lähietäisyydellä pelaajasta olevat henkilöt toisensa ennestään vai eivät, he eivät varsinaisesti pelaa yhdessä, elleivät he jaa pelin rahapanosta. Jaettu panos on osallisten välinen sopimus siitä, että myös pelin voitot ja tappiot jaetaan. Tällöin kaikki osalliset voivat jännittää pelin tapahtumia samalla tavalla yhtä aikaa, ja yhteinen panos sitouttaa osallisia myös pelin jälkeiseen vuorovaikutukseen. Yhdessä pelaamisen muotona voi pitää myös sitä, että

esimerkiksi perheenjäsenet panostavat samaan kohteeseen, vaikkeivat varsinaisesti kokoa ennen vedonlyöntiä rahaa yhdeksi kokonaisuudeksi (Lamont & Hing 2020). Pelin lopputuloksen jännittämistä tulee kuitenkin näinkin yhteinen kokemus.

Yhdessä pelaamisen lisäksi rahapanoksen sekä voitot ja tappiot voivat jakaa keskenään myös sponsorit ja sponsoroidut. Sponsoreita on mukana varsinkin rahapeleissä, joihin sisältyy taitoelementti, kuten pokerissa (McMullan & Kervin 2012; Craig 2008). Pokerin pelaaja ei välttämättä panosta peliin ollenkaan omaa rahaa, vaan sponsorin rahaa, muttei tällöin myöskään saa kokonaan itselleen mahdollisia voitojakaan. Sponsorirahalla pelaaminen voi edistää pelissä menestymistä. Kun peliin ei riskeeraa omaa rahaa, on helpompi suhtautua pelimerkkeihin pelkinä pelimerkkeinä ilman rahan taloudellisen arvon miettimistä. Rahan taloudellisen arvon miettiminen tarkoittaa pelin ulkopuolisten asioiden miettimistä, mikä puolestaan haittaa peliin keskittymistä (Reith 2002, 147; Goffman 1967, 228). Vaikkei pelaaja panostaisi ollenkaan omaa rahaa peliin, hän kuitenkin panostaa siihen omat taitonsa ja statuksensa pelaajien keskuudessa eli tässäkin tapauksessa hän laittaa itsensä – identiteettinsä – peliin. Sponsorille kyseessä voi olla pikemminkin taloudellinen sijoitus, jolloin hän on kiinnostunut lähinnä lopputuloksesta eli siitä, tuottaako sijoitus rahaa. Toisaalta sponsoroinnin voi nähdä myös yhtenä vedonlyönnin muotona, jolloin sponsori voi seurata sponsoroitavan peliä aivan yhtä jännittyneenä ja intensiivisesti kuin jalkapallo-ottelun lopputuloksesta vetoa lyönyt pelaaja seuraa ottelua television välityksessä sporttibaarissa. Tällöin myös sponsori laittaa itsensä ja identiteettinsä peliin, vaikka antaakin identiteettinsä symbolin, rahapanoksen, sponsoroitavan käsiin pelin ajaksi. Sponsorointi antaa sponsorijalle mahdollisuuden identifioitua välillisesti varsinaiseen rahapelaajaan (ks. Goffman 1967, 262).

Sponsori voi seurata sponsoroitavan peliä lähietäisyydellä esimerkiksi kasinolla, mutta myös välittyneempi osallistuminen tai seuraaminen on mahdollista. Erityisesti ammattimaisen kilpapokerin kohdalla tämä on ollut mahdollista myös television kautta, kun turnauspelaamisesta on tehty televisioitua urheiluviihdettä (Svartsjö ym. 2008; Farnsworth & Austrin 2010). Tällöin pelin aikana ei ole sosiaalista vuorovai kutusta pelaajan ja sponsorin välillä, mutta pelin vaiheiden seuraaminen voi olla sponsorille jopa helpompaa televisiolähetyksen eri kuvakulmien ansiosta kuin lähietäisyydeltä tarkkaillen.

Televisoidun pokeripelin aikana pelaajat eivät voi olla tekemisissä muiden kuin toisten pelaajien kanssa. Monissa muissa rahapelaamistapauksissa on kuitenkin mahdollista hyödyntää eri kommunikaatiovälineitä, kuten älypuhelinia, joiden avulla pelaaja voi olla yhteydessä muihin ihmisiin, jotka kyseisen kanavan kautta voivat päästä osalliseksi pelitapahtumaan eri rooleissa. Kyseessä voi olla välittynyt yhdessä

pelaaminen, jossa esimerkiksi raha-automaattipeliä pelaava kuvaa pelin tapahtumia videopuhelun kautta kaverilleen, jonka kanssa jakaa pelin rahapanoksen. Nettipelaamisen ollessa kyseessä pelaajat voivat hyödyntää niin pelin sisäisiä kuin pelin ulkopuolisia kanavia sosiaalisen vuorovaikutuksen alustoina (Julkaisut II & III; Sirola ym. 2020). Vedonlyöjän ei tarvitse mennä katsomaan ottelun lopputuloksen ratkeamista sporttibaariin ollakseen yhteydessä muihin osallisiin. Hän voi hyödyntää sosiaalisen median eri foorumeita, alustoja ja yhteisöjä sosiaalisen vuorovaikutuksen kanavina, joiden kautta pelaaja on yhteydessä kanssa- ja myötäpelaajiin sekä yleisöön. Eri kanavia hyödyntäen myös yleisö voi päästä yhteyteen seuraamansa pelaajan kanssa. Esimerkiksi pokeriammatillaiset voivat olla yhteydessä faneihinsa ennen peliä ja sen jälkeen monilla pokeriin keskittyvillä nettifoorumeilla, vaikkei pelin aikainen vuorovaikutus olisikaan mahdollista. Samoin pokerifanit voivat keskenään keskustella peliin liittyvistä asioista, kuten eri pelaajien suorituksista, eri pokerifoorumeilla, vaikkeivat itse välttämättä pelaisikaan pokeria (Parke & Griffiths 2011; Schüll 2016). Eri kommunikaatiokanavia hyödyntävä vuorovaikutus antaa yleisölle ja myötäpelaajille mahdollisuuden identifioitua rahapelaajaan. Identifioitumisen seurauksena he voivat jännittää pelaajan riskinottoa välillisesti ilman että heidän itsensä tarvitsee kantaa pelaamisen varsinaisia kustannuksia (Goffman 1967, 263)

Vaikkei itse pelaamistilanne suoranaisesti mahdollistaisi sosiaalista vuorovaikutusta yleisön kanssa, kuten on esimerkiksi televisioidun pokeriturnauksen tapauksessa, pelkkä tietoisuus yleisöstä kuitenkin vaikuttaa pelikokemukseen. Samoin sosiaalinen vuorovaikutus, olipa se välitöntä lähietäisyydellä peliin tai eri tavoin välitöntä, vaikuttaa pelikokemuksen rakentumiseen. Itse pelin aikaisen vuorovaikutuksen lisäksi myös peliä edeltävällä ja sen jälkeen tapahtuvalla vuorovaikutuksella on merkitystä. Asiaa voidaan tarkastella hyödyntämällä verkoston käsitettä.

2.2.3 Pelikokemuksen rakentuminen sosiaalisissa verkostoissa

Sosiaalisen vuorovaikutuksen tai sen puuttumisen merkitystä rahapelikokemukselle tarkastellaan erityisesti Julkaisussa III, jossa analysoidaan pelaajien kokemuksia nettipokerin ja eBingon parissa. Pelin sisäisten vuorovaikutuskanavien lisäksi merkityksellisiä sosiaalisuuden tasoja on esimerkiksi peliympäristöissä. Suoraan peliin ja peliympäristöön liittyvien sosiaalisuuden tasojen lisäksi on kuitenkin huomioitava myös laajempi sosio-kulttuurinen kehys, jossa peli, pelaaja, peliympäristö ja muut pelaamiseen liittyvät henkilöt sijaitsevat. Vaikka ajallisesti ja/tai paikallisesti kauempana pelitilanteesta olevat vuorovaikutuksen tasot ja niihin osallistujat eivät olisikaan ilmeisiä,

ne kuitenkin vaikuttavat taustalla ja ohjaavat pelikokemuksen rakentumista, koska myös ne ovat osa pelaajan sosiaalista verkostoa.

Pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus ja yhteisöllisyys voivat olla pelaajille yhtä tärkeitä kuin kaikki muutkin yhteisöt, joihin he kuuluvat. Nämä eri yhteisöt tai sosiaalisen vuorovaikutuksen alustat eivät ole toisistaan irrallisia, vaan liittyvät yhteen vähintään yksittäisen pelaajan kautta. Verkostoyhteiskunnalle (ks. esim. Castells 1996; Iannone 2016) on ominaista, että yksilöt ovat useiden eri ryhmien, yhteisöjen ja muiden sosiaalisten organisaatioiden jäseniä samanaikaisesti. Liittymällä ja eroamalla yhteisöistä, ryhmistä tai – Maffesolin (1996) termein – heimoista yksilöt rakentavat samalla identiteettiään. Identiteetit eivät siten ole samalla tavalla pysyviä tai muuttumattomia, kuten oli enemmän paikkaan sidottujen yhteisöjen aikakaudella (Miller 2011, 185-189). Buckinghamin (2008) mukaan onkin parempi puhua identifiointimisestä kuin identiteeteistä kiinteinä kokonaisuuksina. Identiteetin rakentamisen prosessiluonne avaa mahdollisuuden myös identiteettipeliin tai -leikkiin (Bauman 2004). Yksilöt voivat kokeilla eri tilanteissa erilaisia identiteettejä ja rooleja hyvinkin vapaasti ilman oletusta niiden pysyvyydestä. Toisaalta prosessiluonne edellyttää yksilöiltä aktiivisuutta. Identiteetti ei tule ulkopuolelta annettuna, vaan jokainen on pakotettu muokkaamaan omaa identiteettiään (Giddens 1991). Toisin sanoen identiteetin rakentaminen on myös velvollisuus ja työn kaltaista toimintaa, johon yksilöillä on vaihtelevasti resursseja. Monipuolisilla resursseilla varustetulle yksilölle identiteetin rakentaminen voi olla hauskaa leikkiä, mutta niukat resurssit kaventavat leikkelyn mahdollisuuksia, jolloin identiteetti-projekti muuttuu työläämmäksi.

Verkostoyhteiskunnassa yhteisöt voidaan nähdä merkityksellisten sosiaalisten suhteiden tiivistymiksi yksilöiden verkostoissa. Yhteisöillä ei ole selviä rajoja, eivätkä ne ole sidottuja paikkaan. Yhteisöt muuttuvat koko ajan sen perusteella, kuinka yksilöt liittyvät ja eroavat niistä, ja millaiseksi yhteisön jäsenten välinen vuorovaikutus muokkaantuu. Yhteisöjä voi syntyä periaatteessa minkä tahansa asian ympärille, pelit mukaan luettuna. Toisilleen tuntemattomat pelaajat voivat liittyä saman yhteisön jäseniksi esimerkiksi pelaamalla samaa peliä tai toimimalla peliin liittyvässä verkkoyhteisössä. Rahapelaamiseen liittyviä yhteisöjä on sekä verkossa (Sirola ym. 2020) että verkon ulkopuolella (Zurcher 1970; Abt ym. 1985; Rosecrance 1985). Jäsenten välisen sosiaalisen toiminnan perusteella yhteisöön voi vähitellen muodostua yhteenkuuluvuuden tunnetta, joka edelleen tiivistää jäsenten välisiä siteitä (Goffman 1967, 210).

Jos pelaajat tapaavat toisiaan jatkuvasti tai ovat yhteydessä toisiinsa vaikkapa internetin välityksellä toistuvasti, heidän välisistä sosiaalisista siteistä voi tulla vahvoja. Tällöin pelaajat identifioituvat yhä enemmän nimenomaan pelaajiksi ja peliin liittyvän yhteisön jäseniksi. Toisaalta rahapelaaminen voi olla myös toimintaa, jota käytetään

pelaamista edeltävien sosiaalisten suhteiden vahvistamiseen. Pelaajat eivät tällöin välttämättä identifioitu niinkään pelaajiksi kuin esimerkiksi vanhoiksi kavereiksi, jotka kokoontuvat yhteiseen illanviettoon pokeripelin ympärille (Zurcher 1970). Pelaaminen ei ole itsetarkoituksellista eikä edes ensisijaista toimintaa, vaan instrumentaalinen tapa pitää yllä sosiaalisia suhteita. Laajemmassa mittakaavassa, tai Geertzin (1972) kyseessä ollessa pikemminkin syvemmin tarkasteltuna, rahapelaaminen voi toimia symbolisena tapana rakentaa yhteisöllisyyttä. Balilaista kukkotappelua ja siihen liittyvää vedonlyöntiä analysoidessaan Geertz osoittaa, etteivät rahapalkinnot ole välttämättä yhtä tärkeitä vedonlyöjille kuin on sen ilmaiseminen, että kuuluu omaan yhteisöönsä. Jäsenyys yhteisössä manifestoituu lyömällä vetoa oman kylän kukon puolesta, vaikka tappio vaikuttaisikin ennakkoon todennäköiseltä. Samalla tavalla esimerkiksi jalkapallojoukkueen fanit voivat lyödä vetoa oman joukkueensa puolesta, vaikka tietävät voiton todennäköisyyden olevan pienen. Vetoa lyömällä voi kuitenkin osoittaa muille faniyhteisön jäsenille oman faniuden ja yhteisöön kuulumisen syvyyttä (Lamont & Hing 2020).

Balilaiset vedonlyöjätäkään tuskin kuuluvat nykyään pelkästään kyläyhteisöönsä, puhumattakaan jalkapallojoukkueiden faneista. Samanaikaisesti useaan yhteisöön kuuluvan yksilön kautta nämä eri yhteisöt tulevat osaksi laajempaa sosiaalista verkostoa (ks. Julkaisu III). Yksittäinen henkilö tai sosiaalinen organisaatio voi muodostaa solmun verkostoon. Solmujen väliset siteet voivat olla joko heikkoja tai vahvoja (Granovetter 1973; Wittel 2001). Jos solmujen välillä on aktiivista vuorovaikutusta, siteet vahvistuvat. Heikko side tarkoittaa puolestaan sitä, että solmujen välillä on olemassa yhteys, joka ei kuitenkaan ole kovinkaan aktiivinen. Aktiivisuuden lisääntyessä heikosta siteestä voi tulla vahva ja vahva side puolestaan voi ajan kuluessa heikentyä, jos vuorovaikutus hiljenee solmujen välillä. Heikko side voi kuihtua kokonaan pois, jos solmujen välillä ei ole minkäänlaista aktiivisuutta pidemmän ajan kuluessa.

Se, kuinka voimakkaasti yksilö identifioituu johonkin yhteisöön tai mihin tahansa objektiin, riippuu yhteyksien tai siteiden määrästä ja laadusta kyseiseen yhteisöön tai objektiin verrattuna yhteyksiin kaikkiin muihin solmuihin hänen sosiaalisessa verkostossaan. Suuri määrä vahvoja siteitä, joita pidetään jatkuvasti yllä, kertoo vahvasta identifioitumisesta, joka puolestaan kannustaa edelleen jatkamaan siteiden ylläpitämistä ja vahvistamista. Heikot tai hapertuvat siteet puolestaan tarkoittavat vähäisempää identifioitumista ja pienempää merkitystä identiteetin rakennusprosesseille. (Miller 2011, 199-201).

Sosiaalisissa verkostoissa yhteisöt voidaan nähdä goffmanilaisiksi kehyksiksi, joiden avulla yksilöiden identifikaatioprosessin eri puolet nousevat esiin tilanteesta riippuen. Kehykset voivat olla samanaikaisia ja ne voivat sisältää muita kehyksiä

(Goffman 1974, 25-26), aivan kuten yksilö voi kuulua ja identifioitua yhtä aikaa useampaan eri yhteisöön, jotka voivat myös olla sisäkkäisiä. Oleellista on, etteivät kehukset ole staattisia, vaan ne ovat jatkuvassa liikkeessä suhteessa toisiinsa. Jokin kehys on kuitenkin aina ensisijainen tulkintaa – tai esimerkiksi identifioitumista – ohjaava kehys, mutta sen sijalle voi nopeasti nousta uusi kehys, kun tilanne muuttuu. Ensisijaisen kehyksen lisäksi muut kehukset vaikuttavat taustalla. Samalla tavalla yhteisöjen merkitys ensisijaisena identifikaation kohteena voi vaihtua nopeasti, mutta myös muut yhteisöt vaikuttavat taustalla identifikaatioon ja identiteetin rakennusprosessiin. Mitä useampaan yhteisöön tai objektiin yksilöllä on yhteyksiä sosiaalisessa verkostossaan, sitä helpompaa hänen on leikitellä identiteettiä rakentaessaan. Toisaalta vahvat siteet yksittäiseen yhteisöön voivat hankaloittaa identiteetin muokkaamista, mikäli vaihtoehtoisia yhteyksiä ei ole tarjolla tai ne ovat kovin heikkoja.

Sosiaalisen verkoston siteet ja identifioituminen vaikuttavat myös peliin liittyvään rahaan suhtautumiseen. Jos pelaaja identifioituu vahvasti rahapeliin liittyvän yhteisön tai jopa alakulttuurin jäseneksi, pelaamisesta saatava kokemus voi olla positiivinen, vaikka siihen hävittäisiin rahaa (Goffman 1967, 238; Oldman 1978; Rosecrance 1986). Suhtautumalla tappioihin tyynesti voidaan osoittaa rahapelialakulttuurissa arvostettua luonnetta, jonka perusteella pelaajan status vahvistuu yhteisössä (Goffman 1967, 240). Harva rahapelaaja identifioituu kuitenkaan ensisijaisesti tai ainakaan pelkästään rahapeliyhteisön jäseneksi, mikä vaikuttaa esimerkiksi voittoihin suhtautumiseen. Jos rahapelaamisesta saatavia voittoja ei arvosteta pelaajan sosiaalisessa verkostossa, voivat voitot näyttäytyä pikemminkin kirouksena kuin siunauksena.

Falk ja Mäenpää (1997; ks. myös Julkaisut I & III) tutkivat suomalaisia lottovoittajia ja havaitsivat, että voittajat salaavat voittonsa usein jopa lähimmiltä ystäviltään. Jos jättipotin voittajan identiteetti paljastuu, muodostuu siitä uhka vallitsevalle sosiaaliselle järjestykselle, koska voittajan status ja rooli muuttuvat sosiaalisissa suhteissa. Jos rahapelivoitot nähdään ansiottomina voittajan sosiaalisessa verkostossa, täytyy jättipotti ”kesyttää” sosiaalisesti hyväksyttäväksi rahaksi. Avain tässä prosessissa on välttää kaikkea kerskakulutusta, ja korkeintaan lievästi lisätä kulutusta aiempaan verrattuna, jotta käytöksellä ei viestittäisi voitosta muille ihmisille. Kulutuksen on lisäksi syytä kohdistua sosiaalisesti hyväksytyihin kohteisiin, kuten asuntoon tai arkisista velvollisuuksista huolehtimiseen. Huolimaton ja näkyvä kuluttaminen voi aiheuttaa kateutta, jonka perusteella sosiaaliset suhteet voivat tullehtua tai katketa kokonaan, mikä puolestaan aiheuttaa voittajalle identiteettikriisin.

Päinvastainen esimerkki voittorahoihin suhtautumisesta tulee pokeriammattilaisien parista. Kun lottovoittajat pyrkivät salaamaan kaikin tavoin voittonsa, ei pokeriammattilaisilla ole minkäänlaisia ongelmia kuuluttaa voittojensa määrää eri kanavia

hyödyntäen. Mediatekstien perusteella vaikuttaa kuin pokeriammattilaisuuteen kuuluisi huoleton suhtautuminen rahaan. Pokerikulttuuriin kuuluu, että menestyneet pokerivoittajat poseeraavat alan lehtien kansissa esitellen varallisuuttaan (ks. kuvio 3).

Kuvio 3. Esimerkki, kuinka pokeriammattilaiset esittelevät voittojaan pokeriin keskittyvässä lehdessä. Card Player 2019, numero 10.



Erot suhtautumisessa rahapelivoittoihin lottovoittajien ja pokeriammattilaisten välillä johtuvat osittain pelien välisistä eroista, mutta myös eroista peleihin liittyvien sosiaalisten verkostojen välillä. Koska pokerin pelaamiseen liittyy myös taitoelementti, voittajien on helpompi tulkita voittorahat merkiksi omista taidoistaan. Jos he mieltävät itsensä taitaviksi pelaajiksi, voitot vahvistavat tämän käsityksen. Voittorahat ovat ikään kuin pisteitä pelaajien välisessä kilpailussa, josta tulee näkyvää erilaisen ranking-listojen kautta (Kinnunen 2011). Eniten ansainnut pelaaja nousee rankingin ykköseksi eli on paras pelaaja. Tämän tunnustavat myös muut

pokeriammatillaiset, jotka yrittävät kivuta itse listakärkeen. Rahan voittaminen kasvattaa pelaajan statusta pokeriin liittyvissä sosiaalisissa verkostoissa. Jättivoitotkin on mahdollista nähdä todistuksena pelaajan omista taidoista ja kompetensseista.

Lotto on puhdas onnenpeli, jonka kulkuun pelaajien taidoilla ei ole mitään merkitystä. Lottoajat eivät kilpaile siitä, kuka on paras pelaaja, vaan kuka on onnekkain. Maanlaajuisten lottokierrosten yhteydessä pelaajilla ei ole samanlaista sosiaalista vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa kuin on pokerissa. Lottoon liittyvät verkkoyhteisötkin ovat harvassa. Toisin sanoen sosiaaliset suhteet muihin pelaajiin voivat jäädä melko heikoiksi, jos peli on ainoa lottoajia yhdistävä tekijä. Tällaisessa tilanteessa pelaajat identifioituvat ensisijaisesti pikemminkin johonkin muuhun kuin Lottoon. Sosiaaliset siteet ja yhteydet muihin pelaajiin perustuvat ensisijaisesti johonkin muuhun asiaan kuin peliin. Syynä vuorovaikutukseen muiden pelaajien kanssa voi esimerkiksi olla se, että he ovat perheenjäseniä, sukulaisia, ystäviä tai naapureita. Asenteet voittorahoihin muodostuvat vuorovaikutuksessa näiden pelaajan sosiaalisen verkoston jäsenten kanssa. Pikkuvoitto Lotosta voi olla mukava Facebook-päivityksen aihe, mutta jättipotti aiheuttaa uhan lottoajan sosiaalisille suhteille ja identiteetille, koska sillä ei ole yhteyttä pelaajan kompetensseihin. Näin on erityisesti, jos pelaajan sosiaalisen verkoston jäsenten keskuudessa arvostetaan protestanttista työetiikkaa (Casey 2008; Casey 2020).

Lottovoittajat ja pokerimestarit käyttäytyvät eri tavoin, mutta syy heidän käyttäytymiseensä on sama: sosiaaliset palkkiot. Voittajat käyttäytyvät johdonmukaisesti siten kuin olettavat heidän sosiaalisen verkostonsa edellyttävän (Goffman 1967, 234). Tapa toimia sosiaalisesti hyväksyttävästi tulee rahapelikulttuuriin sosiaalistumisen myötä (Matilainen & Raento 2014; Reith & Dobbie 2011; Reith & Dobbie 2013). Se yhteisö, johon pelaaja ensisijaisesti identifioituu, on päällimmäinen tulkintakehys, joka ohjaa hänen käyttäytymistään ja suhtautumista voittorahoihin. Tunnustettu jäsenyys sosiaalisessa verkostossa ja yhteisössä on arvokkain asia, jonka pelaajat voivat rahapeleistä – tai rahapelaamisesta huolimatta – saavuttaa (Rosecrance 1986; Zola 1963).

Pelin sisäinen vuorovaikutus ja suoraan peliin liittyvä vuorovaikutus ovat oleellisia pelikokemuksen rakentumisen kannalta, mutta myös välittynyt tai medioitunut vuorovaikutus on merkityksellistä. Itse pelaamisen lisäksi pelaajat voivat kuluttaa peliin liittyvää mediasisältöä eri kanavia hyödyntäen, millä on vaikutusta niin pelikokemuksiin kuin peliin osallisten väliseen vuorovaikutukseen.

Erytiesi nettipokerin ympärille ehti sen suosion huippuaikoina 2010-luvulla kasvaa laaja mediaekosysteemi. Kuka tahansa saattoi kasinoiden ja pokerisivustojen pöydistä yrittää päästä pelin pääturnauksiin, joista muodostui televisioitua

urheiluviihdettä (Farnsworth & Austrin 2010). Menestyneistä pelaajista tuli muihin urheilutähtiin verrattavia julkkiksia, joista myös valtamedia teki juttuja (McCormack & Griffiths 2012; Suomessa esim. HS-Kuukausiliite 2/2007). Pelaajamäärien lisääntyessä kasvoi myös pelkästään pokeriin liittyvien julkaisujen määrä. Lehtien lisäksi pokeriin liittyvää sisältöä pystyi kuluttamaan ja tuottamaan verkon lukuisilla pokeri-foorumeilla, vaikkei itse edes osallistuisi peliin (McMullan & Kervin 2012). Lisäksi pokerin pelaajan ja/tai pokerifanin identiteettiä oli mahdollista rakentaa ja vahvistaa katsomalla vaikkapa pokeria käsitteleviä elokuvia tai kuuntelemalla pokerista kertovia lauluja. Ilman rahaakin pystyi pelaamaan pokeria sosiaalisten verkostoitumispalvelujen, kuten Facebookin, alustoilla (King ym. 2010).

Pokerin tarkastelu osoittaa, kuinka rahapelaaminen kiinnittyy oleellisesti vallitsevaan mediakulttuuriin, jossa mediaobjektit, pelit, pelaajat, kuluttajat ja tuottajat kuuluvat samaan verkostoon. Pelaajat ja peliin liittyvien mediasisältöjen kuluttajat voivat rakentaa uusia yhteyksiä ja vahvistaa aiemmin luotuja siteitä verkostossa rakentaakseen holistista pelikokemusta itselleen. Goffmankin (1967, 266) huomioi jo 1960-luvulla viihdeteollisuuden merkityksen sille, kuinka katsojat voivat identifioitua riskinottajiin mediatekstien kautta. Tilanne on noista ajoista muuttunut huomattavasti ja identifikaatiokanavat ovat lisääntyneet. Internet on mahdollistanut uudenlaisia tapoja luoda yhteyksiä. Pelaajien ei tarvitse pelkästään pelata tai kuluttaa peliin liittyviä sisältöjä, vaan he voivat myös itse tuottaa niitä esimerkiksi henkilökohtaisiin blogeihinsa tai peliin liittyville nettifoorumeille. Pelaajien, kuluttajien ja tuottajien roolit ovat osittain päällekkäiset tai konvergoituneet (Jenkins 2006, 16), mikä vaikuttaa kokemusten rakentumiseen digitaalisissa medioissa (Miller 2011, 81-89).

Konvergoituminen tarkoittaa asioiden yhdentymistä tai niiden muodostumista samankaltaisiksi. Raha- ja digipelaamiseen kohdistuu useita konvergenssin tasoja. Luvussa 2.1.3. käytiin jo läpi, kuinka raha liittyy uusilla tavoilla digipelaamiseen, minkä perusteella joidenkin digipelien pelaamisesta voi saada samankaltaisia kokemuksia kuin rahapelien pelaamisesta. Konvergoituminen voi tarkoittaa myös sitä, että digitaalisessa muodossa oleviin rahapeleihin integroidaan samanlaisia audiovisuaalisia ja rakenteellisia elementtejä, joita digitaaliset viihdepelit hyödyntävät, jolloin pelit ja pelaaminen ovat hyvin samankaltaisia. Teknologinen konvergenssi on johtanut tilanteeseen, jossa kaikki mediasisältö ja kommunikaatio voidaan muokata samaan digitaaliseen formaattiin, jota puolestaan voidaan jaella samoissa kanavissa ja kerätä samoille alustoille muiden digitaalisessa muodossa olevien materiaalien kanssa. Niinpä raha- ja digipelaaminen, niihin liittyvä kommunikaatio ja sosiaalinen vuorovaikutus sekä mediasisältöjen kuluttaminen voi tapahtua yhdellä ja samalla laitteella,

esimerkiksi älypuhelimella (Jenkins 2006, 16; Albarrán Torres & Goggin 2014; Albarrán Torres 2018).

Teknologinen konvergenssi on johtanut myös liiketoiminnan konvergenssiin. Digitaalisten pelien valmistajat ovat hankkineet osuuksia rahapeliyhtiöistä ja toisin päin, ja eri peliteollisuuden haarat ottavat inspiraatiota toistensa tuotteista (Cassidy 2014a; Wardle 2021, 104). Verkkoympäristössä raja raha- ja muiden pelien välillä on hämärä eli raha- ja digipelitkin ovat konvergoituneet, minkä myös rahapelien säätelyviranomaiset ovat huomanneet (Parke ym. 2012; Derevensky & Gainsbury 2016; Derevensky & Griffiths 2019). Regulaatiota koskeva konvergenssi ei kuitenkaan ole tois- taiseksi ollut yhtä nopeaa kuin pelien ja peliteollisuuksien konvergenssit (Macey & Kinnunen 2020).

Pelaajan kannalta myös peleihin liittyvä sosiaalinen konvergenssi on merkityksel- listä. Pelaaminen ja siihen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on esimerkiksi Facebookin leikkirahalla pelattavien kasinopelien tapauksessa konvergoitunut samalle alus- talle. Toisaalta pelaajan eri roolit voivat myös konvergoitua vaikkapa juuri Facebookiin, jossa rahapelaajan muina rooleina voi olla esimerkiksi lapsen, työkaverin, naa- purin, joukkueen jäsenen ja puolueaktiivin roolit. Tällöin eri viiteryhmiin kiinnittyvät roolit voivat paljastua sellaisillekin tutuille, joille esimerkiksi rahapelaamisesta ei vält- tämättä Facebookin ulkopuolella tulisi kerrottua (boyd 2008). Rahapelaamisesta to- dennäköisesti kommunikoidaan eri tavalla omille vanhemmille ja työtovereille kuin pelikavereille. Sosiaalisen konvergenssin takia pelaajan eri roolien ja identiteettien erillään pitäminen voi kuitenkin olla vaikeaa. Jos pelaamista arvostetaan Facebookin käyttäjän verkostossa, on sosiaalisesti hyväksyttyä tai jopa odotettua, että käyttäjä ja- kaa kokemuksiaan pelaamisesta muille. Positiivinen palaute verkoston jäseniltä toimii arvokkaana sosiaalisena palkkiona. Toisaalta jokin verkoston viiteryhmä voi suhtau- tua pelaamiseen negatiivisesti, mikä puolestaan voi aiheuttaa ristiriitaista palautetta ja sitä myöten ongelmia pelaajan pelikokemuksen ja identiteetin rakentumisessa.

Yksilö voi olla muun muassa rahapelaaja, leikkirahalla pelattavien kasinopelien pelaaja, Facebookin käyttäjä ja pokerifoorumien aktiivinen jäsen. On mahdollista, että pelaaminen ja siihen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on konvergoitunut sa- malle alustalle, mutta ne voivat näyttää olevan myös irrallisia toisistaan. Kyseisen yk- silön kautta nämä eri alustat tulevat kuitenkin osaksi samaa verkostoa, vaikkei alus- tojen välillä olisi suoria näkyviä linkkejä. Pelikokemuksen rakentumisen kannalta on oleellista, mitkä yhteydet verkostossa kussakin tilanteessa ovat aktiivisia ja kuinka voimakkaita kyseiset yhteydet ovat. Pelaaja voi halutessaan irrottautua kokonaan so- siaalisesta vuorovaikutuksesta ja pelata rahapelejä yksinpeleinä. Toisaalta hän voi hyödyntää myös muita sosiaalisen vuorovaikutuksen kanavia ennen pelaamista,

pelaamisen aikana ja pelaamisen jälkeen kuin mitä peli ja peliympäristö tarjoavat. Pelaaja on tällöin verkostoitunut individualisti (Wellman 2002). Hän voi hyödyntää kaikkia mahdollisia keinojaan ja resurssejaan rakentaessaan pelikokemustaan. Hänen ei tarvitse tyytyä niihin kehyksiin, joita peli ja pelinjärjestäjä tarjoavat, vaan niiden lisäksi hän voi aktiivisesti valita niistä mahdollisuuksista, joita hänen sosiaalinen verkostonsa tarjoaa, rakentaessaan itsellensä optimaalisinta kokemusta.

Vaikka pelaajilla on internetin ja mobiililaitteiden ansiosta aiempaa enemmän mahdollisuuksia yksilöllisesti räätälöidä pelikokemustaan, väitän että monet pelaamiseen liittyvät käytännöt, peleihin ja pelirahaan liittyvät tavat sekä pelaamiseen suhtautuminen ovat kuitenkin usein sosiaalisesti määräytyneitä. Tämän väitteen tueksi esitän tulokset viidestä tähän väitöskirjaan sisältyvästä julkaisustani.

3 AINEISTOT JA MENETELMÄT

3.1 Tutkimusasetelma

Väitöstutkimukseen sisältyy viisi vertaisarvioitua julkaisua, joista neljään on kerätty oma empiirinen aineistonsa. Väitöstutkimukseen valikoidut julkaisut muodostavat keskenään toisiaan tukevan kokonaisuuden, jossa tarkastellaan raha- ja digitaaliseen pelaamiseen liittyviä kehityskulkuja usean vuoden aikavälillä. Julkaisu II muodostuu kirjallisuuskatsauksesta, jossa tarkastellaan erityisesti, millaisia aineistoja ja menetelmiä voidaan hyödyntää verkkorahapelaamisen tutkimisessa. Julkaisuissa III ja IV hyödynnetään sekä kyselyitä että haastatteluja, mutta tutkimusten tulokset perustuvat erityisesti haastatteluaineistojen analyysiin. Kyseisissä tutkimuksissa hyödynnettiin aineiston keräämisessä myös tutkimuksen yrityspartnereiden asiakasrekistereitä, joten tutkimukset edustavat selvimmin eri menetelmiä yhdistävää mixed methods - tutkimusasetelmaa. Julkaisujen I ja V aineisto koostuu pelkästään haastatteluaineistoista.

Tutkimuksessa hyödynnettiin sekä määrällisiä että laadullisia menetelmiä, mutta pääpaino on laadullisten aineistojen, teema- ja syvähaastattelujen, analyysissä. Suurin osa aineistoista on kerätty osana Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmän eri tutkimushankkeita, mikä on luonut omat reunaehdot aineiston keräämiseen. Ainoastaan julkaisun I haastatteluaineiston olen kerännyt kokonaan itse (N=19). Muiden aineistojen keräämiseen on osallistunut kyseisten tutkimushankkeiden muutkin työntekijät. Hankkeissa tutkimusasetelma on suunniteltu yhteistyössä ryhmän kesken, minkä jälkeen työ on jaettu siten, että jokainen on tehnyt 3-5 haastattelua käyttäen samaa teema- ja haastattelurunkoa. Lopuksi haastatteluaineistot on hankkeissa koottu yhteen ja kokonaisia aineistoja (N=16, N=16 ja N=14) on analysoitu sekä yhdessä että jokainen omien intressiensä mukaan itsenäisesti. Yhteensä haastateltavia tässä väitöstutkimuksessa on siis 65 pelaajaa ja/ tai pelinkehittäjää.

Julkaisun III aineisto on kerätty Triangle-tutkimushankkeessa, jossa tarkasteltiin sekä pelejä sosiaalisissa verkostoissa, kuten Facebookissa, että uudenlaisia rahapelaamisen muotoja verkossa. Julkaisujen IV ja V aineistot on kerätty Free2play-hankkeessa, jossa keskityttiin uudenlaisten *free-to-play*-pelien tarkastelemiseen sekä rahapelien ja muiden pelien välisen rajan tarkastelemiseen. Molemmissa näissä hankkeissa

tutkimuskohteena olivat tuoreet ilmiöt digitaalisen pelaamisen ja rahapelaamisen alueilla, eikä näistä ilmiöistä tutkimushankkeiden aloittamisen aikaan ollut juurikaan julkaistua tutkimusta tarjolla. Hankkeet olivat Tekes-rahoitteisia, mikä tarkoitti, että mukana oli myös yrityspartnereita. Osa aineistojen keruusta toteutettiin yrityspartnereiden avustuksella, mutta tutkimusryhmä teki itsenäisesti päätökset tutkimusasetelmasta, hyödynnetyistä menetelmistä sekä aineiston käsittelemisestä, hallinnoinnista ja analysoinnista. Yrityspartnereiden kautta tavoitettiin sekä pelaajia että pelinkehittäjiä tutkimushaastatteluihin.

Tutkimushankkeiden kestot ja tutkimuskohteiden luonne on ohjannut aineiston keruuta vahvasti. Esimerkiksi vuoden mittaisen tutkimushankkeen aikana ei ole järkevä suunnitella monen vuoden mittaista etnografista otetta aineiston keräämisen pohjaksi. Hankkeiden yksi tavoite oli saada mahdollisimman nopeasti uutta tutkimustietoa ajankohtaisten ilmiöiden ymmärtämisen tueksi. Muun muassa näiden seikkojen takia tutkimushankkeissa päädyttiin yhdistämään kysely- ja haastattelumenetelmiä. Kyselyjen perusteella oli mahdollista saada nopeasti tietoa uusista, vähän tututuista ilmiöistä. Yrityspartnereiden avulla oli mahdollisuus tavoittaa pelaajia nopeasti etukäteen asetettujen kriteerien mukaisesti, ja kyselyihin voitiin ottaa mukaan myös niitä asioita, jotka olivat relevantteja useammalle eri tutkijalle. Lisäksi kyselyt toimivat pohjana teemahaastateltavien rekrytoinnissa.

3.2 Metodologia

3.2.1 Haastattelut

Väitöskirjan pääasiallisena aineistona toimii pelaajien ja pelinkehittäjien haastattelut. Julkaisujen I ja V haastatteluaineistot ovat itsenäisiä kokonaisuuksia ja julkaisujen III ja IV haastatteluaineistot kerättiin hyödyntämällä ensin kerättyjä kyselyaineistoja.

Tutkimusmenetelmänä haastatteluiden etuna nähdään usein se, että niiden avulla nimenomaan haastateltavien näkökulma tulee esiin tutkimuksessa (Fuji 2017). Tutkimus ei lukkiudu pelkästään tutkijan omiin ennakkokäsityksiin, vaan aineiston analyysin kautta keskiöön nousevat haastateltavien, kuten pelaajien ja pelinkehittäjien, kokemukset, havainnot ja tulkinnat tutkimuksen kohteena olevasta asiasta. Haastattelumenetelmää hyödyntämällä voidaan tarkastella esimerkiksi, mikä merkitys pelaamisella on pelaajien arjessa, mitä merkityksiä he liittävät pelirahaan ja millaisia merkityksellisiä kokemuksia rahapelaamiseen liittyy.

Haastattelututkimuksissa merkityksiä tarkasteltaessa ei olla niinkään kiinnostuneita niiden määrästä, vaan niiden laaduista ja siitä, kuinka kyseiset merkitykset syntyvät ja liittyvät muihin merkityksellisiin asioihin haastateltavien elämässä. Goffmanilaisittain (1974) ilmaistuna kiinnostuksen kohteena on, kuinka tulkintakehys syntyy ja missä suhteessa tuo tulkintakehys on muihin merkityksellisiin tulkintakehyksiin, jotka ohjaavat haastateltavan kokemuksen rakentumista. Yksittäisten haastateltavien kokemukset eivät ole välttämättä yleistettävissä esimerkiksi kaikkia pelaajia koskeviksi, mutta yksittäisenkin haastateltavan kokemusten analysointi voi johdattaa yleisempienkin käytänteiden, tapojen ja kontekstien äärelle, joissa kokemukset rakentuvat ja joissa niihin liittyvät merkitykset syntyvät. Haastatteluaineistojen analyysien kautta on toisin sanoen mahdollista tarkastella tulkintakehysten väliseen dynamiikkaan vaikuttavia asioita.

Haastatteluaineiston keräämisessä ei yleensä käytetä satunnaisotantaa, vaan aineistot edustavat pikemminkin harkinnanvaraista otantaa tai harkinnanvaraista näytettä (Eskola & Suoranta 1999). Uusien ilmiöiden, kuten F2P-pelaamisen ja uudenlaisten rahapeliä pelaamisen, yhteydessä ei varsinkaan alkuvaiheessa välttämättä ole edes tiedossa pelaajapopulaation koko ja rajat, joiden sisällä satunnaisotannan voisi tehdä. Olennaisempaa on tavoittaa sellaisia haastateltavia, jotka pystyvät kertomaan merkityksellisiä asioita tutkimuskohteen, -kysymyksen ja -asetelman kannalta. Tavoitteena ei niinkään ole tutkimustulosten yleistettävyys, vaan ilmiön ymmärtäminen. Haastateltavia kannattaa tällöin lähteä etsimään ja rekrytoimaan esimerkiksi sellaisista ympäristöistä, joissa uudenlaisten pelien pelaajat toimivat ja kommunikoiivat. Tutkimuskohteesta olevan ennakkotiedon perusteella haastateltavien valikoinnissa voi käyttää harkintaa. Jos tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita esimerkiksi merkityksistä, joita F2P- ja rahapelaajat liittävät pelirahaan, haastateltavaksi kannattaa valikoida nimenomaan raha- ja F2P-pelien pelaajia, eikä satunnaisotantaa kaikista suomalaisista, jolloin suuri osa otokseen valituista haastateltavista ei todennäköisesti pystyisi kertomaan mitään tutkimuskohteen kannalta oleellista.

Haastateltavien harkinnanvaraisessa valinnassa hyödynnetään esitietoa, joka tutkimuskohteesta on kertynyt esimerkiksi aiemman tutkimuksen, tutkijoiden henkilökohtaisten kokemusten ja vaikkapa erilaisten mediatekstien kautta. Tällä tavalla on mahdollista löytää ja tunnistaa paikat, kuten nettifoorumit ja -alustat, joiden kautta mahdollisia haastateltavia on voi lähestyä. Myös itse haastateltavista voi koettaa hankkia esitietoa harkinnanvaraisen rekrytoinnin pohjaksi. Mahdollisia haastateltavia voi pyytää täyttämään esimerkiksi kyselylomakkeen, jossa kysytään tutkimusasetelman kannalta oleellisia tietoja. Näiden tietojen perusteella vastaajia on mahdollista ryhmitellä ja profiloida eri tavoin, ja pyrkiä rekrytoimaan relevantteja haastateltavia.

Haastatteluaineistoa voi analysoida sekä määrällisiä että laadullisia menetelmiä hyödyntämällä. Tähän väitöstutkimukseen kuuluvissa julkaisuissa I, III, IV ja V on haastatteluaineiston analyysissä hyödynnetyt laadullisia menetelmiä, joille kaikille on yhteistä tietyt yhteiset vaiheet: aineiston purkaminen, aineistoon tutustuminen, aineiston järjestäminen, aineiston koodaaminen ja koodien yhdistäminen, vertaaminen sekä erittely. Tällaisen aineiston pilkkomisen jälkeen koodien perusteella on muodostettu kategorioita ja alakategorioita, joiden välisten yhteyksien muodostamisen ja tarkastelemisen perusteella on muodostettu tutkimuksen tulokset. Tällaiset pilkkomisen, käsitteellistämisen ja uudelleen kasaamisen vaiheet ovat mukana, vaikka itse menetelmän nimi vaihtuisi esimerkiksi laadullisesta sisällönanalyysistä laadulliseen tekstianalyysiin.

3.2.2 Kyselyt

Kyselyt ovat yksi ihmistieteissä pisimpään käytetyistä tutkimusmenetelmistä, ja esimerkiksi rahapelitutkimuksista suurin osa on tehty määrällisiä menetelmiä hyödyntäen, joiden oleellinen osa on nimenomaan kyselyt (Reith 2007; Volberg 2007). Kyselyillä onkin useita ominaisuuksia, jotka tekevät ne hyödylliseksi tutkimusmenetelmäksi. Kyselyiden avulla on mahdollista tavoittaa suuria vastaajamääriä, joiden joukkoon sisältyy sekä samankaltaisia että toisistaan poikkeavia vastaajia. Jokainen vastaaja on yksilöitävissä aineistosta ominaisuuksiensa perusteella ja toisaalta vastaajia voidaan myös ryhmitellä vastaustensa pohjalta. Tilastotieteellisten analyysimenetelmien avulla on mahdollista osoittaa kausaalisuhteita eri asioiden välillä tai tarkastella esimerkiksi eri ilmiöiden yhteisvaihtelua (Metsämuuronen 2002). Jos kyselyaineisto on kerätty satunnaisotannalla, voidaan laskea myös analyysin tulosten yleistettävyyden todennäköisyys koko populaatioon. Tällä tavoin voidaan tutkia vaikkapa, kuinka yleistä ongelmapelaaminen on suomalaisten 18-25-vuotiaiden kaupungissa asuvien naisten keskuudessa tai miten suuri osa suomalaisista ilmoittaa pelaavansa raha-automaattipelejä.

Erityisesti nettikyselyiden yksi keskeinen etu on se, että niiden avulla voidaan tavoittaa nopeasti uusiin ilmiöihin liittyviä ihmisiä, kuten uudenlaisten pelien pelaajia. Tällaiset kyselyt eroavat selkeästi satunnaisotannalla tehdyistä kyselyistä, eikä niillä siksi voi tavoitella samanlaisia tuloksiakaan. Nettikyselyiden vastaajat valikoituvat yleensä tutkimukseen itse, joten tuloksia on hankalaa ellei mahdotonta yleistää laajempaan populaatioon (ks. Julkaisu II). Tämä ei tarkoita sitä, että tulokset olisivat merkityksettömiä. Kyselyillä on mahdollista kerätä hyvin monipuolista ja rikasta

aineistoa tutkittavasta kohteesta, kuten uudenlaisten pelien pelaajista. Kyselylomakkeessa voidaan kysyä pelkästään tutkimusasetelman kannalta oleellisia kysymyksiä, joiden perusteella on mahdollista tunnistaa erilaisia pelaamisen tapoja, toisistaan poikkeavia pelaajien näkökulmia ja asenteita ja vaikkapa eri pelityyppisiin käytetyn ajan ja rahan määrää pelaajien keskuudessa. Näiden tietojen perusteella on edelleen mahdollista tehdä harkinnanvarainen otos vastaajien joukosta ja pyytää haastateltaviksi tutkimuksen kannalta relevantteja pelaajia. Juuri näin toimittiin julkaisuissa III ja IV, jotka hyödynsivät eri menetelmien yhdistämistä.

3.2.3 Kyselyjen hyödyntäminen haastateltavien rekrytoinnissa

Julkaisujen III ja IV aineiston keräämisen pohjana olleisiin kyselylomakkeisiin valitut teemat noudattelivat tutkimushankkeen suunnitelmassa kirjattuja tavoitteita. Hankkeiden tutkijoilla oli omat painotuksensa mukaan otettavien teemojen suhteen. Esimerkiksi itselleni oli tärkeää saada mukaan kysymyksiä erityisesti pelaamisen ja siihen liittyvän rahankäytön sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen teemoista. Nämä teemat olivat kuitenkin vain yksi osa-alue kyselyjen kokonaisuuksista. Kyselylomakkeista ei kannata tehdä loputtoman pitkiä, joten oli tehtävä kompromisseja sen suhteen, mitä kaikkia teemoja kyselyihin otetaan ja kuinka monta kysymystä teemaa kohti kyselylomakkeeseen voidaan sijoittaa. Koska yritysten edustajilla on toimialastaan asiantuntijätietoa, pyrittiin tutkimushankkeiden suunnitteluvaiheessa hyödyntämään myös yrityksistä löytyvää asiantuntemusta. Tutkimushankkeen suunnitelma tutkimuskysymyksineen ja menetelmävalintoineen oli kuitenkin yliopiston tutkimusryhmän itsenäisesti laatima. Yritysyhteistyöstä huolimatta lopullinen päätävältä tutkimuksen toteuttamisesta sen kaikissa vaiheissa oli siis kuitenkin tutkimusryhmällä, ja päätöksentekoa ohjasi tutkimushankkeen tavoitteet ja hyvän tieteellisen käytännön edellytykset.

Kun kyselylomakkeiden lopullinen muoto oli lyöty lukkoon, oli aika rekrytoida vastaajia. Tässä yrityspartnereiden rooli oli erityisen tärkeä. Erityisesti rahapelien pelaajia rekrytoitiin mukaan tutkimukseen hyödyntämällä Veikkauksen ja Ray:n asiakasrekistereitä. Meillä tutkijoilla ei ollut pääsyä rekistereihin, vaan pyysimme yrityspartnereita tekemään otannan rekisteristä antamiemme kriteerien mukaan, jotka on tarkemmin kuvattu julkaisuissa III ja IV. Yleisesti ottaen mukaan haluttiin pikemminkin keskivertopelaajia pelaamiseen käytetyn ajan ja rahan suhteen kuin pelaajapopulaation ääripäitä. Tällä tavoin pyrittiin jo etukäteen seulomaan pois mahdollisia

ongelmapelaajia ja toisaalta passiivisia tai lopettaneita pelaajia, joiden kiinnostus tutkimukseen osallistumiseen arvioitiin vähäiseksi.

Koska emme päässeet itse tarkastelemaan asiakasrekistereitä tai suorittamaan otantaa, emme voi mitenkään varmistaa sitä, että otanta on suoritettu juuri haluamallamme tavalla. Ei kuitenkaan ole myöskään mitään syytä epäillä, että yrityspartnerit olisivat tässä asiassa toimineet vastoin toiveitamme. Ennen otantaa keskusteltiin yritys partnereiden kanssa, millä kriteereillä otanta on teknisesti mahdollista suorittaa rekistereistä. Kun yhteisymmärrys oli saavutettu, itse tekninen suoritus jäi yritys partnereiden vastuulle.

Kyselylomakkeet olivat sähköisessä muodossa yritys partnereiden järjestelmien ulkopuolella. Asiakasrekistereitä hyödyntämällä lähetettiin kutsukirje osallistua tutkimukseen sähköpostilla, joka sisälsi linkin kyselylomakkeeseen, jonka hallinnoinnista vastasi ainoastaan tutkimusryhmä. Kirjeessä annettiin ytimekäs informaatio tutkimuksesta, sen tarkoituksesta ja sen suorittajasta. Kirjeessä painotettiin, että tutkimuksen tekee nimenomaan Tampereen yliopisto yhteistyössä yritys partnerin kanssa. Oleellinen tieto vastaajien kannalta oli erityisesti se, että kyselyaineistoa käsittelee vain yliopiston tutkimusryhmä, ei yritys partneri. Vaikka kyselyaineiston kerääminen oli järjestetty yhteistyössä yritys partnereiden kanssa, aineistoa hallinnoivat, käsittelevät ja analysoivat vain tutkimushankkeen tutkijat, eikä aineistoa luovutettu yritys partnereille, eikä muillekaan tahoille.

Kyselyt olivat avoimina vastaajille noin kaksi viikkoa. Tämä vaikutti olevan riittävän pitkä aika, koska suurin osa vastauksista tuli ensimmäisen kolmen päivän aikana ja toisella viikolla tuli enää yksittäisiä vastauksia. Kun kyselyt sulkeutuivat, niillä kerätty aineisto oli valmis analysoitavaksi.

Kyselyaineiston analyysiä ohjasi kolme pääperiaatetta. Ensimmäinen analyysin perusteella saatiin konkreettista tietoa tutkimuskohteena olevasta ilmiöstä, esimerkiksi rahapelaajien Facebook-pelaamisesta. Deskriptiivisen analyysin perusteella oli mahdollista luokitella pelaajia, minkä perusteella kyselyaineistoa voitiin hyödyntää teema haastatteluvien rekrytoinnissa. Kolmanneksi deskriptiivisen analyysin perusteella voitiin toimittaa nopealla tahdilla tuloksia yritys partnereille.

Kyselyaineistoja ei hyödynnetty tilastotieteellisesti kattavasti. Niiden perusteella oli kuitenkin mahdollista havaita erilaisia pelaamisen tapoja ja asiayhteyksiä, joiden perusteella pystyttiin rekrytoimaan erityyppisiä pelaajia jatko haastatteluihin, joissa kyselyjen teemoja voitiin syventää. Kyselyyn vastaajat saivat valita, halusivatko osallistua jatko haastatteluihin. Tällöin heitä pyydettiin jättämään yhteystiedot lomakkeeseen. Halukkuuden ilmaiseminen ei vielä sitonut vastaajia, vaan he pystyivät myöhemmin kieltäytymään haastatteluista, jos heihin oltaisiin yhteydessä. Useat pelaajat

kieltäytyivätkin osallistumasta jatkohaastatteluihin, kun heihin otettiin yhteyttä tutkimuksen myöhemmässä vaiheessa.

Haastateltavien valinta suoritettiin tutkimusryhmän yhteistyönä. Samalla tavalla kuin ryhmän tutkijat pyrkivät saamaan kyselylomakkeeseen omien tutkimusintressiensä kannalta oleellisia teemoja, tässä vaiheessa jokainen seuloi vastaajien joukosta pelaajia, joiden profiili vastasi parhaiten niitä seikkoja, joihin tutkija teemahaastatteluisissa halusi syventyä. Osa tutkijoista halusi esimerkiksi haastatella erityisen paljon Facebook-pelejä pelaavia pelaajia tai pelaajia, jotka pelaavat monipuolisesti erilaisia pelejä. Itse pyrin valitsemaan esimerkiksi rahapelien pelaajia, jotka pelasivat myös muita pelejä ja jotka kyselyn vastauksissa painottivat pelaamisen sosiaalisia puolia. Tällaisten pelaajien löytämiseksi käytin kyselyaineiston deskriptiivistä tarkastelua ja korrelaatioiden tarkastelua SPSS-ohjelmaa hyödyntäen. Tällaisen kevyen tilastollisen analyysin perusteella pystyi muodostamaan kuvan siitä, millaisia pelaajia aineistoon sisältyi ja kuinka eri kysymykset liittyivät toisiinsa.

Vaikka kyselyaineiston analyysissä hyödynnettiin myös tilastollista tarkastelua, jonka perusteella haastateltavia oli mahdollista profiloida, hyödynsin pelaajien seulomisessa itse myös käsityötä. Hyödynnetään edelleen edellistä esimerkkiä eli rahapelien pelaajia, jotka pelasivat myös muita pelejä ja jotka kyselyn vastauksissa painottivat pelaamisen sosiaalisia puolia. Tällaisten pelaajien löytämiseksi yksinkertaisimmillaan järjestin kyselymatriisin laskevaan suuntaan siten, että paljon rahapelejä pelaavat ovat ensin. Tämän jälkeen matriisista oli mahdollista poimia käsin ne rahapelaajat, jotka pelasivat paljon myös vaikkapa Facebook-pelejä. Seuraavaksi näiden pelaajien joukosta matriisista pystyi käsin poimimaan ne raha- ja Facebook-pelien pelaajat, jotka ilmoittivat myös arvostavansa pelaamisen sosiaalisia puolia niitä koskevien lomakekysymysten perusteella.

Kun tällä tavalla oli valittu muutama kaikki em. kriteerit täyttävä vastaaja, otin vielä tarkasteluun kyseisten vastaajien vastaukset lomakemuodossa. Lomakkeen kaikkia vastauksia lukiessa muodostui vastaajasta laajempi kuva kuin pelkästään kolmen ensisijaisesti valinnan perusteena olleen kriteerin pohjalta. Samalla pystyi karsimaan joukosta sellaisen vastaajan, joka lomakkeessa oli vastannut jokaiseen kysymykseen saman arvon, vaikkapa toisen vastausvaihtoehdon vasemmalta. Tällöin tilastollisessa tarkastelussa korrelaatio rahapelien pelaamisen, Facebook-pelaamisen ja pelaamisen sosiaalisten puolien välillä olisi ollut erittäin korkea, vaikka todellisuudessa vastaaja on vain klikannut lomakkeen mahdollisimman nopeasti läpi ilman, että on edes lukenut kysymyksiä. Mikäli tilastollista analyysiä olisi tehty enemmän, tällaiset vastaajat olisi karsittu aineistosta pois. Nyt karsiminen tapahtui siis käsin, jos kyseisiä vastaajia tarkastelussa tuli vastaan.

Jos käsin poiminnan ja lomakkeen tarkastelun perusteella vastaaja edelleen vaikutti sellaiselta, jonka tyyppistä pelaajaa haluaisin haastatella, merkitsin pelaajan mahdolliseksi haastateltavaksi. Muut tutkimusryhmän tutkijat suorittivat samaan aikaan oman seulontansa ja kun jokainen oli tehnyt listan haluamista mahdollisista haastateltavista, ryhmässä keskusteltiin jokaisen kriteereistä ja tarkastettiin, onko yksittäinen pelaaja useamman tutkijan listalla. Tällainen haastateltava oli erityisen haluttu, koska oletettavasti hän pystyisi haastatteluissa kertomaan laajasti tutkimuksen kohteena olevista eri teemoista. Paria poikkeusta lukuun ottamatta näin ei kuitenkaan ollut, vaan valituksi oli tullut eri henkilöitä. Tämän jälkeen jokainen tutkija otti yhteyttä haluamiinsa haastateltaviin sopiakseen haastattelun ajankohdasta. Jos ensin kontaktoitu vastaaja kieltäytyi haastattelusta, otettiin listalta seuraava kriteerit täyttävä vastaaja.

Ennen haastattelua haastateltaviksi suostuneille lähetettiin vielä toinen lyhyt kyselylomake, jotka sisälsivät valmistavia kysymyksiä haastattelua varten. Jo varsinaisen nettikyselylomakkeen perusteella yksittäisestä haastateltavasta pystyttiin muodostamaan varsin kattava kuva, mutta lisäkyselylomakkeella haastateltavaa saatiin virittäytymään haastattelujen teemoihin ja pohtimaan asioita jo etukäteen. Lisäkyselylomakkeella pystyttiin myös päivittämään mahdollisia muutoksia haastateltavien käyttäytymisessä. Voitiin esimerkiksi tarkistaa, vieläkö he pelasivat yhtä paljon kuin nettikyselyn aikaan tai olivatko he aloittaneet jonkin uuden tutkimuksen kannalta oleellisen pelin pelaamista. Lomakkeessa pyrittiin kysymään mahdollisimman paljon sellaisia asioita, joita olisi jouduttu muussa tapauksessa kysymään itse haastattelussa. Tällä tavoin haastattelujen kestoa pystyttiin pitämään kompaktimpana ja siirtymään heti kysymään syventäviä kysymyksiä.

Haastatteluissa käytettiin teemahaastattelurunkoa, jonka teemat tulivat pitkälti samoista teemoista, joita käytettiin jo nettikyselylomakkeessa. Jokaisella tutkijalla oli oma ensisijainen teemansa, josta hän halusi saada lisäaineistoa haastatteluilla. Teemojen alla oli muutama kysymys, joihin ainakin jokaisessa haastattelussa haluttiin vastaukset, mutta muuten haastattelut olivat siinä mielessä avoimia, että niitä ohjailtiin haastateltavien vastausten perusteella. Teemoja ei esimerkiksi kysytty jokaisessa haastattelussa samassa järjestyksessä, vaan pyrittiin siirtymään vastausten perusteella siihen suuntaan, mikä juuri sillä hetkellä oli luontevinta. Haastattelurunkoa käytettiin apuna sen tarkistamiseen, että kaikki oleelliset teemat ja kysymykset sisältyivät jokaiseen haastattelukertaan. Haastattelut nauhoitettiin ja nauhoitteet litteroitiin.

3.2.4 Laadulliset, määrälliset ja mixed-methods -menetelmät

Väitöstyössäni olen käyttänyt useita eri menetelmiä, joita voidaan luokitella sekä laadullisten, määrällisten että mixed method menetelmien kategorioihin (ks. Pelto 2017). Pääasiallisen tutkimusaineiston muodostaa teemahaastattelut, joiden keräämisessä on kuitenkin hyödynnetty myös määrällisiä menetelmiä, mistä syystä tutkimus sisältää myös mixed method -menetelmistä tuttuja elementtejä. Allwoodin (2012) mukaan voidaan kuitenkin problematisoida perinteiset jaot määrällisiin ja laadullisiin menetelmiin.

Laadullisten menetelmien nähdään usein pyrkivän selvittämään, mikä on jonkin ilmiön luonne. Sen sijaan määrällisiä menetelmiä käytetään, kun halutaan vastauksia kysymyksiin ”kuinka paljon” tai ”kuinka monta”. Harvoin kuitenkaan määrällisiä menetelmiä käytettäessäkin rajoitutaan pelkästään lukumääriä tiedusteleviin mittauksiin, vaan myös määrällisiä menetelmiä käytetään ilmiön luonteen – eli laadun – selvittämiseen (Allwood 2012). Toisin sanoen, myös määrällisillä menetelmillä saatavaa tietoa voidaan hyödyntää jonkin ilmiön ymmärtämisessä. Juuri näin on toimittu julkaisuissa III ja IV suoritettujen aineiston keruun tapauksissa. Emme pyrkineet ensisijaisesti selvittämään esimerkiksi, kuinka monta *free-to-play*-pelaajaa otoksessamme on tai kuinka paljon rahaa pelaajat keskimäärin käyttävät pelaamiseen viikossa. Nämä ovat sinänsä merkityksellisiä kysymyksiä ja vastaukset niihin, suhteessa muihin määrällisiin ja laadullisiin kysymyksiin, auttavat ymmärtämään, millainen *free-to-play*-pelaaminen ilmiönä on ja millä tavoin raha ja pelaaminen liittyvät toisiinsa.

Emme käyttäneet kyselylomakkeita siinäkään mielessä, että olisimme pyrkineet yleistämään kyselyaineiston analyysin tuloksia laajempaan populaatioon. Tämä olisi ollut vaikeaa ellei mahdotonta, koska meillä ei ollut tietoa koko populaation ominaisuuksista, sillä emme päässeet itse tarkastelemaan Veikkauksen tai Ray:n asiakasrekistereitä. Otantamme ei myöskään ollut satunnainen, vaan harkinnanvarainen. Vaikka vastaajamäärät olivat varsin hyvät, ei tuloksia silti olisi voinut yleistää edes koko monopoliyhtiöiden pelaajapopulaation saati sitä laajemmalle, esimerkiksi Suomen väestöön. Tapamme hyödyntää kyselyaineistoa on siksi parempi nähdä pikemminkin osana laadullisia menetelmiä.

3.2.5 Tutkimusasetelmaan ja aineistoihin liittyvä eettinen pohdinta

Riippumatta tieteenalasta tai tutkimuksen kohteesta, yleiset tutkimuseettiset periaatteet ja hyvän tieteellisen käytännön vaatimukset koskevat kaikkea tieteellistä tutkimusta (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012). Eri tieteenaloilla on yleisten

eettisten periaatteiden lisäksi laadittu linjauksia alan eettisistä erityiskysymyksistä. Eettisiä linjauksia ja toimintaohjeita tarjoavat esimerkiksi kansainväliset tieteelliset yhdistykset, kuten American Sociological Association, American Psychological Association ja Association of Internet Researchers, joiden ohjeet liittyvät erityisesti ihmisiä koskevan tutkimuksen eettisiin käytänteisiin. Julkaisussa II käydään läpi, millaisia eettisiä kysymyksiä liittyy erilaisten aineistojen hyödyntämiseen ja yhdistämiseen rahapelitutkimuksessa. Eettinen tutkimus pyrkii aina välttämään sen, että tutkitaville koituisi tutkimuksesta haittaa. Rahapelitutkimuksessa on huomioitava erityisesti se, ettei tutkimus edistä tai ylläpidä rahapeliongelmaa. Tätä periaatetta on noudatettu myös tässä väitöstutkimuksessa muun muassa vastaajien rekrytointia suunniteltaessa.

Tutkittavien itsemääräämisoikeus on keskeinen eettisen tutkimuksen periaate, jota myös on noudatettu tässä väitöstutkimuksessa. Kyselyjen ja haastatteluiden kohdalla on aina kysytty vastaajien suostumusta tutkimukseen osallistumiseen ja tarjottu päätöksenteon pohjaksi informaatiota tutkimuksen asetelmasta, päämääristä käytännön järjestelyistä. Yleisenä eettisenä periaatteena tällä tavoin toimiessa on ollut avoimen tieteen arvot (ks. Louderback ym. 2021). Eri aineistoja yhdistävissä tutkimuksissa suostumusta on kysytty useaan eri kertaan. Lisäksi on huolehdittu tutkittavien anonymiteetistä aineistojen analyysissä, tulosten julkaisemisessa ja aineistojen säilyttämisessä.

Erityisesti rahapelitutkimuksen parissa eettisen keskustelun kohteeksi on noussut tutkimuksen rahoitus (Livingstone & Adams 2016; Kim ym. 2016; Cassidy 2014b). Äärimmillään vaatimukset on muotoiltu sellaiseksi, että kaikki rahapeliteollisuudelta tuleva raha on ”likaista”, jolloin sillä rahoitettu tutkimus muodostuu epäeettiseksi (Livingstone & Adams 2016). Kyseisessä näkökannassa rahapeliteollisuus ylipäätään nähdään epäeettiseksi toiminnaksi, joka edistää peliongelmaa. Tällaisesta toiminnasta saatavat voitot nähdään myös epäeettisiksi, eikä eettisesti kestävä tutkimus tulisi tällöin vastaanottaa näitä rahoja. Koska tätä väitöstutkimusta on Tekes-tutkimushankkeiden kautta ollut osaltaan rahoittamassa myös suomalainen rahapeliteollisuus, äärimmäisen näkökannan mukaan koko tutkimus muodostuisi siitä syystä epäeettiseksi. Tämän äärimmäisen näkökannan mukaan myös esimerkiksi suuri osa Suomen Akatemian rahoittamasta tieteellisestä tutkimuksesta olisi epäeettistä, koska Veikkauksen tuotot ovat keskeinen suomalaisen tieteellisen rahoituksen lähde. Oleellista lienee kuitenkin se, onko rahoitus saatu suoraan niin sanottua tilaustutkimusta varten vai muodostuuko tieteen rahoitus välillisesti myös rahapeliliiketoiminnan tuotoista, ja kuinka paljon kukin rahoittaja pystyy tutkimukseen vaikuttamaan. Eettisiä periaatteita ja käytäntöjä noudattavaa tutkimusta on mahdollista tehdä, kun

huolehditaan, ettei rahoittaja pyri ja/tai pysty vaikuttamaan tutkimuksen toteuttamiseen, kuten on ollut tämän väitöstutkimuksen kohdalla. Suurin osa Tekes-rahoituksestaakin on ollut julkista rahaa, johon yritykset ovat tuoneet oman lisäpanoksensa. Yrityspartnerit ovat itsenäisesti päättäneet, haluavatko rahoittaa tutkimussuunnitelmassa esiteltyä tutkimusta, mutta sen enempää ne eivät tutkimuksen kulkuun ole pystyneet vaikuttamaan.

Tutkimuksen eettisyyden arvioimista varten on syytä kertoa kattavasti siihen vaikuttavista seikoista. Avoimen tieteen periaatteiden (ks. Louderback ym. 2021) mukaisesti tämän tutkimuksen tavoitteista, asetelmasta, rahoittajasta, käytännön järjestelyistä, tutkijoista ja heidän sidonnaisuuksistaan on kerrottu mahdollisimman kattavasti ja avoimesti. Tällöin jokainen voi arvioida tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta samalla tavalla kuin kyselytutkimukseen rekrytoitava tekee informoidun päätöksen osallistumisestaan. Seuraavaksi käyn läpi tähän väitöstutkimukseen kuuluvien osatutkimusten aineistojen keruuta ja analyysiä noudattaen avoimen tieteen periaatteita. Tämä tarkoittaa riittävän yksityiskohtaisen informaation antamista jokaisen tutkimuksen aineistonkeräämisen vaiheista, jotta jokainen voi perustellusti arvioida, onko toiminta ollut eettistä ja noudattanut hyvää tieteellistä käytäntöä.

3.3 Julkaisujen aineistojen keruu ja analyysi

Alla olevaan taulukkoon 2 on koottu julkaisuissa käytettyjen aineistojen tyypit sekä analyysimenetelmät. Jokaisen julkaisun päättökysymys sisältyy myös taulukkoon. Taulukon jälkeisissä alaluvuissa kuvataan lisäksi jokaisen tutkimuksen asetelma. Erityisesti julkaisujen III ja IV perustana olleet tutkimusasetelmat sisälsivät monta erilaista vaihetta ja menetelmää, jotka on pyritty kuvaamaan riittävän yksityiskohtaisesti.

Taulukko 2. Julkaisujen aineistot ja menetelmät			
Julkaistu	Tutkimuskysymys	Aineistot	Analyysimenetelmät
I	Millä tavalla ja miksi pelin kehys vaikuttaa pelaajien kokemukseen rahasta?	Teemahaastattelut (N=19)	Laadullinen sisällön analyysi
II	Mitä aineistoja ja menetelmiä voidaan käyttää, jos verkkorahapelaamista tutkitaan sosiaalisena toimintana?	Aiempi tutkimuskirjallisuus online-aineistoista	Narratiivinen kirjallisuuskatsaus
III	Mitä merkityksellisiä sosiaalisen vuorovaikutuksen tasoja rahapelaamiseen liittyy?	Kyselyt (n=409), josta: Teemahaastattelut (N=16)	Kevyt tilastollinen tarkastelu, jonka perusteella haastateltavien valinta. Laadullinen sisällön analyysi
IV	Millaista rahaa F2P- ja rahapelaajat käyttävät pelaamiseen?	Kysely 1 (n=1159), josta: Teemahaastattelut (N=14) Kysely 2 (n=422), josta: Teemahaastattelut (N=2)	Kevyt tilastollinen tarkastelu, jonka perusteella haastateltavien valinta. Laadullinen tekstianalyysi
V	Millainen hyvä peli ja siihen liittyvä rahankäyttö on pelinkehittäjien näkökulmasta?	Teemahaastattelut (N=14)	Laadullinen tekstianalyysi

3.3.1 Pelikokemus ja pelaajien kokemus rahasta

Julkaistu I tarkastelee rahapelaajien pelikokemusta ja heidän kokemuksiaan pelirahasta. Tutkimuksen aineisto koostuu yhteensä 19 teemahaastattelusta, joiden kesto vaihteli noin kahdestakymmenestä minuutista lähes kolmeen tuntiin. Kaikki haastattelut olivat kasvokkaishaastatteluja, jotka äänitettiin ja litteroitiin tekstiksi. Haastattelut tavoitettiin niin sanotulla lumipallomenetelmällä (ks. Tuomi & Sarajarvi 2002, 88-89), jossa haastattelijan tuttavapiiristä löytyneiltä ensimmäisiltä haastateltavilta

pyydettiin suosituksia muiksi haastateltaviksi. Toisin sanoen kysyttiin, tuntisivatko he muita rahapelaajia, jotka pystyisivät keskustelemaan haastattelun teemoista. Haastateltu otti itse ensin yhteyttä uuteen mahdolliseen haastateltavaan ja kysyi tämän suostumusta osallistua tutkimukseen. Mikäli suostumus saatiin, antoi haastateltu seuraavan haastateltavan yhteystiedot haastattelijalle, jonka jälkeen suostumusta kysyttiin uudelleen ja sovittiin käytännön järjestelyistä haastattelun toteuttamiseksi. Haastattelijana, litteroijana ja aineiston analysoijana toimi joka kerralla tämän väitöstutkimuksen kirjoittaja. Haastateltavat olivat iältään 24-70-vuotiaita ja pelasivat Suomessa tarjolla olevia rahapelejä. Pelaamisen tavat eri haastateltavilla vaihtelivat satunnaisesta kolikkoautomaatilla pelaamisesta tai lottoamisesta pitempiaikaiseen ja säännölliseen rahapelaamisen harrastamiseen. Analyysimenetelmänä käytettiin laadullista sisälönanalyysiä.

3.3.2 Verkkorahapelaaminen sosiaalisena toimintana

Julkaisu II ei ole empiirinen tutkimus, jota varten olisi erikseen kerätty uutta kysely-, haastattelu- tms. aineistoa. Sen sijaan tutkimuksessa tarkastellaan, mitä erilaisia aineistoja ja menetelmiä voidaan hyödyntää verkkorahapelaamisen tutkimuksessa. Menetelmänä on kirjallisuuskatsaus ja aineistona aiempi tutkimuskirjallisuus. Kirjallisuuskatsaus on käsitteenä laaja ja sisältää monia erilaisia tapoja, kuten narratiivisen kirjallisuuskatsauksen, systemaattisen laadullisen katsauksen ja systemaattisen määrällisen katsauksen (Green ym. 2006; Grant & Booth 2009). Julkaisussa II käytetty kirjallisuuskatsauksen malli edustaa lähinnä narratiivista katsausta eli aiemman tutkimuskirjallisuuden perusteella pyritään muodostamaan synteisiä käytettävissä olevien aineistojen ja menetelmien toimivuudesta nimenomaan verkkorahapelaamisen tutkimukseen.

3.3.3 Sosiaalisen vuorovaikutuksen tasot rahapelaamisessa

Julkaisussa III tutkittiin rahapelaamiseen liittyvää sosiaalista vuorovaikutusta. Tutkimuskysymyksinä oli, mitä merkityksellisiä sosiaalisen vuorovaikutuksen tasoja rahapelaamiseen liittyy, kuinka ne vaikuttavat pelikokemuksen rakentumiseen ja siihen, kuinka pelaajat integroivat rahapelaamisen osaksi arkeaan. Tutkimusta varten kerättiin kyselyaineistoja yhteistyössä yritysten kanssa. Kyselyaineistojen perusteella valittiin teemahaastatteluihin kuusitoista pelaajaa.

Koska pelaajia oli mahdollista tavoittaa hyödyntämällä Veikkauksen ja RAY:n asiakasrekistereitä, pystyimme etukäteen muodostamaan kriteereitä sille, millaisia pelaajia tutkimukseen haluttiin mukaan. Ensimmäisenä kriteerinä oli se, että pelaajat pelasivat tutkimuksen kohteina olevia pelejä eli Veikkauksen eBingoa ja RAY:n nettipokeria sekä nettikasinopelejä, koska nämä olivat ensimmäiset suomalaiset verkkorahapelit, jotka mahdollistivat pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta. Halusimme tutkimukseen nimenomaan keskivertopelaajia pelaamiseen käytetyn ajan ja rahan suhteen tarkasteltuna. Tällä tavoin oli mahdollista sulkea tutkimuksen ulkopuolelle esimerkiksi ongelmapelaajat, jotka yleensä käyttävät huomattavasti enemmän aikaa ja rahaa kuin muu pelaajapopulaatio. Toisaalta tällä tavalla tutkimuksen ulkopuolelle suljettiin myös satunnaispelaajat ja sellaiset, jotka olisivat pelanneet tutkimuksen kohteena olevia pelejä esimerkiksi vain yhden kerran.

Meillä tutkijoilla ei ollut pääsyä tarkastelemaan yritysten asiakasrekisterejä. Yritykset tekivät otoksen antamiemme kriteerien perusteella. Valitut 2517 eBingon pelaajaa olivat pelaajapopulaation keskijoukko sen perusteella, kuinka monta kertaa ja kuinka paljon rahaa he olivat käyttäneet pelaamiseen yhden kuukauden aikana.

RAY:n asiakasrekisteristä poimittiin kolme erillistä otosta, joiden kaikkien koko oli 500 pelaajaa. Ensimmäinen otos koostui pelkistä nettipokerin pelaajista, toinen ryhmä pelkistä nettikasinon pelaajista ja kolmas ryhmä pelaajista, jotka pelasivat sekä nettipokeria että nettikasinopelejä. Kaikissa otoksissa pelaajat olivat keskimääräisiä pelaajia sen suhteen, kuinka paljon rahaa he olivat käyttäneet pelaamiseen.

Taulukko 3. Julkaisun III kyselyjen otoskoot, vastaajamäärät ja vastausprosentit			
	Otoskoko	Vastaajia	Vastausprosentti
eBingo	2517	264	10,5
Nettipokeri	500	40	8
Nettikasino	500	44	8,8
Nettipokeri & nettikasino	500	61	12,2
Yhteensä	4017	409	10,2

Pelaajille lähetettiin yritysten kautta sähköpostiviesti, jossa kerrottiin tutkimuksen tavoitteista, tekijöistä ja siitä, kuinka tutkimusaineistoa tutkimuksessa käsitellään. Viesti sisälsi linkin sähköiseen kyselylomakkeeseen, jonka hallinnoinnista vastasivat tutkijat ja joka sijaitsi yrityspartnereiden järjestelmien ulkopuolella. Toisin sanoen yrityksillä ei ollut pääsyä kerättyyn kyselyaineistoon. Tutkimukseen osallistuminen oli pelaajille vapaaehtoista ja he pystyivät vastaamaan anonyymisti. Halutessaan osallistua

jatkotutkimukseen ja/tai osallistujien kesken suoritettavaan elokuvalippujen arvontaan, he pystyivät jättämään lomakkeeseen yhteystietonsa. Eri otosten vastaajamäärät näkyvät taulukossa 3.

Kaikkiaan 266 (65 %) vastaajaa jätti lomakkeeseen yhteystietonsa. Haastateltavien valinta tehtiin kyselyaineistoa analysoimalla. Mukaan haluttiin niitä, jotka olivat pelanneet sekä eBingoa että nettipokeria, jotta he pystyisivät vertailemaan näitä pelejä ja niihin liittyvää sosiaalista vuorovaikutusta. Myös sellaiset pelaajat, jotka olivat pelanneet muidenkin kuin Veikkauksen ja RAY:n pelejä, olivat haluttuja haastateltavia. Molempien sukupuolten edustajia haluttiin haastateltaviksi samassa suhteessa.

Taulukko 4. Julkaisun III haastateltavat					
Id	Ryhmä	Ikä	Sukupuoli	Suosikkipeli	Aikaa viikossa pelaamiseen
1	eBingo	46	M	Vedonlyönti	2–10 h
2	eBingo	22	N	Raaputusarvat	1–2 h
3	eBingo	60	M	Lotto	30 min
4	eBingo	26	M	Vedonlyönti	1–2 h
5	eBingo	21	N	Raaputusarvat	30 min
6	eBingo	38	M	Vedonlyönti	30 min
7	eBingo	58	N	Automaattipelit	1–2 h
8	eBingo	33	N	Ravipelit	1–2 h
9	Nettipokeri	35	M	Ravipelit	1–2 h
10	Nettipokeri	34	M	Pokeri	10–20 h
11	Nettipokeri	38	M	Pokeri	10–20 h
12	Nettipokeri ja-kasino	27	N	Automaattipelit	1–2 h
13	Nettipokeri ja-kasino	38	N	Automaattipelit	10–20 h
14	Nettipokeri ja-kasino	40	N	Automaattipelit	30 min
15	Nettipokeri ja-kasino	26	M	Pokeri	1–2 h
16	Nettipokeri ja-kasino	33	N	Automaattipelit	30 min

Ennen haastatteluja jokaiselle haastateltavalle lähetettiin sähköposti, jossa heitä pyydettiin vastaamaan toiseen kyselylomakkeeseen, joka käsitteli haastattelun teemoja ja erityisesti pelaamisen sosiaalisia puolia. Lomakkeessa kysyttiin, kuinka usein vastaajat pelaavat rahapelejä kavereiden kanssa tai heitä vastaan ja paljonko he kuluttavat rahaa pelaamiseen. Lomake ei rajoittunut pelkästään rahapelaamiseen, vaan sisälsi kysymyksiä mm. Facebook-pelaamisesta, digipeleistä sekä pelaamisesta ylipäätään.

Pelaamisen sosiaalisia puolia ja pelaajien käsityksiä niistä lähestyttiin käyttämällä symmetristä viisiportaista likert-asteikkoa väitteisiin, jotka koskivat peleihin liittyvää sosiaalista vuorovaikutusta.

Haastattelua edeltävien kyselylomakevastausten perusteella oli helpompi keskittyä haastatteluissa jokaisen haastateltavan yksilöllisiin ominaisuuksiin ja kokemuksiin. Lomakkeessa pystyttiin kysymään jo ennakolta niistä asioista, joista haastatteluissa keskusteltiin syvällisemmin. Haastateltavat olivat joutuneet miettimään kyseisiä asioita jo ennen haastatteluun tulemistä ja haastattelijoilla oli haastateltavista kahden kyselylomakkeen vastausten perusteella jo monipuolinen kuva. Haastattelujen kesto pystyttiin pitämään tällä menetelmänä kompaktina. Haastattelut tehtiin puhelimitse ja niiden kesto vaihteli kolmestakymmenestä minuutista viiteenkymmeneen minuuttiin. Haastattelut nauhoitettiin ja niiden litterointi annettiin alan ammattilaisten tehtäväksi.

Haastattelut tehtiin teemahaastattelurunkoa hyödyntäen. Jokaisessa haastattelussa ei kysytty täsmälleen samoja kysymyksiä samassa järjestyksessä kaikilta, vaan haastattelurunko toimi pikemminkin muistilistan kaltaisena välineenä, jonka avulla tarkistettiin, että kaikki osa-alueet käytiin jokaisessa haastattelussa läpi. Haastatteluiden teemoja olivat 1) rahapelaamisen aloittaminen, 2) arkiset pelaamisen tavat ja käytännöt, 3) raha ja sosiaaliset suhteet sekä 4) pelien ja pelipalveluiden ominaisuudet.

Haastatteluaineisto analysoitiin laadullista sisällönanalyysiä hyödyntäen. Haastattelujen teemat toimivat myös aineiston analyysin lähtökohtana, jossa teemojen alle kerättiin havaintoja yhteen yksittäisistä haastatteluista ja niiden perusteella luotiin laajempia kategorioita.

3.3.4 Rahan hallinnointi free-to-play- ja rahapeleissä

Julkaisussa IV tutkittiin *free-to-play*-pelien (F2P-pelien) pelaajien ja rahapelaajien rahankäyttöä. Tutkimuskysymyksenä oli, millaista rahaa F2P- ja rahapelaajat käyttävät pelaamiseen ja mitä rahan hallinnan keinoja he käyttävät. Tutkimusta varten kerättiin kaksi kyselyaineistoa, joiden perusteella valittiin haastateltavia laadullisiin syvähaastatteluihin.

Ensimmäinen kysely oli suunnattu suomalaisten pelilehtien yleisölle. Kyselyä mainostettiin lehtien nettifoorumilla, joissa kerrottiin tutkimuksen tekijöistä ja tavoitteista sekä pyydettiin aiheesta kiinnostuneita pelaajia osallistumaan tutkimukseen. Viestiin oli lisätty linkki, jota kautta avautui itse kysely, jota hallinnoi ainoastaan tutkimusryhmä. Meillä ei ole tietoa siitä, kuinka moni mainoksen tutkimuksesta näki,

mutta tätä kautta vastaajia kyselyyn saatiin reilusti, yhteensä 1159 pelaajaa. Tutkimuksen toisessa vaiheessa tästä joukosta rekrytoitiin neljätoista haastateltavaa.

Taulukko 5. Julkaisun IV haastateltavat								
Id	Sukupuoli	Ikä	Koulutus	Työtilanne	Kotitalouden tulot	Rahaa kaikkeen F2P-pelaamiseen (€)	Kokeiltujen F2P-pelien lukumäärä	Aikaa viikossa F2P-pelaamiseen
P1	M	47	Toisen asteen	Työtön	20 000-39 999 €	–	6-10	>40h
P2	M	20	Toisen asteen	Työtön	19 999 € tai vähemmän	600	11-15	15-20h
P3	M	24	Toisen asteen	Opiskelija	20 999 € tai vähemmän	1000	>50	5-10h
P4	N	29	Korkeakoulu	Kokoaikatoissää	60 000-79 999 €	50	31-35	5-10h
P5	M	35	Toisen asteen	Kokoaikatoissää	40 000-59 999 €	300	11-15	35-40h
P6	M	37	Toisen asteen	Kokoaikatoissää	40 000-59 999 €	500	6-10	5-10h
P7	M	22	Toisen asteen	Opiskelija	19 999 € tai vähemmän	1000	6-10	10-15h
P8	M	19	Toisen asteen	Työtön	20 999 € tai vähemmän	500	6-10	1-5h
P9	M	38	Toisen asteen	Kokoaikatoissää	60 000-79 999 €	200	6-10	0min
P10	M	33	Toisen asteen	Kokoaikatoissää	20 000-39 999 €	500	1-5	1-5h
P11	M	31	Toisen asteen	Kokoaikatoissää	40 000-59 999 €	–	1-5	0min
P12	M	33	Toisen asteen	Eläkkeellä	40 000-59 999 €	1000	11-15	15-20h
P13	M	38	Korkeakoulu	Kokoaikatoissää	60 000-79 999 €	600	1-5	0min
P14	N	24	Toisen asteen	Muu	20 000-39 999 €	*	*	1-5h
P15	N	47	Perusaste	Työtön	19 999 € tai vähemmän	*	*	10-15h
P16	M	41	Toisen asteen	Osa-aikatyötön	20 999 € tai vähemmän	–	41-45	20-25h

* Haastateltavat 14 ja 15 vastasivat RAY-kyselyyn, jossa ei ollut kaikkia samoja kysymyksiä kuin F2P-kyselyssä

Toinen kysely oli suunnattu RAY:n asiakkaille, koska haluttiin tavoittaa rahapelien pelaajia, jotka pelaavat myös F2P-pelejä, ja mahdollisesti myös käyttävät rahaa sekä raha- että F2P-peleihin. Tutkimuksen ja siihen liittyvän kyselyn mainostaminen tehtiin yhteistyössä RAY:n kanssa. Aluksi tutkimusta mainostettiin yhtenä osana RAY:n uutiskirjettä kaikille asiakkaille, jotka olivat antaneet suostumuksensa uutiskirjeen vastaanottamiseen. Vaikka uutiskirje lähti kymmenille tuhansille asiakkaille, ei

kyselyyn kuitenkin tätä kautta saatu kuin 82 vastaajaa. Todennäköisesti uutinen tutkimuksesta hukkui muiden samassa kirjeessä olleiden juttujen joukkoon, eivätkä vastaanottajat välttämättä nähneet uutista ollenkaan. Toisella kerralla tutkimuksesta informoitiin erillisellä sähköpostiviestillä, joka sisälsi linkin kyselyyn, jota tässäkin tapauksessa hallinnoi ainoastaan tutkimusryhmä eli kyselylomake sijaitsi RAY:n järjestelmien ulkopuolella. Viesti tutkimuksesta lähetettiin RAY:n asiakasrekisterin kautta 50000 henkilön otokselle niistä pelaajista, jotka olivat antaneet tutkimusviestintäluvan. Nytkään tutkimus ei houkutellut suuria vastaajamassoja, mutta kyselyyn vastasi kuitenkin 340 pelaajaa. Yhteensä RAY:n asiakasrekisterin kautta tutkimukseen saatiin 422 vastaajaa, joiden joukosta tutkimuksen toisessa vaiheessa rekrytoitiin kaksi haastateltavaa.

Sekä pelilehtifoorumeiden että RAY:n kautta tehtyjen kyselyjen sisältö oli pääasiallisesti sama, mutta taustatietojen osalta oli jonkin verran eroa, koska RAY-kysely keskittyi enemmän selvittämään rahapelien kulutusta, kun taas ensimmäisessä kyselyssä keskityttiin enemmän F2P-pelaamisen kartoittamiseen. Molemmissa kyselyissä oli kysymyksiä sekä raha- että F2P-peleistä ja haastateltavaksi valikoitiin niitä, jotka pelasivat molempia pelityyppejä.

Haastateltavien valinta tehtiin neljän tutkijan kesken. Jokaisella tutkijalla oli omia preferenssejä, joita he halusivat painottaa haastattelussa ja yhteisten keskustelujen perusteella päädyttiin valitsemaan yhteensä kuusitoista haastateltavaa. Mukaan haluttiin erilaisia pelaajia esimerkiksi pelaamiseen käytetyn rahan ja ajan suhteen ja sen suhteen, millaisia asenteita vastaajat olivat ilmaisseet F2P-pelejä kohtaan kyselyissä. Mukaan haluttiin erityisesti paljon rahaa F2P-peleihin käyttäneitä pelaajia, koska heitä koskevaa tutkimusta ei juurikaan ollut tuolloin olemassa. Vertailun vuoksi haluttiin haastatella myös pelaajia, jotka eivät vielä olleet käyttäneet rahaa F2P-pelaamiseen.

Myös tässä tutkimuksessa haastateltavia pyydettiin täyttämään toinen kyselylomake ennen haastattelua, jossa kysyttiin haastattelujen kannalta oleellisia asioita jo etukäteen. Tällä tavalla haastateltavat virittäytyivät valmiiksi haastattelujen teemoihin ja itse haastattelujen kesto saatiin pidettyä kompaktimpana. Haastattelut kestivät 25–93 minuuttia, keskimääräisen ajan ollessa 57 minuuttia. Haastattelijoina toimi neljä tutkijaa, jotka hyödynsivät samaa teemahaastattelurunkoa. Haastattelujen teemat olivat 1) pelikokemus, 2) rahan käyttö, 3) asenteet ja pelien eettisyys sekä 4) F2P- ja rahapelien tulevaisuus. Haastatteluista osa tehtiin kasvokkain ja osa puhelimitse. Haastattelut nauhoitettiin ja nauhoitusten litteroinnista huolehtivat alan ammattilaiset.

Haastatteluaineisto koodattiin ja analysoitiin hyödyntäen temaattista laadullista sisällön analyysiä, jossa koodattuja haastattelupätkiä koottiin yhteen teemoiksi, joita

edelleen ryhmiteltiin pää- ja alakategorioiksi (Kuckartz 2014). Tässä julkaisussa keskityttiin erityisesti pelaajien kokemukseen rahasta F2P- ja rahapeleissä. Pääkategoria on, kuinka pelirahaa kehystetään toisenlaiseksi muihin rahoihin verrattuna. Pääkategoria jaetaan edelleen kahdeksi alakategoriaksi: 1) erilaatuisten rahojen hierarkia ja 2) kuinka rahojen välistä hierarkiaa pidetään yllä erilaisilla rahankäytön tavoilla.

3.3.5 Peleihin liittyvä rahankäyttö pelinkehittäjien näkökulmasta

Julkaisussa V tutkittiin pelaajien sijaan pelinkehittäjiä ja heidän kokemuksiaan ja käsityksiään. Tutkimuskysymyksenä oli, millainen hyvä peli ja siihen liittyvä rahankäyttö on pelinkehittäjien näkökulmasta.

Tutkimuksen aineisto kerättiin osana Tekesin rahoittamaa Free2Play-tutkimushanketta, jonka yhteistyökumppaneina oli suomalaisia pelifirmoja. Haastateltavat rekrytoitiin näistä peliyhtiöistä. Jokaisesta peliyhtiöstä otettiin tutkimukseen mukaan 2–3 haastateltavaa. Osallistuminen tutkimukseen oli kaikille vapaaehtoista. Yhteensä haastateltaviksi valikoitui neljätoista pelinkehittäjää. Kriteerinä oli vain se, että kyseiset henkilöt toimisivat pelinkehityksen parissa. Mukaan valikoituikin hyvin erilaisissa asemissa toimivia pelinkehittäjiä, kuten taulukosta 6 on havaittavissa. Kaikilla haastateltavilla oli kokemusta joko F2P-pelien tai rahapelien kehityksen parissa työskentelemisestä, ja osa oli ollut kehittämässä molempia pelityyppejä. Haastattelujen aikaan rahapelien kehityksen parissa toimi kuusi haastateltavaa ja F2P-pelien kehityksessä kymmenen haastateltavaa. Haastateltavien taustojen monipuolisuus pelinkehityksen parissa kuvastaa hyvin pelinkehityksen ryhmä- tai tiimiluonnetta.

Haastattelut suoritettiin peliyhtiöiden tiloissa kasvokkaishaastatteluina, joiden tukena toimi teemahaastattelurunko. Haastattelut kestivät 53–100 minuuttia ja niiden keskimääräinen kesto oli 73 minuuttia. Haastattelijoina toimi neljä tutkijaa. Haastattelut nauhoitettiin ja niiden litterointi annettiin ammattilaisten tehtäväksi.

Aineiston analyysissa noudatettiin Kuckartzin (2014) ohjeita laadullisesta tekstianalyysistä. Ensivaiheessa kaikki haastattelut luettiin huolellisesti läpi ja lukemisen perusteella esiinnousseet huomiot kirjattiin ylös. Tämän perusteella muodostettiin temaattiset kategoriat, joiden mukaisesti haastattelut koodattiin toisella lukukerralla. Kategoriat muodostuivat pelinkehittäjien näkemyksistä hyvästä pelistä, pelaamiseen liittyvästä rahankäytöstä, pelien reiluista ja epäreiluista ominaisuuksista sekä suunnitteluratkaisuihin vaikuttavista asioista. Lopuksi analysoitiin, kuinka temaattiset kategoriat ovat yhteydessä toisiinsa.

Taulukko 6. Julkaisun V haastateltavat

ID	Ikä	Peliyhtiön toimiala	Nimike	Työ F2P:n parissa	Työ rahapelien parissa	Pelaa F2P-pelejä	Pelaa rahapelejä
2	40	AAA-Retail-F2P	Head of Design	Kyllä	Ei	Päivittäin	Ei
3	37	F2P	Senior Developer	Kyllä	Ei	Päivittäin	On kokeillut
4	37	F2P	Game Designer	Kyllä	Ei	Viikoittain	Kuukausittain
5	42	F2P	Product Lead	Kyllä	Kyllä	Päivittäin	On kokeillut
6	40	Alihankkija (gambling)-retail	Designer/Producer	Kyllä	Kyllä	Viikoittain	Viikoittain
7	40	Retail	Producer	Kyllä	Ei	Viikoittain	Ei
8	29	Rahapeli	Game Graphic Artist	Ei	Kyllä	On kokeillut	On kokeillut
9	37	Retail	Development Supervisor	Kyllä	Ei	Päivittäin	Ei
10	41	Rahapeli	Game Producer	Ei	Kyllä	Viikoittain	Viikoittain
11	29	F2P	Data Scientist	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kuukausittain
12	32	Alihankkija (gambling)-retail	AD / Project Manager	Ei	Kyllä	Päivittäin	Kuukausittain
13	32	F2P	Game Designer	Kyllä	Ei	Päivittäin	On kokeillut
14	34	Rahapeli	Game Software Developer	Ei	Kyllä	Kuukausittain	Kuukausittain
16	29	AAA-Retail-F2P	Business Development Manager	Kyllä	Ei	Päivittäin	On kokeillut

4 JULKAISUJEN TULOKSET

Tässä luvussa käyn tiiviisti läpi viiden väitöstutkimukseen sisältyvän julkaisun tulokset. Tämän jälkeen tutkimuksen tulokset vedetään yhteen seuraavassa luvussa, jossa tuloksia myös keskustelutetaan keskenään, sidotaan ne aiempaan tutkimuskirjallisuuteen ja pohditaan tulosten merkitystä peli- ja rahapelitutkimuksen kentällä.

4.1 Julkaisu I: Rahapelit ovat pelejä

Julkaisussa I analysoin pelin ja rahan suhdetta hyödyntäen peli- ja rahapelitutkimuksen klassikkoja Huizingaa (1984), Caillois'a (2001) ja Goffmania (1967; 1974) sekä rahaa ja sen sosiaalisia ulottuvuuksia tarkastelleiden Zelizerin (1997) ja Simmelin (1997) teorioita. Tutkimus rakentaa siltaa aiemmin erillään olleiden rahapelitutkimuksen ja pelitutkimuksen välille. Varsinkin uuden vuosituhannen alkupuolen pelitutkimuksessa rahapelit on joskus nähty pelien rajatapauksiksi; joksikin sellaiseksi, joilla on ”aitojen” pelien piirteitä, mutta jotka eivät kuitenkaan loppujen lopuksi täytä pelin määritelmän kriteerejä. Erityisesti Juul (2005) katsoo, että raha- tai uhkapelien aiheuttamista seurauksista ei voi samalla tavalla neuvotella kuin oikeiden pelien seurauksista. Tulkinnan taustalla on ajatus siitä, että rahapelit eivät rajaudu samalla tavalla omalakisiksi alueekseen kuin pelien pitäisi, koska pelaamisessa käytetään oikeaa rahaa. Pelin sisäinen ja sen ulkopuolinen valuutta on samaa, joten pelin lopputuloksen seurauksena syntyneet pelaajakohtaiset voitot tai tappiot vaikuttavat pelaajan arkielämään.

Kun rahaa ja sen kykyä vaihtaa merkitystään eri konteksteissa tarkastelee Simmelin (1997) ja Zelizerin (1997) teorioiden kautta, huomataan, ettei pelin sisäinen ja sen ulkopuolinen valuutta olekaan täsmälleen samaa, vaan pelaajien tulkinnat pelirahasta vaihtelevat tilanteesta toiseen. Tästä syystä rahapelejä pelatessa rahaan voidaan suhtautua samalla tavalla kuin leikkirahaan suhtaudutaan esimerkiksi Monopolia pelattaessa. Pelit, rahapelit mukaan luettuna, muodostavat omalakisien tulkintakehyksen, jossa rahaan, aikaan, identiteettiin ja muihin pelaamiseen liittyviin aisoihin suhtaudutaan eri tavoin kuin kyseisen kehyksen ulkopuolella. Pelin ollessa käynnissä rahapeleissäkään ei tavoitella mitään pelin ulkopuolista hyödykettä, vaan rahaa -

pelivaluuttaa - joka jo on pelin kehyksen sisällä. Tästä syystä myös rahapelit täyttävät esimerkiksi Huizingan (1984) ja Caillois'n (2001) pelien määritelmät, ja Juulin (2005) määritelmässä rahapelien asemaa pelien rajatapauksina olisi syytä arvioida uudelleen.

Sen lisäksi, että rahaa ja pelejä koskevien klassikkoteorioiden perusteella rahapelit voidaan selkeästi määrittellä nimenomaan peleiksi, rahassa ja sen kyvyssä muuttaa merkitystään ja olomuotoaan tilanteesta toiseen on tunnistettavissa pelillisiä ja leikkilisiä piirteitä. Simmelin (1997) teorian perusteella rahan perusolemus on sellainen, että se vastustaa kaikenlaisia luokitteluja. Raha on potentiaa eli sillä on mahdollista hankkia mitä erilaisempia asioita. Zelizer (1997) vastaa tähän, että arkisissa käytänteissä rahaa kuitenkin korvamerkitään ja luokitellaan erilaisiksi valuutoiksi, kuten vuokratuloiksi, vuokratuloiksi tai pelirahoiksi. Jos raha korvamerkitään jotain asiaa varten, sen olemus puhtaana potentiana lakkaa, eikä raha itseasiassa ole enää rahaa sen perustavanlaatuisessa merkityksessä. Korvamerkittynäkin raha kuitenkin säilyttää mahdollisuuden palautua jälleen potentiaksi ja tulla uudella tavalla määritellyksi tai uudella tavalla korvamerkityksi. Raha on toisin sanoen perusolemukseltaan leikkisää. Se pystyy spontaanisti vaihtelevaan merkitystään tilanteesta ja kontekstista toiseen. Samaan aikaan rahaan kohdistuu kuitenkin pelimäisiä rajoituksia: arkiset käytänteet sekä sosiaaliset ja kulttuuriset arvostukset pyrkivät kahlitsemaan rahan potentiaa erilaisiksi tilannesidonnaisiksi valuutoiksi samalla tavalla kuin säännöt muokkaavat vapaata leikkiä pelimäiseen suuntaan.

Tutkimus osoittaa, että rahapelitutkimuksella ja pelitutkimuksella on yhteinen perusta, jolle on hyvä rakentaa laajempaa yhteistyötä kuin mitä aiemmin on ollut. Samalla se tarjoaa uudenlaisen lähestymiskulman esimerkiksi sosiologiassa, antropologiassa ja kulttuurintutkimuksessa käynnissä olleille keskusteluille rahan olemuksesta ja rahaan liittyvistä sosiaalisista ja kulttuurisista merkityksistä. Pelaajien kokemukseen ja tulkintoihin perustuva ote liittyy tutkimuksen vahvasti rahapelitutkimuksen interpretivistiseen perinteeseen. Tutkimuksessa rakennettua teoriapohjaa hyödynnetään myöhemmissä julkaisuissa, erityisesti julkaisuissa III ja IV.

4.2 Julkaisu II: Verkkorahapelaaminen tapahtuu aina myös verkon ulkopuolella

Jos julkaisussa I muodostettiin teoreettista perustaa rahan, pelien ja rahapelien tarkastelemiselle, toisessa julkaisussa rahapelaamista lähestytään nimenomaan sosiaalisena toimintana. Tarkastelun kohteena on erityisesti verkkorahapelaaminen ja siihen liittyvät aineistot. Verkkoympäristöt mahdollistavat kokonaan uudenlaisia aineiston

keräämisen tapoja, mutta niiden tutkimiseen voi hyödyntää myös perinteisempien, verkon ulkopuolisten ympäristöjen tutkimiseen kehitettyjä menetelmiä.

Verkkorahapelaaminen tai online-rahapelaaminen oli alkuvaiheissaan epäsosiaalista toimintaa. Pelaajat pelasivat yksin, eikä rahapelisivustoilla ollut mahdollisuutta kommunikoida tai olla yhteydessä muihin pelaajiin. Tilanne on muuttunut huomattavasti alkutilanteeseen verrattuna. Samalla, kun internet ylipäätään on kehittynyt aiempaa sosiaalisemmaksi toimintaympäristöksi, myös verkkorahapelaamiseen on tullut uusia sosiaalisen vuorovaikutuksen ja sosiaalisuuden tasoja. Verkkorahapelaa- mista koskevia aineistoja analysoimalla on mahdollista päästä käsiksi yleisempiinkin sosiaalisen vuorovaikutuksen tapoihin internetin aikakaudella.

Verkossa toimiminen jättää aina sähköisiä jälkiä, joita on mahdollista seurata, tallentaa, yhdistää muihin aineistoihin ja analysoida. Verkkorahapelisivustolla rekisteröityneen pelaajan kaikki toiminta on mahdollista havaita ja tallentaa myöhempää käyttöä varten. Pelaajien ajan ja rahan käytöstä on mahdollista saada aiempaa tarkempaa tietoa. Myös sosiaalista vuorovaikutusta voidaan tutkia tarkastelemalla esimerkiksi sitä, kenen kanssa, millä tavoin ja kuinka kauan pelaaja sivustolla toimii. Tällä tavoin kerättävä automaattinen loki-data on yhdistettävissä muilla tavoin kerättyihin aineistoihin, jos pelaaja on tunnistettavissa eri aineistoista. Lisäaineistoa voi kerätä yhteiskuntatieteistä ja kulttuurintutkimuksesta tutuilla menetelmillä, kuten kyselyillä, haastatteluilla ja havainnoimalla niin verkossa kuin sen ulkopuolellakin. Lisäksi pelaajat tuottavat itse tekstejä ja audiovisuaalista materiaalia verkon keskustelupalstoille sekä sosiaaliseen mediaan, joita voi hyödyntää verkkorahapelaamisen tutkimuksessa esimerkiksi mediatutkimuksen menetelmiä hyödyntäen.

Verkkoympäristöihin liittyy myös erityiskysymyksiä pelaajien ja muiden tutkimuksen kohteena olevien henkilöiden anonymiteetistä sekä erityisesti rahapelaamisen ollessa kyseessä tutkimuksen eettisyydestä. Tutkimuksessa pohditaan, millä edellytyksillä verkossa voi kerätä pelaajia tai käyttäjiä koskevia aineistoja, voiko mitä tahansa aineistoa hyödyntää ilman tutkimuskohteiden hyväksyntää ja millä tavalla rahapelaamiseen liittyvät ongelmat on otettava huomioon online-aineistoja kerätessä ja analysoitaessa.

Tutkimuksen keskeinen lähtökohta on, että verkkorahapelaaminen tapahtuu aina myös verkon ulkopuolella ja siihen liittyy muuta toimintaa, joka vaikuttaa pelaamiseen. Vaikka itse pelaaminen tapahtuisi päätelaitteella verkkoympäristössä, pelaaja ja päätelaite sijaitsevat samaan aikaan verkon ulkopuolella. Online- ja offline-ympäristöjä ei kannata lähestyä binäärisinä oppositioina, vaan kehyksinä, jotka monin tavoin limittyvät ja lomittuvat toisiinsa. Tästä syystä esimerkiksi verkkorahapelaamisen

tutkimiselle voi olla oleellista havainnoida pelaajaa nimenomaan verkon ulkopuolella, vaikkapa hänen kotonaan, jossa pelaaminen liittyy arjen eri askareisiin.

Verkkorahapelaamiseen liittyviä eri aineistoja tarkastelemalla huomaa, kuinka moniin eri tutkimusalueisiin rahapelitutkimus liittyy. Rahapelitutkimus onkin usein monimenetelmällistä ja tieteidenvälistä. On mahdotonta sisällyttää yhteen tutkimukseen kaikki verkkorahapelaamiseen liittyvät ilmiöt ja aineistot samoin kuin on mahdotonta pyrkiä yhdessä tutkimuksessa vastaamaan kaikkiin rahapelaamista koskeviin kysymyksiin. Tutkimuskohteen rajaaminen on ensiarvoisen tärkeää. Siinä tehtävässä auttaa eri tutkimusperinteiden, aineistojen ja monimenetelmällisyyden tunteminen ja ymmärtäminen.

4.3 Julkaisu III: Sosiaalinen vuorovaikutus on merkityksellistä pelaajien pelikokemukselle

Julkaisussa III hyödynnetään kysely- ja haastatteluaineistoa, joka on kerätty uudenlaisten, sosiaalista vuorovaikutusta pelaajien kesken mahdollistavien pelien pelaajilta. Vuonna 2010 Veikkaus toi tarjolle eBingo-nimisen pelin, jossa pelaajat pystyivät kommunikoimaan keskenään ja jossa oli mahdollista seurata muiden pelaajien pelamista. Samana vuonna RAY avasi nettipokerisivuston ja nettikasinon, joissa myös oli uusia mahdollisuuksia pelaajien väliseen vuorovaikutukseen. Nämä digitaaliset verkkorahapelit olivat siten kiinnostavia tutkimuksen kohteita uudenlaisen suomalaisen rahapelikulttuurin tarkastelemiseen. Tutkimuksessa suoritettiin kyselyt eBingon, nettipokerin ja nettikasinon pelaajille, joiden perusteella valikoitiin haastateltavia pelaamisen sosiaalisuutta koskeviin haastatteluihin.

Haastatteluaineiston perusteella tutkimuksessa tunnistettiin erilaisia sosiaalisuuden tasoja, jotka vaikuttavat pelaajien pelikokemuksiin. Vaikka uudet verkkorahapelit mahdollistivat nimenomaan pelin sisäisen, pelaamisen aikana tapahtuvan sosiaalisen vuorovaikutuksen, peliä edeltävät ja pelin jälkeiset sosiaalisuuden tasot ovat myös merkityksellisiä pelaajille. Ennen varsinaista pelamista ja sen jälkeen voidaan hyödyntää peliympäristön, olipa se verkossa tai verkon ulkopuolella, mahdollisuuksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Tilanteesta riippuen itse pelaaminen voi olla vähemmän merkityksellistä kuin siihen liittyvä sosiaalinen toiminta. Osalle pelaajista pelaaminen mahdollistaa irroutautumisen sosiaalisesta vuorovaikutuksesta, joka voidaan joskus kokea velvoittavaksi. Tällöin valitaan peliympäristöjä, joissa yksin pelaamiselle on parhaat edellytykset.

Pelin ja peliympäristön lisäksi keskeinen sosiaalisuuden taso on laajempi sosio-kulttuurinen kehys, joka ohjaa suhtautumista pelaamiseen ja siihen liittyviin muihin toimintoihin. Yleinen mielipideilmasto esimerkiksi vaikuttaa siihen, kuinka hyväksyttäväksi rahapelaaminen nähdään, kenen kanssa on hyväksyttävää pelata rahapelejä ja millä tavalla rahapelaamisesta kommunikoidaan muille ihmisille.

Eri sosiaalisuuden tasot voidaan nähdä goffmanilaisiksi (1974) kehyksiksi, jotka edellyttävät ja mahdollistavat erilaisia sosiaalisen toiminnan tapoja. Kehykset eivät ole toisiaan poissulkevia kategorioita, vaan ne voivat olla päällekkäisiä ja toisiinsa liittyviä. Myös niiden järjestys toimintaa ensisijaisesti ohjaavina tulkintakehyksinä vaihtelee tilanteesta toiseen. Eri kehykset ja niiden yhdistelmät aktivoivat ja sammuttavat yhteyksiä pelaajien sosiaalisissa verkostoissa. Pelaamisen alkaessa pelin kehys nousee ensisijaiseksi tulkintakehykseksi, jolloin pelaamiseen liittyvät yhteydet myös aktivoituvat pelaajan sosiaalisessa verkostossa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että muut yhteydet katkeaisivat kokonaan pelaamisen ajaksi. Muutkin kehykset vaikuttavat taustalla. Siksi sosiaalinen vuorovaikutus ja kommunikaatio ovat merkityksellistä myös niille pelaajille, jotka eivät välttämättä hyödynnä pelin sisäisiä sosiaalisen vuorovaikutuksen kanavia.

4.4 Julkaisu IV: Free-to-play-pelien ja rahapelien peliraha ei ole samaa rahaa

Julkaisussa IV tarkasteltavaksi rahapelaamisen rinnalle otetaan *free-to-play*-pelit (F2P-pelit), niiden pelaajat ja pelaamiseen liittyvä rahankäyttö. F2P-rahastusmalli on yleistynyt viime vuosina digitaalisessa pelaamisessa, mikä on entisestään hämärtänyt rajaa rahapelien ja muiden pelien välillä. F2P-pelit on mahdollista aloittaa ilmaiseksi, mutta pelidesign kannustaa pelaajia rahankäyttöön. Pelaajat voivat mikromaksuja maksamalla mm. nopeuttaa pelaamistaan, ostaa lisää pelattavaa sekä ostaa peliin liittyviä virtuaalihyödykkeitä. Samalla tavalla kuin rahapelaamisessa, rahankäytölle ei ole ennalta määrättyä ylärajaa, mistä syystä jotkut pelaajat saattavat kuluttaa yli varojensa.

Tutkimuksessa tarkastellaan raha- ja F2P-pelien yhdistäviä ja erottavia piirteitä. Rakenteellisesti pelityyppien välillä on paljon samankaltaisuutta. Rahaa käyttämällä pelaajat voivat säädellä itse peliryhtiään. Rahapeleissä isolla panoksella voi pelata intensiivisiä, mutta lyhyitä sessioita tai pienillä panoksilla pelaamista voi venyttää pitkäkestoiseksi. F2P-peleissä maksamalla voi välttää tylsät odotteluhetket ja sitä kautta tiivistää pelaamisen intensiteettiä. Molemmissa pelityypeissä rahaa käyttämällä pyritään saamaan mahdollisimman laadukasta peliaikaa.

Tutkimuksen keskeinen kysymys on, millä rahalla raha- ja F2P-pelejä pelataan. Lisäksi kysytään, kuinka peliraha muodostuu ja millä tavoin sitä hallinnoidaan suhteessa muihin rahoihin. Analyysissä käytetty teoreettinen perusta pohjautuu julkaisussa I hyödynnettyihin Simmelin (1997) ja Zelizerin (1997) teorioihin. Peleihin kulutettava raha erotetaan niin raha- kuin F2P-peleissä muista rahan laaduista. Eri rahan laadut muodostavat moraalisen hierarkian, jossa peliraha on alisteinen esimerkiksi ruokarahoille ja muille arkisista velvollisuuksista huolehtimiseen tarkoitetuille rahoille. Hierarkian voi tiivistää lausahdukseen ”ensin työ, sitten hovit” tai pikemminkin ”ensin arkiset velvollisuudet, sitten hovit”. Vasta kun välttämättömistä menoista on huolehdittu, voi jäljelle jääneillä rahoilla pelata.

Hierarkia näkyy arkisissa käytänteissä, joilla rahaa luokitellaan ja korvamerkitään eri kohteisiin. Arkkityyppinen esimerkki on pelaaminen raha-automaateilla ostosten yhteydessä. Ostosten maksamisesta jäljelle jääneet vaihtorahat, erityisesti kolikot, on lupa käyttää raha-automaateilla pelaamiseen. Pelisession kestosta ei tällöin yleensä muodostu kovin pitkää, koska pienellä summalla ei ilman voittoja pysty kauaa pelaamaan. Pelaamiseen käytettävän ajan kestoa rajaa myös se, että ruokaostokset odottavat kotiin kantamista. Ruokaostosten yhteydessä pelaaminen on usein rutiinin kaltaista toimintaa, jonka ennalta määrätyt vaiheet suojelevat pelaajia suurilta taloudellisilta menetyksiltä.

Rutiinien lisäksi rahapelaajilla on muitakin vakiintuneita tapoja suojautua liikakulutukselta. Pelirahat saatetaan erottaa kokonaan erilleen muista rahoista pelitilille, jolta siirretään rahaa korkeintaan takaisin muuhun kulutukseen. Erityistilanteita varten saatetaan erikseen varata ennalta määrätty summa rahaa, joka on mahdollista käyttää pelaamiseen esimerkiksi kasinolla käydessä.

F2P-pelaajilla ei ole yhtä vakiintuneita käytänteitä pelirahan erottelemiseen kuin rahapelaajilla. F2P-pelirahaan suhtaudutaan pikemminkin samalla tavalla kuin muihin harrastuksiin tai viihteeseen käytettäviin rahoihin. Niidenkin asema hierarkiassa on alempi kuin arkisiin velvollisuuksiin korvamerkittyjen rahojen. Erityisten suojautumiskäytäntöjen puute voi johtua siitä, että F2P-rahastusmalli on vielä sen verran uusi, ettei moni ole tuhlannut niihin yli varojensa, eikä ole kuullut tarinoita muiden pelaajien ylikulutuksestaan. Rahapelit ovat olleet tarjolla paljon pidempään ja nekin pelaajat, jotka eivät ole itse niihin paljon rahaa hävinneet, ovat kuulleet tarinoita ongelmapelaajista ja taloudellisista katastrofeista. Pelaamiseen liittyvä rahojen hallinta onkin pitkälti sosiaalisesti opittua ja kulttuurisiin arvostuksiin liittyvää toimintaa. Mikäli rahapelaamisen ja muun pelaamisen välinen konvergenssikehitys jatkuu, rahapelaamisesta tutut pelirahan hallitsemisen tavat voivat tulla tarpeelliseksi myös digitaalisten viihdepelien pelaajille.

4.5 Julkaisu V: Hyvä peli on addiktiivinen ja reilu

Julkaisu V jatkaa raha- ja F2P-pelien tarkastelemista, mutta keskiössä on pelaajien sijasta pelinkehittäjät, joita ei ole samalla mittakaavalla tutkittu peli- tai rahapelitutkimuksen parissa kuin pelaajia. Pelinkehittäjillä on kuitenkin keskeinen rooli siinä, millaiseksi pelit suunnitellaan ja sitä kautta myös siihen, millaisia pelikokemuksia pelaajat saavat.

Julkaisussa IV kysyttiin, kuinka pelaajat hallinnoivat pelirahaa, jotta he eivät kulluttaisi liikaa pelaamiseen. Pelinkehittäjät puolestaan haluavat tehdä peleillään rahaa eli he pyrkivät suunnittelemaan sellaisia pelejä, joihin pelaajat ovat valmiita kuluttamaan. Pelit ovat erinomainen esimerkki tuotteista ja palveluista, joita varta vasten suunnitellaan addiktiivisiksi. Ne asettuvat siten luontevasti osaksi kulutusyhteiskuntaa. Tämän asian ovat sisäistäneet myös pelinkehittäjät, jotka pyrkivät suunnittelemaan peleistä mahdollisimman koukuttavia. Keskeiseksi kysymykseksi nousee, mikä on pelinkehittäjien vastuu peliongelmiin, kuten liikakulutuksen, ehkäisyssä.

Pelinkehittäjät näkevät, että vastuu pelaamisen ja siihen liittyvän rahan käytön hallinnasta on pelaajilla itsellään. Pelinkehittäjien vastuu on valmistaa mahdollisimman hyvä peli, joka on samanaikaisesti reilu ja addiktiivinen. Addiktiivisuus tarkoittaa tässä tapauksessa pelikulttuurissa jaettua puhetapaa, jossa hyvät pelit ovat usein sillä tavoin koukuttavia, että niiden pelaamista halutaan jatkaa pitkään. Ongelmalliseksi addiktiivisuus tai koukuttavuus muuttuu silloin, jos pelaaja addiktoituu peliin siten, ettei enää pysty kontrolloimaan omaa käyttäytymistään. Pelinkehittäjien näkökulmasta tällaisten pelaajien hyväksikäyttö ei ole hyväksyttävää, mutta muuta vastuuta asiasta he eivät halua ottaa.

Pelinkehittäjät eivät aina pysty itse päättämään, mitä ominaisuuksia peliin lopulta tulee ja millaiseksi pelin rahastusmalli lopulta muodostuu. Pelejä tehdään ryhmätyönä, jossa tekijöillä on vaihtelevasti vaikutusmahdollisuuksia lopputulokseen. Yleinen näkemys kuitenkin on, että hyvän pelin suunnitteleminen on ensisijaista ja rahastusmallin suunnitteleminen on toissijaista. Eri peligenret eroavat toisistaan sen suhteen, mitä ulkoapäin tulevia rajoitteita suunnitteluun liittyy. Rahapelien kehittäjillä on selkeät viranomaisilta tulleet rajat, millaisia pelien pitää olla. F2P- ja muiden pelien kehittäjillä samanlaisia rajoitteita ei ole. Rahapelien kehittäjän ulkoistavatkin vastuun suunnittelemiansa pelien reiluudesta viranomaisille. Kun he noudattavat sääntöjä, ei heidän erikseen tarvitse miettiä eettisiä kysymyksiä.

Rahapelitutkimuksessa vastuullisen pelaamisen vähimmäislähtökohdaksi on katsottu, että pystytään tekemään oikeanlaisen päätöksen pelaamisestaan, pelaajalle on tarjottava riittävästi informaatiota päätöksen kohteena olevasta asiasta.

Pelinkkehittäjien suhtautuminen vastuullisuuteen on samansuuntainen. Vaikka ensisijainen vastuu pelaamisen hallinnasta on pelaajalla itsellään, pelinkehittäjien mielestä pelejä ei saa suunnitella sellaisiksi, että ne nimenomaan tähtäisivät haavoittuvien ryhmien, kuten peliriippuvuudesta kärsivien tai rahan arvoa ymmärtämättömien lasten, hyväksikäyttöön, vaikka mitkään säännöt eivät suoranaisesti asiaa kieltäisikään. Tässä kulkee pelien kehittäjien mielestä raja eettisen ja epäeettisen, reilun ja epäreilun sekä vastuullisen ja vastuuttoman pelin välillä, olipa kyse raha-, F2P- tai viihdepeleistä yleisemminkin. Peli tai pelipalvelu on suunniteltava sellaiseksi, että pelaajille tarjotaan kattava informaatio pelaamis- ja ostopäätösten tekemiseen. Tämän jälkeen vastuu siirtyy pelaajalle.

5 TULOSTEN YHTEENVETO JA POHDINTAA

5.1 Yhteenveto keskeisimmistä löydöksistä

Tässä väitöskirjassa ja viidessä siihen sisältyvässä julkaisussa olen tarkastellut rahapelien ja muiden pelien välistä rajaa, ja kuinka se on hämärtynyt reilun kymmenen vuoden aikana erityisesti verkkoympäristössä. Digitaaliset rahapelit ottavat vaikutteita muista digipeleistä, esimerkiksi niiden audiovisuaalisista ominaisuuksista ja tarinallisuudesta. Viihteellisiin digipeleihin puolestaan on liitetty rahapelimäisiä elementtejä, kuten päivittäisiä onnenpyörä-arvontoja, joilla voi voittaa lisää pelin sisäistä valuutta, ja ns. yllätyslaatikoita (*loot box*), jotka ovat käytännössä arpajaisia. Näitä edelsi esimerkiksi *skill gaming* -sivustot, joilla pelaajat voivat rahapanoksesta pelata kasuaalipelejä toisiaan vastaan ja sosiaalisissa verkostoissa suosittu leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (*social casino games*), joissa ei voi panostaa eikä voittaa oikeaa rahaa, mutta itse pelit ja pelaaminen ovat samanlaisia kuin oikean rahan verkkorahapelisivustoilla.

Lainsäädännöllisesti esimerkiksi leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit eivät ole rahapelejä, koska niistä ei voi voittaa oikeaa rahaa. Myöskään *skill gaming* -sivustoja ei ole pidetty rahapelaamisena, koska niissä pelin lopputulos perustuu pelaajien taitoon, eikä sattumaan. Pelaajien *pelikokemuksen* kannalta asia ei kuitenkaan välttämättä ole yhtä selvä. Leikkirahaa on usein mahdollista ostaa oikealla rahalla, jolloin leikkirahalla pelaamisesta voi saada samankaltaisia kokemuksia kuin ”oikeita” verkkorahapelejä pelaamalla. Rahan panostamiseen, voittamiseen ja häviämiseen liittyvät kokemukset voivat olla samanlaisia *skill gaming* -sivustoilla ja vaikkapa taitoelementin sisältävän nettipokerin pelaamisen yhteydessä. Yllätyslaatikon avaamisesta saatava kokemus voi olla samantapainen kuin raaputusarvan raaputtamisesta saatava kokemus. Uudenlaisien digitaalisten raha-automaattipelien ja nettiarpojen pelaaminen voi kokemuksellisesti muistuttaa hyvin paljon esimerkiksi mobiililaitteilla pelattavien kasuaali- tai F2P-pelien pelaamista. Pelien välillä on toki eroja, mutta kaikenlaisen pelaamisen, myös rahapelaamisen, ytimenä on pelaamisen itsetarkoituksellisuus ja siihen liittyvät kokemukset.

Rahapelaaminen on itsetarkoituksellista toimintaa, mutta pelaamiseen liittyy myös ulkoisia palkkioita

Rahapelaamisen itsetarkoituksellisuus ja se itsestään selvältä aluksi vaikuttava huomio, että rahapelit ovat pelejä, käy ilmi erityisesti julkaisussa I ja myös julkaisussa IV. Ytimeltään myös rahapelien pelaaminen on itsetarkoituksellista toimintaa, eikä siinä tavoitella mitään pelin ulkopuolista hyödykettä tai palkkiota. Raha, joka usein tulkitaan pelin ulkopuoliseksi hyödykkeeksi, kuuluu pelaamisen aikana tiiviisti pelin kehukseen ja sen arvo muodostuu siitä, että sillä on mahdollista pitää peliä käynnissä ja tavoitella pelin sisäisiä päämääriä. Rahasta muodostuu toisin sanoen pelaamisen aikana pelin sisäistä valuuttaa, joka on laadullisesti eri asia kuin pelin ulkopuolella käytettävä ”oikea” raha. Tässä mielessä leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien pelivaluutta ja ”aitojen” verkkorahapelien pelivaluutta ovat samanlaisia, joten niiden käyttämisestä pelaamiseen voi ymmärrettävästi saada samankaltaisia kokemuksia. Molemmissa pelityypeissä pelaaminen loppuu, kun pelivaluutta loppuu, ja pelivaluuttaa voi hankkia lisää käyttämällä pelin ulkopuolista valuuttaa eli rahaa.

Vaikka pelaaminen onkin itsetarkoituksellista toimintaa, ei se tarkoita, etteikö pelaamiseen voisi liittyä myös ulkoisia palkkioita. Ne realisoituvat vasta pelin loppumisen jälkeen ja toisaalta ne voivat olla motiivina pelaamiselle ennen peliä. Tällöin pelin ominaisuuksia oleellisemmaksi tarkastelun kohteeksi nousevat esimerkiksi peliympäristöjen ominaisuudet ja laajempi sosio-kulttuurinen kehys, jossa pelaaminen tapahtuu. Näitä tasoja tarkastellaan erityisesti julkaisuissa III ja II.

Pelaamista voi motivoida esimerkiksi pelaamiseen liittyvät sosiaaliset palkkiot, kuten Goffman (1967) on osoittanut (ks. myös Julkaisut I, II, III, IV; pelin kehittämiseen liittyvistä sosiaalisista palkkioista ks. Julkaisu V). Pelkästään peliin osallistumalla pelaaja voi osoittaa, pelistä riippuen, esimerkiksi riskejä kaihtamatonta luonnetta tai vaikkapa muiden pelaajien keskuudessa arvostettua urheilullisuutta, vaikka pelin lopputulos olisikin tappiollinen. Vertaisryhmältä saatava arvostus ja hyväksyminen voidaan kokea arvokkaammaksi kuin esimerkiksi peliin hävityt rahat. Tästä syystä rahapelaamista voidaan jatkaa pitkään tappiollisenakin. Sosiaaliset palkkiot voivat osaltaan selittää myös sitä, miksi ongelmapelaamista voi olla vaikea lopettaa, jos pelaajan sosiaaliset kontaktit rajoittuvat muihin pelaajiin.

Sosiaaliset palkkiot ja pelin sisäiset palkkiot voivat myös olla yhteneväiset. Esimerkiksi taitoelementin sisältävissä rahapeleissä, kuten pokerissa, pelissä menestyminen tuo muiden pelaajien ja peliä seuraavien arvostusta ja ihailua (ks. Kinnunen 2011). Vaikka pelaamisen tavoitteena olisikin ensisijaisesti pelin sisäisen potin voittaminen, tavoitteen saavuttaminen tuo ohessa myös pelin ulkopuolisia palkkioita.

Pelaamisen sosiaaliset palkkiot liittyvät oleellisesti kaikkiin peleihin, joihin liittyy sosiaalista vuorovaikutusta. Esimerkiksi F2P-peleissä on mahdollista antaa virtuaalisia lahjoja muille pelaajille ja vaikkapa verkkoroolipeleissä pelaajat muodostavat ryhmiä, joukkueita ja kiltoja, jotka voivat olla luonteeltaan myös velvoittavia. Vaikka itse pelaamisesta ei enää saisi nautintoa, voidaan pelaamista kuitenkin jatkaa sosiaalisten velvoitteiden ja palkkioiden takia. Tällöin pelaaminen ei ole enää itsetarkoituksellista, vaan ensisijaiseksi kokemusta määrittäväksi kehykseksi nousee jokin muu kuin pelin kehys.

Pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus voi tapahtua pelin sisällä, mutta myös muita kanavia hyödyntäen. Pelit ja peliympäristöt eroavat tässä suhteessa paljonkin toisistaan, kuten myös kontekstiin sidotut pelikokemukset. Pelaajat voivat rakentaa pelikokemustaan hyödyntämällä pelien ja -ympäristöjen tarjoamia mahdollisuuksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen itselleen parhaaksi katsomalla tavalla (Julkaisu III). Pelaajat eivät ole sidottuja pelkästään pelinjärjestäjän tarjoamiin vuorovaikutuskanaviin, vaan voivat hyödyntää tarvittaessa myös muita kanavia, jotka nykyisin ovat konvergoituneet esimerkiksi älypuhelimiin. Pelin sisäisiä ja ulkoisia vuorovaikutuskanavia hyödyntämällä sekä pelin sisäisiä ja ulkoisia palkkioita tavoittelemalla pelaajat koettavat rakentaa itselleen optimaalista pelikokemusta.

Raha voi olla sekä identiteetin että pelin sisäisten ja ulkoisten palkkioiden symboli

Jotta rahapelaaminen ja siihen liittyvät kokemukset tulisivat paremmin ymmärrettäviksi, on huomioitava sekä rahan keskeinen rooli pelaamisessa että rahan olemukseen kuuluva muuntautumiskyky (Julkaisu I, IV). Rahapelaamista ei voi aloittaa, ellei peliin panosta rahaa, ja pelaaminen loppuu, kun peliraha loppuu. Tarkemmin sanoen pelaaminen loppuu, kun peliraha loppuu tai peliraha poistetaan pelin kehyksestä, jolloin sille palautuvat rahan pelin ulkopuolella liitettävät merkitykset. Raha ja siihen liitettävät merkitykset vaihtelevat tilanteesta ja kontekstista toiseen. Peliraha ei ole samaa rahaa kuin ruokaraha, vaikka näiden rahojen ulkoiset olemukset olisivat tämmälleen samat. Rahan leikkisä muuntautumiskyky ja sen kyky symboloida eri asioita ovat pelikokemuksille keskeisiä elementtejä.

Pelaamisen aikana raha symboloi usein aikaa. Pelaamisen kesto ja rytmitystä on mahdollista säätää säätämällä pelikassan ja panoksen kokoa (Julkaisu IV). Pienillä panoksilla pelattaessa pelisessiota on mahdollista venyttää ajallisesti pitkäksi. Maksimipanoksilla pelattaessa sessiosta saattaa muodostua lyhyt, mutta pelaamisesta saatava kokemus voi olla huomattavasti intensiivisempi kuin pienillä panoksilla pelattaessa.

Jokainen pelaaja voi pelirahaa ja panostusrytmitystä säätelemällä tavoitella itselleen miellyttävintä pelikokemusta.

Rahan, ajan ja pelikokemuksen suhde on keskeinen myös F2P-pelaamisessa. Suhde on samankaltainen kuin rahapelaamisessa, mutta on orientaatioltaan käänteinen (Julkaisu IV). Rahaa käyttämällä pelaajat voivat esimerkiksi kiertää pelaamista hidastavia tai rajoittavia esteitä, jolloin he saavat säädeltyä pelaamisen rytminsä itselleen mahdollisimman optimaaliseksi samalla tavalla kuin rahapelaajat rytmittävät pelaamistaan pelirahan kokoa ja panostusintervallia säätelemällä. *Raha on aikaa rahapeleissä ja aika on rahaa F2P-peleissä.* Molemmissa pelityypeissä pelaajat pyrkivät rahaa käyttämällä saavuttamaan mahdollisimman laadukasta peliaikaa, jonka kokeminen on yksilöllistä.

”Oikea” raha voi symboloida pelin sisäistä valuuttaa, josta muodostuu osa pelin sisäisistä palkkioista. Vastaavasti monilla muilla pelivaluutoilla on oikeaa rahaa muistuttavia ominaisuuksia pelin sisällä, mutta niitä ei kuitenkaan välttämättä pysty muuttamaan pelin ulkopuoliseksi valuutaksi eli oikeaksi rahaksi. Pelin sisäisiltä valuutoilta toisin sanoen puuttuu rahan leikkisä muuntautumiskyky ja potentia. Oikea raha voi liikkua pelin sisälle ja ulos ja muuttaa muotoaan lukemattomia kertoja siirtymien aikana. Tämä mahdollistaa sen, että sisäisten palkkioiden lisäksi raha voi symboloida myös pelin ulkopuolisia palkkioita.

Rahavoitot rahapeleistä ovat selkeästi pelin ulkopuolisia taloudellisia palkkioita. Samaan rahasummaan voidaan kuitenkin liittää myös muita kuin taloudellisia merkityksiä, jolloin rahavoitot voivat symboloida myös pelin ulkopuolisia sosiaalisia palkkioita. Mitä suurempi rahavoitto pokeriturnauksesta, sitä selkeämmät sosiaaliset palkkiot peliin liittyvässä sosiaalisessa verkostossa.

Raha voi toimia myös hyvän pelin symbolina, jos asiaa katsotaan pelin kehittäjien näkökulmasta (Julkaisu V). Vaikka pelinkehittäjät pyrkivät luomaan mahdollisimman hyviä pelejä, olipa kyse rahapeleistä, F2P-peleistä tai muista peleistä, ei pelin hyvyydelle ole olemassa yksiselitteistä mittaria. Niinpä monesti katsotaan sitä, kuinka paljon peli tuottaa. Jos peli on suunniteltu hyväksi ja siihen liittyvä rahastusmalli on tasapainossa pelin ominaisuuksien kanssa, peliä myös pelataan enemmän kuin epäonnistuneempaa tuotetta. Tällöin pelistä saatavat tuotot toimivat myös sen mittarina, kuinka hyvä peli on.

Pelien tuotot muodostuvat niistä rahoista, joita pelaajat kuluttavat niihin. Rahapelit ja F2P-pelit eroavat monista muista peleistä siinä, että niihin voi kuluttaa rahaa ilman ylärajaa. Yksi keskeisimmistä tavoista pitää pelaaminen hyväksytyjen rajojen sisällä on luokitella rahaa eri laatuiseksi valuutoiksi (Julkaisut IV, III, I). Vaikka rahan olemukseen kuuluu se, että se ei kiinnity mihinkään yksittäiseen objektiin tai

päämäärään, pelaajat pyrkivät arkisissa käytänteissään kehystämään rahaa toisistaan eroaviksi valuutoiksi. Peliraha pyritään erottamaan esimerkiksi vuokra- tai ruokarahoista siirtämällä eri valuutat fyysisesti erilleen, eri tileille tai vain tekemällä ajatuksen tasolla erot eri valuuttoihin. Jakoa tuetaan hyödyntämällä esimerkiksi arkisia rutiineja, joiden perusteella eri valuuttoja luokitellaan arvo- ja tärkeysjärjestykseen. *Peliraha on tässä arvohierarkiassa alisteinen arkisiin velvollisuuksiin luokitelluille rahoille*. Pelaamiseen käytetään niitä rahoja, jotka ovat jääneet jäljelle esimerkiksi ruokaostoksista tai pelirahat erotetaan etukäteen erilliseen paikkaan niistä rahoista, joilla ensisijaisesti huolehditaan jokapäiväisestä elämästä (Julkaisu IV).

Vaikka pelaajat luokittelevat rahaa eri valuutoiksi, ei raha silti menetä leikkisää muuntautumiskykyään lopullisesti. Peliraha on mahdollista muuttaa arkisiin velvollisuuksiin käytettäväksi rahaksi ja ruokarahoista voi peliin uppoutuessa muodostuakin pelirahaa. Eri valuuttojen välistä rajaa, joiden avulla pelaaminen pysyy ennalta määrätyllä tasolla, voidaan vahvistaa sosiaalisesti hyväksytyjä käytänteitä noudattamalla.

Pelaamisen palkkiot ovat sidoksissa peliin liittyvään sosiaaliseen vuorovaikutukseen ennen peliä, pelin aikana ja sen jälkeen

Pelirahan ja muiden valuuttojen välinen hierarkia ei ole syntynyt itsestään tyhjiössä, vaan on sosiaalisesti määräytynyt. Pelaamiseenkin liittyviä sosiaalisia palkkioita tavoitellaan pyrkimällä mukautumaan pelaajien sosiaalisissa verkostoissa vallitseviin arvoihin, odotuksiin ja normeihin. Jos verkostossa vallitsee esimerkiksi voimakas protestanttiseen etiikkaan kiinnittyvä eetos, jossa työllä ansaittava palkka nähdään arvokkaammaksi kuin pelaamalla saavutetut rahavoitot, voi voittorahoihin suhtautuminen olla pikemminkin ristiriitaista kuin puhtaasti positiivista. Vastaavasti joissain pelaajien alakulttuureissa nimenomaan palkkatyöhön voidaan suhtautua varauksellisesti ja juuri pelaamalla saatuja ansioita pidetään korkeassa arvossa. Samalla tavalla pelaajien pelaamiseen käytettävään rahan suhtautumista ja tulkintaa ohjaavat aina myös sosiaaliset odotukset ja lähtökohdat. Nuo odotukset ja lähtökohdat eivät ole kuitenkaan pysyviä tai muuttumattomia, vaan vaihtelevat tilanteesta ja kontekstista toiseen.

Pelaajat kuuluvat harvemmin vain yhteen yhteisöön tai sosiaaliseen verkostoon. He voivat samaan aikaan olla esimerkiksi työssä käyviä perheenjäseniä, kirkkoon kuuluvia ateisteja ja F2P-pelejä pelaavia rahapelaajia. Jokaiseen näistä asemista liittyy erilaisia sosiaalisia verkostoja, joiden sisäiset odotukset, käytänteet, arvot ja normit voivat vaihdella ja olla joskus jopa ristiriidassa keskenään. On mahdollista toimia vuorotellen toisistaan poikkeavilla tavoilla eri sosiaalisissa verkostoissa, mutta joissain tapauksissa ristiriitaiset odotukset voivat aktualisoitua yhtä aikaa, mikä hankaloittaa

yksittäisen toimijan toimintaa. Pelaaminen ja siitä saatavat palkkiot eivät ole poikkeus tähän asiaan.

Ennen pelaamista, pelaamisen aikana ja pelaamisen jälkeen aktivoituvat eri osat pelaajien sosiaalisissa verkostoissa, mikä vaikuttaa myös pelaajien tulkintaan rahasta sekä muista pelivaluutoista ja pelaamiseen liittyvistä palkkioista. Pelikokemus muodostuu tästä kokonaisuudesta.

Pelaajan toimintaan ennen peliä vaikuttavat monet eri asiat. Missä pelejä on tarjolla, kuinka pelaamiseen yleisesti yhteisössä ja yhteiskunnassa suhtaudutaan, paljonko rahaa on käytettävissä, millaisia pelikokemuksia on aiemmin saanut jne., osaltaan vaikuttavat pelaamispäätöksen tekemiseen. Tällöin esimerkiksi rahan suhtautumista ohjaa ensisijaisesti arkielämän kehys ja sosiaalisissa verkostoissa aktiivisina ovat arkielämään liittyvät yhteydet. Kun pelaamispäätös tehdään, samalla muuttuvat tulkintakehyksen ensisijaisuus ja sosiaalisissa verkostoissa aktiivisena olevat yhteydet. Vaikka pelin kehys nousisikin tällöin tulkintaa ensisijaisesti määrittäväksi kehykseksi, eivät muut kehukset muutu merkityksettömiksi, eivätkä muut yhteydet sosiaalisissa verkostoissa katoa lopullisesti. Joka tapauksessa esimerkiksi suhtautuminen rahan muuttuu toisenlaiseksi kuin ennen peliä.

Pelin kehyksessä raba on toisaalta identiteetin symboli ja toisaalta siihen suhtaudutaan kuin leikkirahaan. Panoksen kokoa säätelämällä pelaaja määrittää, kuinka paljoa itseään hän peliin laittaa ja kuinka intensiiviseksi pelikokemus muodostuu. Pelin sisäiset päämäärät ohjaavat tulkintaa. Pelin ratketessa realisoituu joko voitto tai tappio, joihin suhtautumista ohjaa joko pelkästään pelin kehys tai pelaamisen kokonaan loppuessa jälleen arkielämän kehys tai muu pelaamista juuri sillä hetkellä ympäröivä kehys. Pelirahaan ei suhtauduta pelaamisen jälkeen enää kuin leikkirahaan, vaan rahan liittyvät muut merkitykset nousevat ensisijaisiksi. Voittojen tai tappioiden taloudellinen arvo realisoituu. Samalla voivat realisoitua myös muut rahan laadut. Taloudellisen menetyksen lisäksi tappion kokemusta voi syventää se, jos pelaamiseen on käyttänyt esimerkiksi ruokarahoja. Voittokokemusta voi voimistaa tai himmentää sosiaalisista verkostoista saatava positiivinen tai negatiivinen palaute. Nämä kaikki vaikuttavat edelleen siihen, millä tavalla pelaaminen tulevaisuudessa tapahtuu uudelleen vai loppuuko pelaaminen mahdollisesti kokonaan.

Pelaamisesta saatavat palkkiot, olivatpa ne sosiaalisia, taloudellisia tai jotain muuta, saavat aina tulkintansa itse peliä laajemmassa sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Hallinnoimalla rahaa arjessaan sosiaalisesti hyväksytyillä tavoilla pelaajat pyrkivät pitämään pelaamisensa sekä yksilöllisesti kestävien taloudellisten rajojen sisällä että sosiaalisesti hyväksyttävänä toimintana. *Tällä tavoin toimimalla he pyrkivät integroimaan pelaamisensa osaksi arkielämää ja löytämään tunnustetun paikkansa pelaamiseen liittyvistä*

sosiaalisista verkostoista. Onnistuessaan pelaajien identiteetti pysyy koossa ja vahvistuu. Epäonnistuessa seuraa pahimmillaan identiteetikriisi, peliongelmia ja sosiaalista syrjäytymistä.

Pelaajien toiminta tähtää siihen, mitä myös pelinkehittäjät pelaajilta edellyttävät ja odottavat. Vaikka peleistä pyritään suunnittelemaan mahdollisimman koukuttavia, katsovat pelinkehittäjät, että pelaamisen pitäminen hyväksytyjen rajojen sisällä on nimenomaan pelaajien oma tehtävä, eikä pelinkehittäjien vastuulla (Julkaisu V). Pelaajat, pelinkehittäjät ja pelit kuuluvat kuitenkin kaikki samaan vuorovaikutteiseen verkostoon, jolloin jokaisen toiminnalla on vaikutusta muihin verkoston jäseniin. Pelinkehittäjillä on kehittämiensä pelien kautta yhteys siihen, millaisia pelikokemuksia pelaajat saavat. Tällä on puolestaan merkitystä siihen, kuinka suosituiksi ja tuottaviksi pelit muodostuvat ja kuinka paljon pelaamiseen liittyviä positiivisia ja negatiivisia seurauksia vuorovaikutuksessa syntyy. Mikäli pelaajat ja pelinkehittäjät eivät pysty itse hallinnoimaan negatiivisia seurauksia, aktivoituvat pelaamiseen liittyvissä verkostoissa myös pelaamisen yhteiskunnallisen säätelyn elimet ja pelihaittatoimijat.

5.2 Implikaatiot

Laadullinen rahapelitutkimus

Rahapelitutkimus painottuu edelleen määrällisillä menetelmillä tehtävään tutkimukseen, jossa keskiössä ovat erityisesti pelaamiseen liittyvät ongelmat (Reith 2007). Tällöin väistämättä vähemmälle huomiolla jäävät pelaamiseen liittyvät vähemmän ongelmalliset, mutta merkitykselliset, ilmiöt. Maailmanlaajuisesti suurin osa rahapelaajista pystyy pitämään pelaamisensa hallinnassa siten, ettei siitä synny heille, heidän lähipiirilleen tai laajemmalle yhteiskunnalliselle tasolle ongelmia (Allami ym. 2021; Mori & Goto 2020; Ekholm ym. 2014; Salonen ym. 2020). Myös ongelmatutkimusperinteeseen sitoutuneille tutkimusasetelmille olisi hyödyllistä tutustua siihen, millä tavoin pelaajat säätelevät vuorovaikutustaan eri pelien kanssa ja millaisia ovat ne sosiaalisen vuorovaikutuksen tavat ja käytänteet, joilla pelaajat onnistuvat integroimaan pelaamisensa ongelmattomaksi osaksi arkielämäänsä. Jotta näihin kysymyksiin pystyttäisiin vastaamaan, laadullisia tutkimusmenetelmiä olisi syytä hyödyntää rahapelitutkimuksessa aiempaa enemmän. Tämä ei tarkoita sitä, että määrälliset menetelmät muuttuisivat merkityksettömiksi. Muutenkin on hyvä välttää jyrkkää jakoa määrällisiin ja laadullisiin menetelmiin, koska raja niiden välillä ei suinkaan ole selvä (Allwood 2012). Sen sijaan on syytä pohtia, millä tavalla eri menetelmiä yhdistämällä saataisiin

kokonaisvaltaisempi kuva rahapelaamisen kulttuureista nykyisessä globaalissa verkostoyhteiskunnassa, jossa kuitenkin paikallisilla ja henkilökohtaisilla ominaisuuksilakin on suuri merkitys.

Tämä tutkimus on sitoutunut rahapelitutkimuksen laadulliseen perinteeseen hyödyntäen peli- ja rahapelitutkimuksen klassikkojen Huizingan (1984), Caillois'n (2001) ja Goffmanin (1967; 1974) teorioita. Laadullisessa rahapelitutkimuksessa pelaamiseen liittyvät merkitykset ovat keskeisemmässä asemassa kuin pelaamiseen liittyvät määrälliset ominaisuudet. Kuitenkin myös määrällisiä menetelmiä on käytetty yhdessä laadullisten menetelmien kanssa, jotta tutkimuskysymysten edellyttämä aineisto on voitu kerätä. Tutkimustuloksia voidaan edelleen hyödyntää, kun kehitetään uusia tutkimusinstrumenttejä, kuten kyselylomakkeita, haastattelurunkoja ja etnografisen tutkimuksen asetelmia.

Kuten jo Goffman (1967) osoitti, pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on merkityksellistä rahapelaajien pelikokemukselle. Tämän tutkimuksen tulokset näyttävät, että Goffmanin huomiot ovat relevantteja myös nykyaikaisia rahapelaamisen muotoja sekä uudenlaisia rahan ja pelien yhteenliittymiä tarkasteltaessa. Tämä tutkimus osoittaa myös sen, että pelaamiselle ei ole merkityksellistä pelkästään rahan määrät, vaan nimenomaan sen laadut. Rahapelitutkimuksessa olisi syytä kysyä aiempaa painokkaammin, millä rahalla pelaajat pelaavat, millä tavoilla peliraha syntyy ja millä tavoilla rahan eri laatuja muutetaan tilannekohtaisiksi valuutoiksi.

Rahan laatuja analysoivaa lähestymistapaa voi soveltaa myös ruohonjuuritasoa laajemmalle. Pelaaminen tuottaa suuria määriä rahaa yhteiskunnalle, ja toisaalta pelaamisesta johtuvista ongelmista koituu kustannuksia yksilötasolta koko yhteiskunnan tasolle. Samalla tavalla kuin rahapelaajan on vaikea mitata pelaamisen riskejä ja mahdollisuuksia samalla asteikolla (Goffman 1967, 159), on yhteiskunnan tasolla hankalaa vertailla rahapelaamisesta saatavien tuottojen ja siitä aiheutuvien kustannusten määrää (Sulkunen ym. 2021; Marionneau & Lähteenmaa 2020; Sulkunen ym. 2019, 49). Oleellista voisikin olla kysyä, millaista rahaa tuotot ja minkä laatuista rahaa kustannukset ovat. Rahapelaamisessa jonkun voitot ovat toisen tappioita. Ei ole merkityksetöntä, millä tavalla niihin suhtaudutaan ja millä nimillä niitä kutsutaan. Kustannetaanko yleishyödyllisiä kohteita rahapelivoitoilla vai -tappioilla? Vaikka tässä tutkimuksessa onkin keskitytty tarkastelemaan rahan laatuja erityisesti pelaajien arkielämässä, samoja Simmelin (1997) ja Zelizerin (1997) teorioihin kiinnittyviä analyysityökaluja voidaan hyödyntää myös laajemmassa yhteiskunnallisessa kehyksessä. Pelaajienkaan rahan luokittelu ei riipu pelkästään yksilöllisistä ominaisuuksista, vaan tapahtuu sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Samalla tavalla peliliiketoiminnan rahan laatu- ja määrätymiseen vaikuttaa laajempi sosio-kulttuurinen verkosto, jossa eri

toimijoilla on toisistaan poikkeava määrä valtaa ja resursseja toimia, myös koko yhteiskunnan tasolla.

Vastuullisen pelaamisen kysymykset

Samalla, kun erityisesti verkossa raja rahapeliin ja muiden pelien välillä on hämärtynyt ja verkkopelien yhteyteen on kehitetty uudenlaisia rahastamisen muotoja (Macey & Kinnunen 2020; Kinnunen 2020; Alha 2020), ovat kysymykset pelaamisen vastuullisuudesta ja hallinnasta nousseet aiempaa näkyvimiksi (Parke ym 2012; Derovensky & Griffiths 2019; DeCamp 2020). Pelimahdollisuuksien laajenemisen lisäksi verkkoon siirtymisellä on ollut myös muita seurauksia. Verkossa pelaaminen on yleensä tunnustautunut ja pelaamisesta kertyvää dataa on mahdollista kerätä, tallentaa ja analysoida aiempaa monipuolisemmin (Griffiths 2019). Pelidataa voidaan käyttää uusien pelien ja peliominaisuuksien kehittämisessä, mutta myös uudenlaisten pelaamisen hallinnan työkalujen innovoinnissa ja integroimisessa pelaamiseen (Alha 2020, 34-36, 112-114).

Pelaamisen hallinnan työkaluja on kehitetty erityisesti rahapelaamisen parissa. Vaikka raha- ja muun pelaamisen konvergenssikehitys on ollut vilkasta, ei se ole toistaiseksi juurikaan ulottunut vastuullisen pelaamisen alueelle (Macey & Kinnunen 2020). F2P-pelien parissa ei hyödynnetä vastaavia työkaluja kuin verkkorahapelaamisessa, vaikkei asialle olisi mitään teknistä estettä. Kuten yksi tämän tutkimuksen osatutkimuksista (Julkaisu V) osoittaa, osin on kyse pelinkehittämisen erilaisista kulttuurista rahapeli- ja muun pelikehityksen parissa. Rahapelaamista on pitkään koskenut yhteiskunnallinen sääntely, johon pelin kehittäjien on täytynyt vastata muun muassa pelaamisen hallinnan työkaluja kehittämällä. Muiden pelien parissa samanlaista ulkoa tullutta vaatimusta ei ainakaan toistaiseksi ole ollut, mutta tulevaisuudessa voi olla toisin. Rahan ja ajan kulutusta hallitsevat tekniset työkalut ja esimerkiksi itselle annettavat pelikiellot voivat tulla osaksi myös digitaalista viihdepelaamista. Tällöin nimenomaan tutkimus, joka kattaa sekä raha- että digipelitutkimusta, antaa parhaat lähtökohdat kehitystyölle.

Vastuullisen pelaamisen työkaluja kehitettäessä tai tutkittaessa ei kannata pysähtyä pelkästään nyt kertyvän rikkaan pelidatan analysoimiseen. Ainakin sen analysoiminen kannattaa integroida kiinteästi myös pelaamista ympäröivien tekijöiden analyysiin. Ei ole merkityksetöntä, kuka pelaajia, sähköisten palvelujen käyttäjiä sekä kuluttajia koskevaa dataa saa kerätä, säilyttää ja analysoida, ja millä tavalla datan avulla pyritään vaikuttamaan yksilöiden käyttäytymiseen (Zuboff 2019). Toistaiseksi esimerkiksi Suomessa Veikkaus ei ole luovuttanut edes anonymisoitua pelaajadataa tieteellisen

tutkimuksen käytettäväksi, vaikka tutkimuksen avulla olisi mahdollista kehittää aiempaa toimivampia pelaamisen hallinnan työkaluja.

Tässä väitöstutkimuksessa on käyty läpi tapoja, joilla pelaajat hallitsevat arjessaan pelirahaa, niin raha- kuin F2P-pelien parissa, myös ilman erityisiä vastuullisen pelaamisen työkaluja. Näiden tapojen analyysi antaa hyvän lähtökohdan esittää tutkimuskysymyksiä, joiden perusteella automaattisesti kertyvää pelidataa voidaan edelleen analysoida, minkä perusteella on mahdollista kehittää aiempaa parempia vastuullisen pelaamisen työkaluja. Mikäli tekniset pelaamisen hallinnan työkalut yleistyvät myös muun pelaamisen parissa, muuttavat ne osaltaan varmasti pelaajien arkisia käytäntöjä ja pelaamisen tapoja. Millä tavalla ja mihin suuntaan, ovat kysymyksiä, jotka ehdottomasti ansaitsevat tutkitut vastaukset.

Paikalliset erityispiirteet globaaleissa kehityskuluissa

Tämä väitöstutkimus on kohdistunut erityisesti suomalaisiin pelaajiin ja pelinkehittäjiin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että se olisi irrallaan kansainvälisistä kehityskuluista. Rahapelaaminen on ollut perinteisesti alueellisesti säänneltyä toimintaa (McMillen 1996; Raento & Schwartz 2011), minkä nimenomaan verkkopelaamisen yleistymisen (Myllymaa 2017; Cooper 2011) ja raha- ja digipelaamisen konvergenssi-kehitys (Macey & Kinnunen 2020; Zendle & Bowden-Jones 2019; King ym. 2019; King & Delfabbro 2020) on haastanut. Suomalaiset pelaavat niin suomalaisia, ulkomailla kehitettyjä, mutta Suomessa tarjolla olevia, kuin kaikenlaisia verkossa olevia (raha)pelejä (Kinnunen ym. 2020). Pelien kehitys ja niiden paikallinen sääntely joutuu vastaamaan kansainväliseen kilpailuun, eikä enää pysty yhtä helposti eristäytymään omaksi saarekkeekseen kansainvälisellä kentällä kuin joskus aiemmin. Rahapelaaminen joutuu muun peliteollisuuden lisäksi kilpailemaan kaiken muun lisääntyvän, monesti globaalien, viihdetarjonnan kanssa. Pelaaminen ja siihen liittyvät sosiaalisen vuorovaikutuksen tavat eivät kuitenkaan ole välttämättä universaaleja, vaan paikkaan sekä aikaan sidottuja (Kim ym. 2009; Deng ym. 2020; Raento & Schwartz 2011; Raento 2012a). Niitä voi kuitenkin tutkia samoja työkaluja hyödyntäen, kuten tämä tutkimus on osoittanut.

Suomi on globaalissa tarkastelussa verrattain erityislaatuinen siksi, että täällä pelaaminen on valtion monopoli. Monissa maissa on siirrytty lisenssijärjestelmään, jossa useat rahapelioperaattorit kilpailevat keskenään (Selin ym. 2019b). Toinen Suomen erityispiirre on se, että rahapelit ovat perinteisesti olleet näkyvästi ja helposti saatavilla, kun ne monissa muissa paikoissa on eristetty omille alueilleen, kuten kasinojen sisään (Raento 2012a; Raisamo ym. 2019). Suomen mallin legitimitettiin on

noussut yhteiskunnallisen keskustelun kohteeksi viime vuosina (ks. esim. Egerer & Marionneau 2019). Tämän perusteella Veikkaus on joutunut tekemään muutoksia, kuten karsimaan hajasijoitettujen automaattien määrää ja nopeuttamaan suunnitelmia kaiken pelaamisen siirtämistä tunnistautuneeksi. Nämä kehityskulut asettautuvat mielenkiintoiseen suhteeseen tämän väitöstutkimuksen tulosten kanssa erityisesti siitä näkökulmasta, kuinka pelaajat arjessa hallinnoivat pelaamistaan ja pelirahojaan ja kuinka pelaaminen integroidaan osaksi arkisia käytäntöjä, kuten ruokaostosten yhteydessä pelaamista.

Samalla kun pelaamista ollaan yhä selkeämmin viemässä tunnistautuneeksi, myös käteisellä maksaminen vähenee (ks. Gainsbury & Blaszczynski 2020). Ruokaostosten maksamisesta saa yhä harvemmin vaihtorahoiksi kolikoita, jotka anonyymisti olisi helppo syöttää kassan takana olevaan raha-automaattipeliin. Toisaalta kortilla maksaminen on mahdollista ruokakaupan kassan lisäksi myös rahapeliautomaatilla. Tunnistautumisen yhteydessä tarjolle tulevat uudet pelaamisen hallinnan työkalut myös ruokakaupassa pelattaessa. Millaista pelirahaa sähköinen peliraha on verrattuna käteiseen? Millä tavalla tunnistautuneena pelaaminen muuttaa arkista, aiemmin anonyymiä, pelaamista? Nämä ovat relevantteja kysymyksiä jo nyt ja muodostuvat yhä keskeisemmäksi tulevaisuudessa. Tämän väitöstutkimuksen tulosten perusteella voi kuitenkin ennustaa, ettei peliraha tulevaisuudessakaan ole samaa rahaa kuin esimerkiksi ruokarahat.

Peli- ja rahapelitutkimuksen integraatio sekä uudenlaisten pelimuotojen tutkiminen

Tämän väitöstutkimuksen yksi tulos oli, että myös rahapelit ovat pelejä. Perinteisesti rahapelitutkimuksessa, eikä kulttuurisessa pelitutkimuksessa, ei kuitenkaan ole juuri tehty tutkimusta tästä samasta lähtökohdasta, vaikka molempien tutkimusperinteiden klassikot antaisivat siihen oivallisen perustan. Tilanne on kuitenkin muuttunut verrattuna siihen, kun aloitin tämän tutkimuksen tekemistä yli kymmenen vuotta sitten. Rahapelejä ja digipelejä tarkastellaan nykyään enenevässä määrin samoissa tutkimuksissa (ks. esim. King & Delfabbro 2020; Derevensky & Griffiths 2019; Zendle ym. 2020). Silti esimerkiksi rahapelaamisen yleisyyttä väestössä koskevissa tutkimuksissa ei lähtökohtaisesti ole aina otettu digipelaamista mukaan, mikä osaltaan on pitänyt näiden pelaamistapojen tarkastelun erillään (Macey & Kinnunen 2020). Tilanne ei voi jatkua samana, koska rahapelit ja muut pelit ovat jatkuvasti lähentyneet toisiinsa. Onkin ilahduttavaa, että uusiin rahapelaamista mittaaviin väestökyselyihin on erityisesti Suomessa otettu mukaan myös kysymyksiä digitaalisesta pelaamisesta (ks. Salonen ym. 2020). Aihetta on syytä lähestyä useasta näkökulmasta. Pelin

ominaisuuksien lisäksi pelikokemuksille merkityksellisiä asioita ovat muun muassa se, mitä rahaa pelaamiseen käytetään ja millaista sosiaalista vuorovaikutusta pelaamiseen liittyy ennen peliä, pelin aikana ja sen jälkeen. Tämä tutkimus on osaltaan maldaltanut kynnystä peli- ja rahapelitutkimuksen integraatiolle.

Erilaisia sähköisiä pelirahoja tai -valuuttoja on ollut käytössä jo vuosien ajan (Abarbanel 2013; Gainsbury & Blaszczyński 2020). Rahaan suhtautumista on pyritty muokkaamaan myös analogisissa rahapeleissä siitä lähtien, kun pelimerkit on otettu käyttöön (Lapuz & Griffiths 2010). Erilaisilla pelivaluutoilla ja ”oikealla” rahalla on paljon yhteisiä piirteitä, mutta kaikki tilanne- tai pelikohtaiset valuutat ovat ominaisuuksiltaan ainakin jonkin verran rajoitetumpia kuin oikea raha. Toisaalta pelin aikana ei välttämättä ole suurta eroa, onko käytössä käteinen raha, pelimerkit tai erilaisten pelivaluuttojen yhdistelmät. Pelikokemukselle on kuitenkin merkityksellistä myös se, mitä merkityksiä pelivaluuttoihin liitetään ja kuinka niitä voi käyttää myös ennen peliä ja sen jälkeen. Siksi onkin mielenkiintoista, millä tavalla uudet (raha)peelaamisen muodot yhdistelevät oikeaa rahaa ja pelin sisäisiä valuuttoja.

Raha- ja muun pelaamisen konvergenssikehitys ei ole ainakaan pysähtymässä. Jos aiemmin on rahapeleihin yhdistetty digipeleistä tuttuja audiovisuaalisia ja narratiivisia elementtejä, ja digipeleihin integroitu arpajaislementtejä, kuten yllätyslaatikoita, nyt konvergenssikehitys on edennyt myös pelivaluuttojen tasolle. Uudenlaiset raha-automaattipelit, kuten *Kingdoms Rise* -pelisarja (Playtech 2019) ja *Reel Rush 2* (NetEnt 2019), hyödyntävät F2P-peleistä tuttua useamman valuutan järjestelmää (Kinnunen 2020). Oikean rahan lisäksi pelaajat pystyvät pelaamalla kerryttämään pelin sisäistä valuutaa, jota voidaan käyttää oikean rahan kaltaisena panoksena, kun sitä on kertynyt tarpeeksi suuri summa. Tätä valuutaa on mahdollista kerryttää pelisessioista toiseen, koska pelaaminen tapahtuu tunnistautuneena. Pelin sisäinen valuutta on tekijä, joka kannustaa pelaajaa palaamaan pelin ääreen uudelleen.

Uudenlaisia pelien muotoja yhdistää yleisemminkin se, että niissä yhdistellään aiemmin toisistaan erossa olleita elementtejä, kuten analogisia ja digitaalisia elementtejä niin sanottuihin hybridipeleihin tai esimerkiksi digitaalisuutta fyysisissä ympäristöissä tapahtuviin laajennetun todellisuuden (*augmented reality*) peleihin. Ei ole olemassa mitään teknistä estettä, etteikö hybridi- tai laajennetun todellisuuden ominaisuuksia voisi integroida myös rahapeleihin, tai toisin päin. Uudenlaisten pelimuotojen, -elementtien tai -valuuttojen tai niihin liittyvien toiminnan tapojen ja kokemusten tutkimiseen ei löydy työkaluja välttämättä vain yhdeltä tieteenalalta. Samalla tavalla kuin tutkimuksen kohteet yhdistelevät elementtejä ja ominaisuuksia useammasta kategoriasta, myös rahapelitutkimuksessa on pystyttävä yhdistelemään lähestymistapoja, tutkimus- ja analyysimenetelmiä sekä teoriaperusteita useammalta tieteenalalta.

5.3 Rajoitukset

Tämä väitöstutkimus edustaa laadullista peli- ja rahapelitutkimusta, joten sen tavoitteena ei ole ollut samankaltaiset tulokset kuin määrällisiä menetelmiä hyödyntävissä tutkimuksissa. Aineiston keräämisessä hyödynnettyjä kyselyitä ei tehty satunnaisotannalla, eikä niiden kohteena olleiden populaatioiden koko ja ominaisuudet olleet ennalta selvillä. Kyselyjen, jotka toteutettiin hyödyntämällä peliyhtiöiden asiakasrekisteriä, vastausprosentit olivat suhteellisen matalia, minkä perusteella voidaan oikeutusti kysyä, ovatko aineistot vinoutuneet johonkin suuntaan. Tähän ei voi antaa tyhjentävää vastausta yllä mainituista syistä. Kyselyiden tarkoitus ei kuitenkaan ollut ensisijaisesti tilastotieteellisten analyysien tekeminen, vaan haastateltavien rekrytoiminen. Kyselyaineistojen perusteella oli mahdollista valikoida vastaajiksi erityyppisiä pelaajia huomattavasti paremmin kuin esimerkiksi lumipallomenetelmää aineiston keruussa käytettäessä. Joka tapauksessa on syytä painottaa, ettei tämän tutkimuksen tulokset ole samalla tavalla yleistettävissä esimerkiksi Suomen väestöön kuin olisi satunnaisotannalla tehdyn kyselytutkimuksen tulokset.

Toisena rajoituksena voi nähdä sen, että aineiston muodostaneet haastattelut keskittyivät useampaan eri teemaan kuin pelkästään tämän väitöstutkimuksen keskeisiin teemoihin. Haastatteluja teki useampi kuin yksi henkilö, jolloin haastattelijoiden henkilökohtaiset preferenssit teemojen painotuksissa ovat vaikuttaneet aineistoon. Tämä on toisaalta myös aineiston vahvuus. Haastattelujen näkökulmat ja sisällöt ovat rikkaampia kuin tiukasti rajatussa yhteen teemaan keskittyvässä strukturoitua haastattelulomaketta käyttävässä tutkimusasetelmassa. Analysoitu haastatteluaineisto on laaja ja kattaa hyvin monenlaisia pelaamisen tapoja ja pelaamiseen liittyviä toiminnan tapoja. Tässä väitöstutkimuksessa on niistä rajoitettu tarkastelemaan nimenomaan pelin ja rahan suhdetta sekä sitä, millä tavoin pelaaminen ja siihen liittyvät palkkiot ovat sosiaalisesti määrittäneitä.

Aineistoa on kerätty pitkän ajan kuluessa, minkä ansiosta on mahdollista seurata pelaamista koskevia muutoksia useissa eri konteksteissa. Kaikkien osajulkaisujen tulokset eivät olisi välttämättä samanlaisia, jos tutkimuksen kohteena olisi kaikkein uusimmat pelien ja pelaamistapojen muodot. Esimerkiksi F2P-pelit ovat nykyään paljon monipuolisempia kuin ne olivat viisi vuotta sitten, ja digipeleihin kehitetään koko ajan uudenlaisia ominaisuuksia, jotka hämärtävät rajaa raha- ja digipelien välillä. Myös rahapelit erityisesti verkossa ja digitaalisissa päätelaitteissa ovat kehittyneet, mutta muutokset koskevat myös pelaamisen tapoja ja sitä, kuinka pelaamisen järjestäminen ja valvonta on organisoitu yhteiskunnassa. Tutkimuksen tulokset on siis osattava

sijoittaa ajallisiin ja paikallisiin konteksteihinsa, mikä onkin laadullisen peli- ja rahapelitutkimuksen perusedellytys.

Vaikka kaikki tutkimuksen tulokset eivät sellaisenaan olisikaan siirrettävissä kaikkein uusimpien peli- ja pelaamismuotojen tarkastelemiseen, voi uudenlaistenkin pelien ja pelimuotojen tarkastelemisessa hyödyntää tässä väitöstutkimuksessa käytettyjä analyysityökaluja, kuten olen tehnyt esimerkiksi digi- ja rahapelaamisen konvergenssia analysoivassa tutkimuksessa myöhemmin (Kinnunen 2020; Macey & Kinnunen 2020). Pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on edelleen merkityksellistä, vaikka sen rakentuminen tapahtuisikin muuttuneissa olosuhteissa. Pitkän ajallisen perspektiivin voi nähdä myös tämän tutkimuksen eduksi. Ajassa tapahtuvien muutosten ja jatkumoiden seuraamisen perusteella on mahdollista tunnistaa eri pelien ja pelimuotojen erottavia ja yhdistäviä tekijöitä myös tulevaisuudessa.

5.4 Tulevaisuuden tutkimussuuntia

Raha- ja digipelaaminen ovat jatkuvassa muutoksessa. Peleihin kehitetään jatkuvasti uusia ominaisuuksia, joiden seurauksena perinteiset jaottelut raha- ja muihin peleihin joutuvat kyseenalaisiksi. Pelaamisessa käytetyt rahat ja valuutat muuttavat pelaamisen tapoja, eikä esimerkiksi anonyymi raha-automaattipelaaminen ole Suomessa enää vuonna 2021 samalla tavalla mahdollista kuin oli vielä viime vuonna. Verkkorahapelaaminen on ollut tunnistautunutta jo pitkään, ja nyt myös offline-pelaaminen siirtyy tunnistautuneen pelaamisen aikaan. Sen selvittäminen, millä tavalla nämä kehityskulut muuttavat pelaamisen tapoja, pelikokemuksia ja pelaamiseen liittyvää sosiaalista vuorovaikutusta, vaatii ajassa kiinni olevaa tutkimusta.

Verkkorahapelaaminen on ollut Suomessa toistaiseksi sallittua myös ulkomaisille sivustoille, mutta erilaisia rajoituksia on esitetty otettavaksi käyttöön myös Suomessa. Pelaamista koskevan yhteiskunnallisen säätelyn tarkasteleminen myös uudenlaisten raha- ja digipelien yhteenliittymien kohdalla vaatii lisätutkimusta. Onko esimerkiksi yllätyslaatikoiden (*loot box*) tai vastaavien digipelien arpajaiselementtien yhteiskunnallinen sääteleminen tarpeellista, vai pystyvätkö pelaajat ja pelinjärjestäjät itse huolehtimaan pelimuotojen ja pelaamisen tapojen pitämisestä yhteiskunnallisesti hyväksyttävällä tasolla? Kuka saa määritellä, mitä yhteiskunnallisesti hyväksyttävä taso tarkoittaa?

Pelien ja pelaamisen merkityksen ymmärtämisen pohjaksi tarvitaan jatkuvasti uusiutuvaa tutkimusta, olipa kyse perinteisistä rahapelaamisen muodoista tai tulevaisuudessa yleistyvistä konvergoituneista pelaamisen tavoista. Tutkimuksessa olisi hyvä

huomioida peliongelmiin ja ongelmapelaajien lisäksi myös muut pelaajat, mutta myös muut pelaamiseen liittyvät tahot, joita ovat esimerkiksi pelinkehittäjät ja peliteollisuuden työläiset, säätelyelimet ja viranomaiset sekä pelikasvattajat. Pelaajakunnan monimuotoisuuden ymmärtämisen soisi myös olevan tutkimuksessa keskeisempää kuin se on tähän asti ollut. Ongelmattomasti pelaavien ja ongelmapelaajien joukossa on hyvin moniin eri vähemmistöihin kuuluvia henkilöitä, joiden olosuhteiden ymmärtäminen auttaisi ymmärtämään myös syitä pelaamistapojen kirjon taustalla. Pelien ominaisuuksien analysoinnin lisäksi tarvitaan ymmärrystä peliympäristöistä ja -alustoista, jotka muuttuvat vauhdilla varsinkin verkossa. Niin sanotun kivijalkapelaamisen merkitystä ei silti kannata väheksyä. Vuoden 2021 loppupuolella avautuvaksi suunniteltu Tampereen kasino avaa mahdollisen tulevaisuuden tutkimuskohteen, jonka kautta voi tarkastella kasinon vaikutuksia kaupunkiympäristöön, sen merkityksiä tamperelaisille ja matkailijoille, sekä online- ja offline-pelaamisen uudenlaisia yhteenliittymiä.

Pelit ja pelaaminen ovat niin monimuotoisia ilmiöitä, ettei niiden tutkiminen ole järkevää vain yhdestä näkökulmasta tai yhden tieteenalan menetelmin. Tulevaisuudessa tarvitaan aiempaa laajempaa yhteistyötä eri tieteiden välillä ilmiökentän haltuun ottamiseksi.

LÄHTEET

- Aasved, M. J. (2003). *The Sociology of Gambling*. Charles C Thomas Publisher.
- Abarbanel, B. (2013). Mapping the Online Gambling e-Servicescape: A Conceptual Model. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 17(2). <https://digitalscholarship.unlv.edu/grrj/vol17/iss2/3>
- Abt, V., & McGurrin, M. C. (1992). Commercial gambling and values in American society: The social construction of risk. *Journal of Gambling Studies*, 8(4), 413–420. <https://doi.org/10.1007/BF01024127>
- Abt, V., Smith, J. F., & McGurrin, M. C. (1985). Ritual, risk, and reward: A role analysis of race track and casino encounters. *Journal of Gambling Behavior*, 1(1), 64–75. <https://doi.org/10.1007/BF01019756>
- Ahonen, J. (2019). *Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen*. Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/285176>
- Albarrán Torres, C., & Goggin, G. (2014). Mobile social gambling: Poker's next frontier. *Mobile Media & Communication*, 2(1), 94–109. <https://doi.org/10.1177/2050157913506423>
- Albarrán-Torres, C. (2018). *Digital Gambling: Theorizing Gamble-play Media*. Taylor & Francis Group.
- Alha, K. (2020). *The Rise of Free-to-Play: How the Revenue Model Changed Games and Playing*. Tampere University. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123848>
- Alha, K., Kinnunen, J., Koskinen, E., & Paavilainen, J. (2018). Free-to-Play Games: Paying Players' Perspective. *Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference*, 49–58. <https://doi.org/10.1145/3275116.3275133>
- Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., Hamari, J., & Kinnunen, J. (2014). Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. *DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*, 1–14. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_8.pdf
- Alho, O. (1981). Uhkapelit. Teoksessa P. Laaksonen (Toim.), *Pelit ja leikit* (ss. 104–116). SKS.
- Alires, M. (2014). Introduction to Social Gaming—Gambling in Substance, but Not Form. *UNLV Gaming Law Journal*, 5(2). <https://scholars.law.unlv.edu/glj/vol5/iss2/6>
- Allami, Y., Hodgins, D. C., Young, M., Brunelle, N., Currie, S., Dufour, M., Flores-Pajot, M.-C., & Nadeau, L. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*, 1–10. <https://doi.org/10.1111/add.15449>
- Allwood, C. M. (2012). The distinction between qualitative and quantitative research methods is problematic. *Quality & Quantity*, 46(5), 1417–1429. <https://doi.org/10.1007/s11135-011-9455-8>
- Anchor, R. (1978). History and Play: Johan Huizinga and His Critics. *History and Theory*, 17(1), 63–93. <https://doi.org/10.2307/2504901>

- Armstrong, T., Rockloff, M., Browne, M., & Li, E. (2018). An Exploration of How Simulated Gambling Games May Promote Gambling with Money. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1165–1184. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9742-6>
- Asbell-Clarke, J., Edwards, T., Rowe, E., Larsen, J., Sylvan, E., & Hewitt, J. (2012). Martian Boneyards: Scientific Inquiry in an MMO Game. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 2(1), 52–76. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2012010104>
- Bauman, Z. (2004). *Identity: Conversations with Benedetto Vecchi*. Polity Press.
- Binde, P. (2005). Gambling Across Cultures: Mapping Worldwide Occurrence and Learning from Ethnographic Comparison. *International Gambling Studies*, 5(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/14459790500097913>
- Binde, P. (2011). Trotting territory: The cultural realm of Swedish horse betting. Teoksessa P. Raento & D. Schwartz (Toim.), *Gambling, Space, and Time: Shifting Boundaries and Cultures* (ss. 107–128). University of Nevada Press.
- Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13(1), 81–97. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.712150>
- boyd, danah. (2008). Facebook’s Privacy Trainwreck: Exposure, Invasion, and Social Convergence. *Convergence*, 14(1), 13–20. <https://doi.org/10.1177/1354856507084416>
- Bramley, S., Dibben, N., & Rowe, R. (2018). An Exploratory Study of Gamblers’ Perceptions of Music’s Effects on Gambling Behaviour. *Journal of Gambling Issues*, 40. <https://doi.org/10.4309/jgi.2018.40.5>
- Buckingham, D. (2008). Introducing Identity. Teoksessa D. Buckingham (Toim.), *Youth, Identity, and Digital Media* (ss. 1–24). The MIT Press.
- Burns, T. (1992). *Erving Goffman*. Routledge.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- Casey, E. (2008). *Women, Pleasure and the Gambling Experience*. Routledge.
- Casey, E. (2020). Gambling, Status Anxiety and Inter-Generational Social Mobility: Findings from the Mass Observation Archive. *Sociology*, 54(2), 380–396. <https://doi.org/10.1177/0038038519874981>
- Cassidy, R. (2014a). Partial convergence: Social gaming and real-money gambling. Teoksessa R. Cassidy, A. Pisac, & C. Loussouarn (Toim.), *Qualitative Research in Gambling. Exploring the production and consumption of risk* (ss. 74–91). Routledge.
- Cassidy, R. (2014b). Fair game? Producing and publishing gambling research. *International Gambling Studies*, 14(3), 345–353. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.971420>
- Cassidy, R., Pisac, A., & Loussouarn, C. (Toim.). (2014). *Qualitative research in gambling: Exploring the production and consumption of risk*. Routledge.
- Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Blackwell.
- Chapman, L. A., Hunt, M. J., Taylor, L. F., & Macaskill, A. C. (2019). The Effects of Machine Balance and Free-Spins Features on Machine Preference and Bet Amounts. *Journal of Gambling Studies*, 35(4), 1361–1374. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-09821-0>
- Cloward, J., & Abarbanel, B. (2020). In-Game Currencies, Skin Gambling, and the Persistent Threat of Money Laundering in Video Games. *UNLV Gaming Law Journal*, 10(1). <https://scholars.law.unlv.edu/glj/vol10/iss1/6>
- Conole, G., & Dyke, M. (2004). What are the affordances of information and communication technologies? *ALT-J*, 12(2), 113–124. <https://doi.org/10.1080/0968776042000216183>
- Cooper, A. (2011). *Internet Gambling Offshore: Caribbean Struggles over Casino Capitalism*. Palgrave Macmillan.

- Cosgrave, J. (2008). Goffman Revisited: Action and Character in the Era of Legalized Gambling. *International Journal of Criminology and Sociological Theory*, 1(1), 80–96.
- Cotte, J. (1997). Chances, Trances, And Lots Of Slots: Gambling Motives And Consumption Experiences. *Journal of Leisure Research*, 29(4), 380–406. <https://doi.org/10.1080/00222216.1997.11949805>
- Craig, M. (2008). *The Professor, the Banker, and the Suicide King: Inside the Richest Poker Game of All Time*. Grand Central Publishing.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Culin, S. (1992). *Games of the North American Indians, Volume 1: Games of Chance*. BISON BOOKS.
- DeCamp, W. (2020). Loot Boxes and Gambling: Similarities and Dissimilarities in Risk and Protective Factors. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09957-y>
- Deng, Q., Gu, X., Law, R., & Lian, Z. (2020). A comparative study for determinants of gaming performance in Macao and Las Vegas. *Tourism Management*, 77, 103964. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2019.103964>
- Derevensky, J. L., & Gainsbury, S. M. (2016). Social casino gaming and adolescents: Should we be concerned and is regulation in sight? *International Journal of Law and Psychiatry*, 44, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ijlp.2015.08.025>
- Derevensky, J. L., & Griffiths, M. D. (2019). Convergence between gambling and gaming: Does the gambling and gaming industry have a responsibility in protecting the consumer? *Gaming Law Review*, 23(9), 633–639. <https://doi.org/10.1089/glr.2019.2397>
- Dixon, M. J., Graydon, C., Harrigan, K. A., Wojtowicz, L., Siu, V., & Fugelsang, J. A. (2014). The allure of multi-line games in modern slot machines. *Addiction*, 109(11), 1920–1928. <https://doi.org/10.1111/add.12675>
- Dixon, M. R., Nastally, B. L., Jackson, J. E., & Habib, R. (2009). Altering the Near-Miss effect in slot machine gamblers. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 42(4), 913–918. <https://doi.org/10.1901/jaba.2009.42-913>
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 281–317. <https://doi.org/10.1177/1555412006292613>
- Duncan, M. C. (1988). Play Discourse and the Rhetorical Turn: A Semiological Analysis of Homo Ludens. *Play and Culture*, 1, 28–42.
- Eadington, W. R., & Doyle, M. R. (2009). *Integrated resort casinos: Implications for economic growth and social impacts*. Institute for the Study of Gambling & Commercial Gaming College of Business, University of Nevada.
- Egerer, M. (2014). *Institutional footprints in the addiction image: A focus-group study with Finnish and French general practitioners and social workers*. Academic dissertation. University of Helsinki.
- Egerer, M. D., Alanko, A. M., Hellman, C. M. E., Järvinen-Tassopoulos, J., Koivula, P., & Lerkkanen, T. M. M. (2018). *Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa: Haastattelututkimus rahapelipoliittisista mielipiteistä*. Helsingin yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/279379>
- Egerer, M. D., & Marionneau, V. (2015). And that is where the fun ends – General practitioners’ conceptualisation of the line between recreational and problem gambling. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 32(1), 31–47. <https://doi.org/10.1515/nsad-2015-0006>

- Egerer, M., & Marionneau, V. (2019). *Rahapelijärjestelmää tulisi rakentaa kuluttajansuojelu edellä*. <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/hyva-yhteiskunta/rahapelijarjestelmaa-tulisi-rakentaa-kuluttajansuojelu-edella>
- Ekholm, O., Eiberg, S., Davidsen, M., Holst, M., Larsen, C. V. L., & Juel, K. (2014). The prevalence of problem gambling in Denmark in 2005 and 2010: A sociodemographic and socioeconomic characterization. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 1–10. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9347-4>
- Elias, N., & Dunning, E. (1986). *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Blackwell Publishing.
- Ernkvist, M. (2009). *Creating player appeal: Management of technological innovation and changing pattern of industrial leadership in the U.S. gaming machine manufacturing industry, 1965-2005*. University of Gothenburg, School of Business, Economic and Law.
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1999). *Jobdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino.
- Falk, P., & Mäenpää, P. (1997). *Lottomiljonäärit: Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Gaudeamus.
- Farnsworth, J., & Austrin, T. (2010). The ethnography of new media worlds? Following the case of global poker. *New Media & Society*, 12(7), 1120–1136. <https://doi.org/10.1177/1461444809355648>
- Fisher, S. (1993). The Pull of the Fruit Machine: A Sociological Typology of Young Players. *The Sociological Review*, 41(3), 446–474. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1993.tb00073.x>
- Fisher, S. (1995). The amusement arcade as a social space for adolescents: An empirical study. *Journal of Adolescence*, 18(1), 71–86. <https://doi.org/10.1006/jado.1995.1006>
- Freyermuth, G. S. (2015). *Games, Game Design, Game Studies: An Introduction*. transcript Verlag.
- Fujii, L. A. (2017). *Interviewing in Social Science Research: A Relational Approach*. Routledge.
- Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2020). Digital gambling payment methods: Harm minimization policy considerations. *Gaming Law Review*, 24(7), 466–472. <https://doi.org/10.1089/qlr2.2020.0015>
- Gainsbury, S. M., Hing, N., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2014). A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International Gambling Studies*, 14(2), 196–213. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.890634>
- Gainsbury, S. M., King, D. L., Russell, A. M. T., & Delfabbro, P. (2016a). Who Pays to Play Freemium Games? The Profiles and Motivations of Players Who Make Purchases Within Social Casino Games. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 221–230. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.031>
- Gainsbury, S. M., Russell, A. M. T., King, D. L., Delfabbro, P., & Hing, N. (2016b). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.021>
- Geertz, C. (1972). Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. *Daedalus*, 101(1), 1–37.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Polity Press.
- Goffman, E. (1961). *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Bobbs-Merrill.
- Goffman, E. (1967). Where the action is. Teoksessa E. Goffman, *Interaction Ritual*. (ss. 149–270). Pantheon Books.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper & Row.
- Granovetter, M. S. (1973). The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360–1380.

- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information and Libraries Journal*, 26(2), 91–108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Green, B. N., Johnson, C. D., & Adams, A. (2006). Writing narrative literature reviews for peer-reviewed journals: Secrets of the trade. *Journal of Chiropractic Medicine*, 5(3), 101–117. [https://doi.org/10.1016/S0899-3467\(07\)60142-6](https://doi.org/10.1016/S0899-3467(07)60142-6)
- Griffiths, M. (1991). Psychobiology of the near-miss in fruit machine gambling. *The Journal of Psychology*, 125(3), 347–357. <https://doi.org/10.1080/00223980.1991.10543298>
- Griffiths, M. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9(2), 101–120. <https://doi.org/10.1007/BF01014863>
- Griffiths, M. (2003). Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557–568. <https://doi.org/10.1089/109493103322725333>
- Griffiths, M. D. (2019). Behavioural Tracking in Gambling: The use and efficacy of online responsible gambling tools. Teoksessa H. Bowden-Jones, C. Dickson, C. Dunand, & O. Simon (Toim.), *Harm Reduction for Gambling: A Public Health Approach* (ss. 128–139). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429490750-14>
- Hamari, J., Hanner, N., & Koivisto, J. (2020). ”Why pay premium in freemium services?” A study on perceived value, continued use and purchase intentions in free-to-play games. *International Journal of Information Management*, 51. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.102040>
- Harris, A., & Griffiths, M. D. (2018). The Impact of Speed of Play in Gambling on Psychological and Behavioural Factors: A Critical Review. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 393–412. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9701-7>
- Hayer, T., Kalke, J., Meyer, G., & Brosowski, T. (2018). Do Simulated Gambling Activities Predict Gambling with Real Money During Adolescence? Empirical Findings from a Longitudinal Study. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 929–947. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9755-1>
- Heiskanen, M., Hellman, M., Jaakkola, T., Kinnunen, J., Levitski, A., Lerkkänen, T., Marionneau, V., Oksanen, A., Pajula, M., & Salonen, A. (2020). *Rahapeliantomaattien ja automaattipölkien häiätöjen hallinta: Rahapelien toimeenpanosta aibentuvien häiätöiden ja häiätöjen arviointiryhmän ohjauksessa tehty selvitys*. Sosiaali- ja terveystoimi. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/162504>
- Hellman, M., & Majamäki, M. (2016). Ordinary men with extra-ordinary skills? Masculinity constructs among MMORPG-gamers. *Journal of Research in Gender Studies*, 6(2), 90–106. <https://doi.org/10.22381/JRGS6220166>
- Hirn, Y. (1916). *Barnlek: Några kapitler om visor, danser och små teatrar*. Söderström.
- Hirn, Y. (1918). *Leikkivä ja taidetta: Muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teattereista*. Wsoy.
- Hokkanen, M. (2016). Rahapelit – License to Print Money? *Yhteiskuntapolitiikka*, 81(4), 461–466.
- HS-Kuukausiliite* (2007). *Vähän buono päivä*. Helsingin Sanomien kuukausiliite 2/2007.
- Huizinga, J. (1984). *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkialueen määrittämiseksi* (3. p.). WSOY.
- Iannone, R. (2016). *Network society*. Vernon Press.
- Jacques, C., Fortin-Guichard, D., Bergeron, P.-Y., Boudreault, C., Lévesque, D., & Giroux, I. (2016). Gambling content in Facebook games: A common phenomenon? *Computers in Human Behavior*, 57, 48–53. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.010>

- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kallinen, T., & Ruckenstein, M. (Toim.). (2009). *Raban kulttuuri*. SKS.
- Kansspelautoriteit. (2018). *Study into loot boxes A treasure or a burden?* Kansspelautoriteit. https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/study_into_loot_boxes_-_a_treasure_or_a_burden_-_eng.pdf
- Karekallas, M., Raento, P., & Renkonen, T. (2014). Diffusion and Learning: Twenty Years of Sports Betting Culture in Finland. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 18(1). <https://digitalscholarship.unlv.edu/grrj/vol18/iss1/2>
- Kerr, A. (2017). *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. Routledge.
- Kim, H. S., Dobson, K. S., & Hodgins, D. C. (2016). Funding of Gambling Research: Ethical Issues, Potential Benefit and Guidelines. *Journal of Gambling Issues*, 32, 111–132. <https://doi.org/10.4309/jgi.2016.32.7>
- Kim, H. S., Hollingshead, S., & Wohl, M. J. A. (2017). Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why). *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 525–538. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9626-6>
- Kim, H. S., & King, D. L. (2020). Gambling-gaming convergence: New developments and future directions. *International Gambling Studies*, 20(3), 373–379. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1822905>
- Kim, J., Bernhard, B. J., & Jang, D. (2009). Global “Seat Belts” for Problem Gamblers?: Intersections of Culture, Technology, and Responsible Gambling. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 26(4), 348–354. <https://doi.org/10.1080/10548400902976422>
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 175–187. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model. *Computers in Human Behavior*, 55, 198–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.012>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). The convergence of gambling and monetised gaming activities. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 32–36. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2019.10.001>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., Greer, N., & Billieux, J. (2019). Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior*, 101, 131–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.017>
- Kinnunen, J. (2010). *Verkkorahapelaamisen muodonmuutos*. Terveystieteiden tutkimuskeskus (THL). <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201205085507>
- Kinnunen, J. (2011). The social rewards of online gambling. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society*, 36(1), 85–88.
- Kinnunen, J. (2020). Paidic Money and Ludic Gambling Currencies in Novel Slot Machine Games. *Proceedings of DiGRA 2020*. Dibra.
- Kinnunen, J., & Jaakkola, T. (2015). Rahapelit suomalaisessa lainsäädännössä. Teoksessa H. Alho, P. Heinilä, K. Kiianmaa, T. Lahti, & A. Murto (Toim.), *Rahapeliriippuvuus* (ss. 29–32). Duodecim.
- Kinnunen, J., Taskinen, K., & Mäyrä, F. (2020). *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. Tampere University Press. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
- Kortelainen, J. (1988). *Pajatso ja kansanterveys. Raha-automaattiyhdistys 1938–1988*. Ray.

- Kristiansen, S., & Severin, M. C. (2020a). Exploring groups of simulated gambling behaviour: A typological study among Danish adolescents. *International Gambling Studies*, 20(1), 135–150. <https://doi.org/10.1080/14459795.2019.1697344>
- Kristiansen, S., & Severin, M. C. (2020b). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors*, 103. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254>
- Kuckartz, U. (2014). *Qualitative text analysis: A guide to methods, practice & using software*. SAGE.
- Kultima, A. (2018). *Game Design Praxiology*. University of Tampere.
- Kärki, A. (2020). Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltuminen keräilykorttipakkauksiin. *Läikejuridikka*, 3, 83–110.
- Lamont, M., & Hing, N. (2020). Sports Betting Motivations Among Young Men: An Adaptive Theory Analysis. *Leisure Sciences*, 42(2), 185–204. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1483852>
- Lapuz, J., & Griffiths, M. D. (2010). The Role of Chips in Poker Gambling: An Empirical Pilot Study. *Gambling Research: Journal of the National Association for Gambling Studies (Australia)*. <https://search.informit.org/doi/abs/10.3316/informit.223149445402224>
- Livingstone, C., & Adams, P. J. (2016). Clear principles are needed for integrity in gambling research. *Addiction*, 111(1), 5–10. <https://doi.org/10.1111/add.12913>
- Louderback, E. R., Wohl, M. J. A., & LaPlante, D. A. (2021). Integrating open science practices into recommendations for accepting gambling industry research funding. *Addiction Research & Theory*, 29(1), 79–87. <https://doi.org/10.1080/16066359.2020.1767774>
- Luton, W. (2013). *Free-to-Play: Making Money From Games You Give Away*. New Riders.
- Macey, J., & Hamari, J. (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344–353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027>
- Macey, J., & Hamari, J. (2019). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 21(1), 20–41. <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>
- Macey, J., & Kinnunen, J. (2020). The convergence of play: Interrelations of social casino gaming, gambling, and digital gaming in Finland. *International Gambling Studies*, 20(3), 414–435. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1770834>
- Maffesoli, M. (1996). *The time of the tribes: The decline of individualism in mass society*. Sage.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2(2), 95–113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Manning, P. (2016). The Evolution of the Concept of Social Action: Parsons and Goffman. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 20(1), 87–96.
- Marder, B., Gattig, D., Collins, E., Pitt, L., Kietzmann, J., & Erz, A. (2019). The Avatar's new clothes: Understanding why players purchase non-functional items in free-to-play games. *Computers in Human Behavior*, 91, 72–83. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.006>
- Marionneau, V. (2015). *Socio-cultural contexts of gambling: A comparative study of Finland and France*. Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/156290>
- Marionneau, V., & Lähteenmaa, J. (2020). Yhteiskunnallisten tuottojen kerääminen rahapeleillä ja peliportfolioiden vaikutus valtion yksinoikeusjärjestelmissä. *Yhteiskuntapolitiikka*, 85(1), 81–89.

- Marksbury, R. A. (2009). Ethnography in a Casino: Social Dynamics at Blackjack Tables. Teoksessa S. F. Kingma (Toim.), *Global Gambling: Cultural Perspectives on Gambling Organizations* (ss. 91–112). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203870396-13>
- Matilainen, R. (2017). *Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland*. Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/226022>
- Matilainen, R., & Raento, P. (2014). Learning to gamble in changing sociocultural contexts: Experiences of Finnish casual gamblers. *International Gambling Studies*, 14(3), 432–446. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.923484>
- McCaffrey, M. (2019). The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. *Business Horizons*, 62(4), 483–495. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2019.03.001>
- McCormack, A., & Griffiths, M. D. (2012). What Differentiates Professional Poker Players from Recreational Poker Players? A Qualitative Interview Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 243–257. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9312-y>
- McMillen, J. (1996). Understanding gambling: History, concepts and theories. Teoksessa J. McMillen (Toim.), *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation* (ss. 6–39). Routledge.
- McMullan, J. L., & Kervin, M. (2012). Selling Internet Gambling: Advertising, New Media and the Content of Poker Promotion. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(5), 622–645. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9336-3>
- Metsämuuronen, J. (2002). *Tilastollisen päättelyn perusteet*. International Methelp.
- Meyer, G., von Meduna, M., Brosowski, T., & Hayer, T. (2013). Is Poker a Game of Skill or Chance? A Quasi-Experimental Study. *Journal of Gambling Studies*, 29(3), 535–550. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9327-8>
- Meyer-Arendt, K. J., & Hartmann, R. (Toim.). (1998). *Casino Gambling in America: Origins, Trends, and Impacts*. Cognizant Communication Corporation.
- Miller, V. (2011). *Understanding digital culture*. Sage.
- Mindell, R. (2018). Context matters: Luck and the paradox of skill. *Gaming Law Review*, 22(5), 270–272. <https://doi.org/10.1089/qlr.2018.2253>
- Moreau, A., Chauchard, E., Hamel, A., Penthier, L., Giroux, I., & Sévigny, S. (2020). Tilt in Online Poker: Development of a short version of the Online Poker Tilt Scale. *Journal of Gambling Issues*, 44. <https://doi.org/10.4309/jgi.2020.44.3>
- Mori, T., & Goto, R. (2020). Prevalence of problem gambling among Japanese adults. *International Gambling Studies*, 20(2), 231–239. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1713852>
- Myllymaa, A. (2017). *The Political Economy of Online Gambling in the European Union*. University of Helsinki. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/175678>
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. SAGE.
- NetEnt (2019). *Reel Rush 2*. Raha-automaattipeli.
- Oldman, D. (1978). Compulsive Gamblers. *The Sociological Review*, 26(2), 349–371. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1978.tb00137.x>
- Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J., & Kinnunen, J. (2013). Social Network Games: Players' Perspectives. *Simulation & Gaming*, 44(6), 794–820. <https://doi.org/10.1177/1046878113514808>
- Palomäki, J., Laakasuo, M., & Salmela, M. (2013). 'This is just so unfair!': A qualitative analysis of loss-induced emotions and tilting in on-line poker. *International Gambling Studies*, 13(2), 255–270. <https://doi.org/10.1080/14459795.2013.780631>

- Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 225–244. <https://doi.org/10.1177/1367549407088335>
- Parke, A., & Griffiths, M. D. (2011). Poker Gambling Virtual Communities: The Use of Computer-Mediated Communication to Develop Cognitive Poker Gambling Skills. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBL)*, 1(2), 31–44. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2011040103>
- Parke, J., & Griffiths, M. (2006). The Psychology of the Fruit Machine: The Role of Structural Characteristics (Revisited). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(2), 151–179. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9014-z>
- Parke, J., Wardle, H., Rigbye, J., & Parke, A. (2012). *Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review*. Gambling Commission. <http://eprints.lincoln.ac.uk/id/eprint/16412/>
- Parshakov, P., & Zavertiaeva, M. (2018). Determinants of Performance in eSports: A Country-Level Analysis. *International Journal of Sport Finance*, 13(1), 34–51.
- Pelto, P. J. (2017). *Mixed methods in ethnographic research: Historical perspectives*. Routledge.
- Playtech (2019). *Kingdoms Rise*. Raha-automaattipelisarja.
- Raento, P. (2012a). *Rahapelaaminen Suomessa: Aibeet ja aineistot*. Gaudeamus.
- Raento, P. (2012b). Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa P. Raento (Toim.), *Rahapelaaminen Suomessa: Aibeet ja aineistot* (ss. 7–24). Gaudeamus.
- Raento, P., & Schwartz, D. (2011). *Gambling, Space and Time: Shifting Boundaries and Cultures*. University of Nevada Press.
- Raisamo, S., Toikka, A., Selin, J., & Heiskanen, M. (2019). The density of electronic gambling machines and area-level socioeconomic status in Finland: A country with a legal monopoly on gambling and a decentralised system of EGMs. *BMC Public Health*, 19(1), 1198. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7535-1>
- Raisamo, S., Warpenius, K., & Rimpelä, A. (2015). Changes in Minors' Gambling on Slot Machines in Finland after the Raising of the Minimum Legal Gambling Age from 15 to 18 Years: A Repeated Cross-Sectional Study. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 32(6), 579–590. <https://doi.org/10.1515/nsad-2015-0055>
- Reith, G. (2002). *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*. Routledge.
- Reith, G. (2007). Situating gambling studies. Teoksessa G. Smith, D. C. Hodgins, & R. J. Williams (Toim.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (ss. 3–28). Emerald Group Publishing Limited.
- Reith, G. (2019). *Addictive Consumption: Capitalism, Modernity and Excess*. Routledge.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory*, 19(6), 483–493. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.558955>
- Reith, G., & Dobbie, F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research & Theory*, 21(5), 376–390. <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.731116>
- Rose, I. N. (1995). Gambling and the Law®: Endless fields of dreams. *Journal of Gambling Studies*, 11(1), 15–33. <https://doi.org/10.1007/BF02283203>
- Rosecrance, J. D. (1985). *The Degenerates of Lake Tahoe. A Study of Persistence in the Social World of Horse Race Gambling*. Peter Lang Publishing. <https://www.peterlang.com/view/title/53859>
- Rosecrance, J. (1986). Why Regular Gamblers Don't Quit: A Sociological Perspective. *Sociological Perspectives*, 29(3), 357–378. <https://doi.org/10.2307/1389025>

- Sage. (2021). *Simulation & Gaming -journalsin tiedot*. <https://journals.sagepub.com/loi/sagb?%20-%201979>
- Salonen, A., Lind, K., Hagfors, H., Castrén, S., & Kontto, J. (2020). *Rahapelaaminen, peliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet vuosina 2007-2019: Suomalaisten rahapelaaminen 2019*. THL. <https://www.julkari.fi/handle/10024/140820>
- Salonen, A., & Raisamo, S. (2015). *Suomalaisten rahapelaaminen 2015—Rahapelaaminen, rahapeliiongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla*. THL. <https://www.julkari.fi/handle/10024/129595>
- Schwartz, D. G. (2006). *Roll the Bones: The History of Gambling*. Gotham Books.
- Schwartz, D. G., & Raento, P. (2011). Introduction: Gambling, Space, and Time. Teoksessa P. Raento & D. G. Schwartz (Toim.), *Gambling, Space and Time: Shifting Boundaries and Cultures* (ss. 1–14). University of Nevada Press.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
- Schüll, N. D. (2014). Turning the tables: The global gambling industry's crusade to sell slots in Macau. Teoksessa R. Cassidy, A. Pisac, & C. Loussouarn (Toim.), *Qualitative research in gambling: Exploring the production and consumption of risk*. Routledge.
- Schüll, N. D. (2016). Abiding Chance: Online Poker and the Software of Self-Discipline. *Public Culture*, 28(3), 563–592. <https://doi.org/10.1215/08992363-3511550>
- Selin, J. (2016). Haittanäkökuiman asema rahapelipolitiikassa verrattuna alkoholipolitiikkaan ja tupakkapolitiikkaan. *Yhteiskuntapolitiikka*, 81(1), 78–86.
- Selin, J., Hellman, M., & Lerkkanen, T. (2019a). National Market Protectionist Gambling Policies in the European Union: The Finnish Gambling Monopoly Merger as a Case in Point. *Journal of Gambling Issues*, 41. <https://doi.org/10.4309/jgi.2019.41.8>
- Selin, J., Hellman, M., & Lerkkanen, T. (2019b). Monopolin vahvistaminen kilpailun nimissä: Rahapeliyhteisöjen yhdistämisprosessin oikeuttaminen politiikka-asiakirjoissa ja mediassa. *Yhteiskuntapolitiikka*, 84(2), 206–213.
- Shalin, D. (2016). Erving Goffman, Fateful Action, and the Las Vegas Gambling Scene. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 20(1), 1–38.
- Simmel, G. (1997). *Rahan filosofia*. Doroga.
- Sirola, A., Savela, N., Savolainen, I., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2020). The Role of Virtual Communities in Gambling and Gaming Behaviors: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09946-1>
- Snodgrass, J. G., Batchelder, G., Eisenhauer, S., Howard, L., Dengah, H. F., Thompson, R. S., Bassarear, J., Cookson, R. J., Defouw, P. D., Matteliano, M., & Powell, C. (2017). A guild culture of 'casual raiding' enhances its members' online gaming experiences: A cognitive anthropological and ethnographic approach to World of Warcraft. *New Media & Society*, 19(12), 1927–1944. <https://doi.org/10.1177/1461444816644804>
- Sotamaa, O. (2009). Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 100–105.
- Sotamaa, O., Jørgensen, K., & Sandqvist, U. (2020). Public game funding in the Nordic region. *International Journal of Cultural Policy*, 26(5), 617–632. <https://doi.org/10.1080/10286632.2019.1656203>
- Sotamaa, O., & Karppi, T. (2010). *Games as Services: Final Report*. University of Tampere.
- Sotamaa, O., & Stenros, J. (2021). Artful play: Yrjö Hirn's aesthetic approach to children's play. *International Journal of Play*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1934948>

- Sotamaa, O., & Suominen, J. (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaisujen peliväitöskirjojen valossa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 109–121.
- Stenros, J. (2014). In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(2). <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i2.10>
- Stenros, J. (2015). *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Tampere University Press.
- Stenros, J., & Sotamaa, O. (2009). Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 1–9.
- Sulkunen, P., Babor, T. F., Örnberg, J. C., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., Room, R., & Rossow, I. (2021). Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy—summary of results. *Addiction*, 116(1), 32–40. <https://doi.org/10.1111/add.15241>
- Sulkunen, P., Room, R., Babor, T. F., Cisneros Ornberg, J., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., & Orford, J. (2019). *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy*. Oxford University Press.
- Suominen, J. (2019). *Digitaalisia kohtaamisia: Verkkokeskustelut BBS-purkeista sosiaaliseen mediaan*. Gaudeamus.
- Svartsjö, M., Kinnunen, J., Paloheimo, E., & Mäyrä, F. (2008). *Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta*. Stakes. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201204193796>
- Tammi, T. (2008). Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? : Miksi rahapeliongelmistä tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka*, 73(2), 176–184.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.
- Toivonen, S., & Sotamaa, O. (2010). Digital distribution of games: The players’ perspective. *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 199–206. <https://doi.org/10.1145/1920778.1920806>
- Toomey, R. P. (2019). Upholding the integrity of esports to successfully and safely legitimize esports wagering. *Gaming Law Review*, 23(1), 12–18. <https://doi.org/10.1089/glr2.2019.23112>
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2002). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.
- Turja, T., Halme, J., Mervola, M., Järvinen-Tassopoulos, J., & Ronkainen, J.-E. (2012). *Suomalaisten rahapelaaminen 2011*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). <https://www.julkari.fi/handle/10024/80298>
- Turtiainen, R., Friman, U., & Ruotsalainen, M. (2020). “Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride”: Sportificating the Overwatch World Cup 2016. *Games and Culture*, 15(4), 351–371. <https://doi.org/10.1177/1555412018795791>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2012). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa*. https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf
- Tyni, H. (2020). *Games Crowdfunding as a Form of Platformised Cultural Production*. Tampere University. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123513>
- Uline, G. (2016). Card Counting and the Casino’s Reaction. *Gaming Law Review and Economics*, 20(8), 669–678. <https://doi.org/10.1089/glr.2016.2088>
- Veblen, T. (1899). *The Theory of the Leisure Class*. MacMillan. <http://www.gutenberg.org/ebooks/833>

- Veblen, T. (2002). *Joutilas luokka*. Art House.
- Veikkaus. (2020). *Veikkaus: Vuosi- ja vastuullisuusraportti 2020*. https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2020/vuosi_ja_vastuullisuusraportti_2020.pdf
- Volberg, R. A. (2007). Population Surveys. Teoksessa G. Smith, D. C. Hodgins, & R. J. Williams (Toim.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (ss. 33–54). Emerald Group Publishing Limited.
- Wardle, H. (2019). The Same or Different? Convergence of Skin Gambling and Other Gambling Among Children. *Journal of Gambling Studies*, 35(4), 1109–1125. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09840-5>
- Wardle, H. (2021). *Games Without Frontiers?: Socio-historical Perspectives at the Gaming/Gambling Intersection*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-74910-1>
- Wellman, B. (2002). Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism. Teoksessa M. Tanabe, P. van den Besselaar, & T. Ishida (Toim.), *Digital Cities II: Computational and Sociological Approaches* (ss. 10–25). Springer. https://doi.org/10.1007/3-540-45636-8_2
- Werthamer, N. R. (2009). *Risk and Reward: The Science of Casino Blackjack*. Springer Science & Business Media.
- Williams, J. P., & Kirschner, D. (2012). Coordinated Action in the Massively Multiplayer Online Game World of Warcraft. *Symbolic Interaction*, 35(3), 340–367. <https://doi.org/10.1002/symb.22>
- Williams, R. J., Wood, R. T., & Parke, J. (2012). History, current worldwide situation, and concerns with Internet gambling. Teoksessa *Routledge International Handbook of Internet Gambling* (ss. 3–26). Routledge.
- Witkowski, E. (2014). Girl gamers? Player and institutional orientations towards women's participation in and around e-sports. *AoIR Selected Papers of Internet Research*. <https://www.spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8622>
- Wittel, A. (2001). Toward a Network Sociality. *Theory, Culture & Society*, 18(6), 51–76. <https://doi.org/10.1177/026327601018006003>
- Wohl, M. J. A., Salmon, M. M., Hollingshead, S. J., & Kim, H. S. (2017). An Examination of the Relationship Between Social Casino Gaming and Gambling: The Bad, The Ugly, and The Good. *Journal of Gambling Issues*, 35. <https://doi.org/10.4309/jgi.2017.35.1>
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). *Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options* [Technical Report]. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre; Guelph, Ontario. <https://opus.uleth.ca/handle/10133/693>
- Zelizer, V. (1997). *The Social Meaning of Money: Pin Money, Paychecks, Poor Relief, and Other Currencies*. Basic Books.
- Zendle, D., & Bowden-Jones, H. (2019). Loot boxes and the convergence of video games and gambling. *The Lancet Psychiatry*, 6(9), 724–725. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(19\)30285-8](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(19)30285-8)
- Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181–191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>
- Zola, I. K. (1963). Observations on Gambling in a Lower-Class Setting. *Social Problems*, 10(4), 353–361. <https://doi.org/10.2307/799206>
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Profile Books.

- Zurcher, L. A. (1970). The "Friendly" Poker Game: A Study of an Ephemeral Role. *Social Forces*, 49(2), 173–186. <https://doi.org/10.1093/sf/49.2.173>
- Zutis, K., & Hoey, J. (2009). Who's Counting? Real-Time Blackjack Monitoring for Card Counting Detection. Teoksessa M. Fritz, B. Schiele, & J. H. Piater (Toim.), *Computer Vision Systems* (ss. 354–363). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-04667-4_36

JULKAISUT

JULKAISU

I

Leikkisä raha peleissä

Jani Kinnunen

Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, 42-57.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-05.pdf>

Artikkelin käyttöön väitöskirjan osana on saatu kustantajan lupa

ARTIKKELI

Leikkisä raha peleissä

JANIKINNUNEN
jani.kinnunen@uta.fi

Tiivistelmä

Pelitutkimuksen parissa rahapelejä ei aina ole nähty aidoiksi peleiksi, vaan eräänlaisiksi pelien rajatapauksiksi. Peliin liittyvä raha ei ole mahtunut peliä määrittävien rajojen sisään. Kun tarkastellaan lähemmin rahan leikkisää kykyä muuttaa muotoaan tilanteesta riippuen sekä siihen liitettävää sosiokulttuurisia merkityksiä, nähdään, että myös rahapelin pelaaminen on itsetarkoituksellista toimintaa. Raha on välittämätön elementti rahapelin käynnistymiselle, mutta pelin ollessa käynnissä siihen suhtaudutaan kuin se olisi leikkirahaa. Rahapelejä pelataan pelin aiheuttaman jännityksen tähden, ei ensisijaisesti taloudellisen hyödyn tähden. Sekä rahapelitutkimus (*gambling studies*) että pelitutkimus (*games studies*) onnistuvat osittain samasta teorettaperinteestä, mutta niiden tutkimuskohteet eroavat usein toisistaan. Viime vuosina rahapelin ja digitaalisten viihdepelien rajat ovat entisestään sekoittuneet verkkoympäristössä. Raha ja rahan verrattavat valuutat liittyvät verkossa uusilla tavoilla peleihin. Tästä syystä rahapelitutkimuksen ja yleisemmän pelitutkimuksen olisi syytä lähentyä toisiaan.

Asiasanat: *pelit, rahapeli, peliraha, rahan merkitykset, pelivaluutat*

Abstract

In games studies gambling games are sometimes considered as borderline cases unlike true or real games. Money has not fitted inside the boundaries which define games. However, money is not stable or unambiguous object, but it can playfully transform to different kinds of currencies. Money connected to gambling games has different meanings than money outside the frame of the game. Money is essential for starting to play gambling games, but during the games it is considered as play money which has little or no economical value. Gambling games are played for the excitement rather than for the economical gain. Gambling studies and games studies have partially the same theoretical background, but the research objects are often different. In recent years the borderline between gambling games and other games have become more blurred especially in the Internet. Money and other currencies comparable to money are connected to games in new ways in online environments. This is the reason why gambling studies and games studies should move closer to each other.

Keywords: *games, gambling games, play money, meanings of money, game currencies*

Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastellaan rahapelejä nimenomaan peleinä. Erityisesti huomio kiinnittyy siihen, millä tavoin pelissä tarvittavaan rahaan

kohdistuvat tulkinnot vaihtelevat tilanteesta ja kontekstista toiseen. Periaatteessa mistä tahansa pelistä voidaan muodostaa rahapeli, jos pelaajat liittävät pelaamiseensa mukaan rahanoksen. Silti pelitutkimuksen parissa rahapelit on

Rahapelit peleinä

Joskus nähty eräänlaisina pelien rajatapauksina, jotka eivät olisi aitoja tai oikeita pelejä tai leikkejä (ks. esim. Juul 2005). Rahapeliin pelillisten ja leikkilisten elementtien huomioon ottaminen on kuitenkin oleellista, jos halutaan ymmärtää rahapeliin pelaajien pelikokemusta. Artikkelini alkaa pelin ja leikin määrittelyjen tarkastelemisella ja sen pohtimisella, kuinka hyvin ne kattavat rahapelit. Tämän jälkeen huomio kiinnittyy rahaan sekä sen pelillisiin ja leikkilisiin ominaisuuksiin. Rahan merkitykset vaihtelevat tilanteesta ja kehyksestä toiseen. Myös pelit voidaan nähdä omanlaisinaan tulkintakehyksinä, joiden sisällä rahaan liitetään eri merkityksiä kuin muissa kehyksissä. Tällöin rahapeleihin käytetty raha ei ole samaa rahan, jota käytetään esimerkiksi ruokaostoksiin. Tämä tulee ilmi pelaajien haastatteluista, joista koostuvaan aineistoon artikkelissa tehdyt huomiot pohjaavat.

Haastattelut on kerätty useassa vaiheessa vuosien 2000 ja 2009 välillä eri tutkimusprojekteihin liittyen. Aineisto koostuu yhteensä 19 teemahaastattelusta, joiden kesto vaihteli noin kahdestakymmenestä minuutista lähes kolmeen tuntiin. Haastattelijana toimi jokaisella kerralla tämän artikkelin kirjoittaja. Haastattelut olivat iältään 24–70-vuotiaita ja pelasivat Suomessa tarjolla olevia rahapelejä. Haastattelujen sitaattien kohdalla ilmoitetaan pelaajien sukupuoli, ikä ja suosikkirahapeli. Pelaamisen tavat eri haastatteluilla vaihtelivat satunnaisesti kolikkoautomaatilla pelaamisesta tai lottoamisesta pitempiaikaiseen ja säännölliseen rahapelaamiseen harrastamiseen. Tässä artikkelissa huomio kiinnitetään siihen, millä tavalla pelaajat tulkitsevat pelaamiseen liittyvää rahan. Eri tyyppisistä pelaamisen tavoista huolimatta yhteistä rahapeliin pelaajille on se, että pelissä oleva raha tulkitaan erilaiseksi rahaksi kuin pelin ulkopuolella oleva raha. Kun pelattava raha koetaan leikkirahaksi, muodostuu myös rahapeliin pelaamisesta itsetarkoituksellista toimintaa.

Rahapeliin ja muiden pelien välinen raja on nykyisin varsinkin verkkoympäristössä hämärä. Raha liittyy verkkopeleihin uusilla tavoilla ja verkkorahapeleissä voi varsinaisten rahapanosten lisäksi olla mukana muita rahan verrattavia valuuttoja. Artikkelini lopuksi pohditaan lyhyesti sitä, mikä merkitys uudellisilla peleihin liittyvillä valuutoilla on pelitutkimuksen ja rahapelitutkimuksen kannalta.

Rahapelaaminen tarkoittaa pohjimmiltaan vedonlyöntiä jonkin tapahtuman lopputuloksesta. Pelaaja voi lyödä vetoa esimerkiksi sen puolesta, että raha-automaattipelin pelikierron on voittoa, tai mitkä seitsemän palloa arvotaan seuraavalla kierroksella lottokoneesta. Vedonlyönti vaatii panoksen, joka on yleensä rahaa, mutta rahan tilalla voi toimia myös jokin muu rahaan verrattava hyödyke. Panos asetetaan jollekin vedonlyönnin kohteena olevan tapahtuman mahdolliselle lopputulokselle, joka ei ole etukäteen tiedossa. Panoksen asettamalla pelaaja ottaa riskin häviötä, mutta saa samalla mahdollisuuden voittaa. Sekä häviämisen riski että voittamisen mahdollisuus aiheuttavat pelaajalle jännitystä, joka usein koetaan miellyttäväksi.

Rahan rooli rahapeleissä on monitulkintainen ja paradoksaalinen. Toisaalta se on välttämätön edellytys pelin käynnistymiselle, toisaalta raha menettää arvonsa pelin kehyykseen siirryttyään. Ilman rahan pelikokemuksesta muodostuisi laimea, mutta pelin ollessa käynnissä, siihen suhtaudutaan kuin se olisi leikkirahaa (Reith 1999, 145–150). Rahapeleissäkin pelaamisesta voi muodostua itsetarkoituksellista toimintaa, joka näkyy juuri panoksena olevaan rahaan suhtautumisessa pelin ollessa käynnissä. Tästä syystä myös rahapelejä kannattaa tarkastella nimenomaan peleinä, joiden tietyt ominaisuudet erottavat ne muusta maailmasta.

Jesper Juul (2005) on tarkastellut eri teoreetikkojen pelimääritelmiä ja pohjennut niiden käyttökelpoisuutta erityisesti nykyisten digitaalisten viihdepelien tarkastelemiseen. Samalla hän on pyrkinyt luomaan oman pelin määrittelymäänsä, jonka pitäisi kattaa kaikki pelit. Ne ilmiöt, jotka eivät täytä hänen kriteerejään, luokitellaan pelien rajatapauksiksi tai kokonaan pelien ulkopuolelle. Koska rahapeliin seuraukset ovat ennalta neuvoteltuja (*pre-negotiated consequences*), hän näkee ne rajatapauksiksi pelien joukossa (Juul 2005, 44). Juul ei käsittele rahapelejä erityisen paljon; ne ovat mukana vain esimerkin luonteisesti pelien rajoja määrittämässä. Tästä syystä on hieman epäselvää, mitä hän tarkoittaa rahapeliin kohdalla ennalta neuvotelluilla seuraamuksilla. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että Juul näkee kaikenlaisen rahapelaamisen uhkapelaamiseksi.

Englanninkielinen termi ”*gambling*” tarkoittaa sekä rahapelaamista että uhka-

pelaamista. Näiden kahden pelaamistavan välille on hyvä tehdä jaottelu. Kaikki rahapelaaminen ei ole uhkapelaamista, mutta mistä tahansa rahapelistä voi muodostua myös uhkapeli, jos panokset kasvavat liian suuriksi. Samalla tavalla mikä tahansa peli, jonka lopputuloksen perusteella voidaan erottaa voittaja ja häviö, voi toimia rahapelinä, jos pelaajat liittävät mukaan rahapanoksen. Uhkapelaamiseksi pelaaminen muuttuu silloin, kun pelin panos on jollekin pelaajalle liian suuri. Toisin sanoen uhkapelaamisessa pelaamisen seurauksista voi muodostua jollekin pelaajalle liian vakavat, jolloin seurauksista ei enää pysty neuvottelemaan. On kuitenkin mahdollista määritellä absoluuttisesti esimerkiksi jokin rahasumma, jonka jälkeen pelaaminen muuttuu uhkapelaamiseksi, koska pelaajien varallisuuserot vaihtelevat laidasta laitaan. Suurimmalle osalle rahapelien pelaajista pelaaminen ei koskaan tuota vakavia ongelmia. Rahapanoksen liittyminen peliin ei aimakaan yksin voi olla syy siihen, että rahapelit olisivat pelien rajatapauksia.

Tarkastellaan kahta klassista pelin määritelmää, joiden varaan Juulikin omaa määritelmäänsä rakentaa. Huizingan (1984 [1938], 39) mukaan:

[Peli tai lleikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrättyssä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoitusperänsä, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista" kuin "tavallinen elämä".

Caillois (2001 [1958], 9–10) hyödyntää omassa määritelmässään Huizingaa, mutta parantee sitä myös rahapeleihin sopivaksi. Pelaaminen on hänen mukaansa:

1. Vapaata toimintaa, joka menettää kiinnostavuutensa ja iloa tuotavan luonteensa, jos peli muodostuu pakolliseksi; 2. Peli on erotettu edeltä käsin määriteltyjen ajan ja paikan rajojen sisälle; 3. Pelin suuntaa ja lopputulosta ei voi ennakkoon tietää ja pelaajille on jätettävä mahdollisuus luoviin ratkaisuihin; 4. Peli ei tuota mitään. Pelaajien välisen omaisuuden vaihdon lisäksi peli päättyy samaan tilaan, joka valitsee pelin alussa; 5. Peliä määrittävät säännöt, joita on noudatettava

ja jotka hetkellisesti syrjäyttävät tavanomaiset lait tai säännöt; 6. Pelaajat tietävät, että kyseessä on arkielämän vastainen "toinen todellisuus".

Koska pelaaminen on Huizingan mukaan oma tarkoitusperänsä, ei pelaamiseen kuulu minkään materiaalisen tai pelin ulkopuolisen hyödykkeen tavoittelu. Tästä syystä rahapelit näyttäisivät ensisilmäyksellä rajautuvan pois pelin määritelmästä. Caillois on ottanut omassa määritelmässään tämän huomioon, ja esittää ratkaisuksi sitä, että pelaaminen ei itsessään tuota mitään. Rahapelien pelaamisessa on kyse vain rajojen uusjaosta. Kun tarkastellaan lähemmin rahan kykyä muuttaa muotoaan ja merkityksiään tilanteesta riippuen, havaitaan, että jo Huizingan määritelmä kattaa rahapelit. Pelin ollessa käynnissä rahapelien pelaajat eivät tavoittele mitään pelin ulkopuolista hyödykettä, vaan pelirahaa, joka on pelkästään pelin rajojen sisäpuolella.

Molemmissa määritelmissä toistuu myös ajatus, että pelaaminen on erotettu muusta todellisuudesta omaksi alueekseen. Juulin (2005, 35–36) mukaan pelien tuottamattomuus ja niiden erottuminen muusta maailmasta ei ole selvärajaista. Pikemminkin on niin, että pelaamisen seuraamukset ympäröivään maailmaan ovat neuvoteltavissa (*negotiable consequences*). Samalla tämä tarkoittaa sitä, että myös pelin rajat ovat neuvoteltavissa. Ajatus on kannatettava, eikä ole mitään syytä, miksei myös peliin käytettävä raha kuuluisi neuvoteltavien asioiden joukkoon. Rahapelien pelaamiseen käytetään rahaa, mutta monista muistakin peleistä täytyy maksaa ennen kuin niitä pääsee pelaamaan. Toisaalta edes rahapelejä ei aina pelata samanlaatuisella rahalla, vaan peliin kulutettuun rahaan suhtautuminen vaihtelee tilanteesta toiseen. Pelaamisesta koostuvia seurauksia voidaan hallita ja niistä voidaan neuvotella. Yksittäinen pelaaja voi tilanteesta riippuen nähdä peliin panostetun rahan osana kokonaisvaltaista elämystä tai arkista rutiinia.

H7: Että jos kerran viisittaa [kasimolla] pelattas, niin sitten ehkä pukeutus vähän tyylikkäämmin, ehkä sitten söis siinä vähän paremmin ja sit se ois tavallaan, tietyllä tavalla semmonen itsensä hellimisjuttu. Mut se, että pelaampa markan tai pelaampa sit siihen Monivetoon sen sataasen, niin ne on niinku siinä mielessä niin tasapainossa, että se ei vaadi mitään ponnisteluja tai rituaaleja.

Tasaisin väliajoin toistuva rahapelaaminen ja siihen käytetty raha eroavat erikoistilanteesta, jollainen voisi olla esimerkiksi kasinolla pelaaminen, jolloin pelaamiseen voisi käyttää normaalia enemmän rahaa. Peliin käytettävän rahan erityislaatuista merkitys tällöin esimerkiksi normaalia parempi pukeutuminen. Arkisessa kontekstissa pelaamiselle puolestaan on ”neuvoteltu” tietyt rutiinit, joiden perusteella pelaaminen pysyy totutuissa uomissaan, eikä muutu uhkapelaamiseksi.

Juulin määritelmässä on ongelmallista se, mistä hänen mukaansa voidaan neuvotella ja mistä ei. Ajan ja paikan rajat, jotka erottavat pelit muusta maailmasta, ovat neuvoteltavissa. Ei ole olemassa selvää dikotomiaa pelien ja muun maailman välillä. Rajat vaihtelevat pelistä, pelikerrasta ja tilanteesta riippuen. Raha sen sijaan vaikuttaisi olevan joltain muuttumatonta, selvärajaista ja tilanteesta riippumatonta eli ennalta määrättyä. Tarkempi rahan olemuksen tarkasteleminen osoittaa kuitenkin sen, että raha on kaikkea muuta. Raha on sekä kaikenlaisia rajoja ja kategorisointeja karttavaa potentiaa että jatkuvien sosiaalisten neuvottelujen kohde. Kun rahaa ja siihen liittyviä sosiaalisia, kulttuurisia ja pelillisiä merkityksiä tarkastellaan lähemmin, nähdään, ettei monopolirahalla Monopolissa ja pelimerkeillä rahapeleissä ole kovinkaan suurta, jos minkäänlaista, eroa.

Leikkisä raha

Rahaa tarkastellaan usein pelkästään osana taloutta, mutta siihen liittyy myös erilaisia kulttuurisia käytänteitä (Kallinen ja Ruckenstein 2009, 8). Rahapeleihin liittyvän rahan tarkastelemiseen voi hyödyntää Georg Simmelin (1997 [1900]) *Rahan filosofiaa* ja toisaalta Viviana Zelizerin (1997) teoriaa rahan sosiaalisista merkityksistä.

Simmel tarkastelee erityisesti vaihdon käsitettä ja näkee vaihdon inhimillisen vuorovaikutuksen yleisenä muotona. Raha puolestaan on ruumiillistunut vaihdon muoto. Se edustaa vaihdettavuutta puhtaimmillaan. Absoluuttisen vaihdettavana asiana rahasta muodostuu kaikkien vaihtojen välittäjä. Sillä itsellään ei ole erityistä luonnetta, eikä se kiinnity pysyvästi mihinkään erityiseen arvoon.

Raha pysyttelee neutraalissa ja tasa-arvoisessa suhteessa jokaiseen objektiin, jonka arvoa se mittaa. Näin siitä muodostuu ennen kaikkea vaihdon väline.

Raha on väline tiettyjen päämäärien tavoittelemiseen. Rahalla ei kuitenkaan ole sisäistä suhdetta mihinkään tiettyyn päämäärään. Se sulautuu niihin kaikkiin neutraalisti. Sifti: raha on olemassa ja sillä on arvo vain suhteessa niihin päämääriin, joita sen avulla tavoitellaan. Koska raha ei ole kiinnittynyt mihinkään yksittäiseen päämäärään, siitä muodostuu absoluuttinen väline. Väline on sitä arvokkaampi, mitä moninaisempia käyttömahdollisuuksia sillä on. Kaikkiin muihin välineisiin verrattuna raha sisältää eniten mahdollisuuksia. Yksittäisen päämäärän sijaan raha sitoutuu mahdollisuuksien kokonaisuuteen. Rahan arvo ei määräydy ainoastaan suhteessa siihen, mihin se vaihdetaan, vaan huomioon on otettava myös kaikki muut asiat, joihin saman rahamäärän voisi halutessaan vaihtaa. Lottoiton kokoinen summa mahdollistaa laajemmat vaihdon mahdollisuudet kuin paikkatyöllä karttavat säästöt.

H4: Ehkä Lotto on kaikista eniten semmonen, että sitä niinku, kun sen tekee, niin siinä tavallaan elää hetken miljoonäärinä. (*Mies, 25, suosikkipeli rahautomaattipelit*)

Lottovoittajan rahamäärä mahdollistaa kokonaan toisenlaisen elämäntavan kuin mihin normaalisti palkkatyöläisellä on mahdollisuuksia, vaikkei elämäntyylivoiton myötä todellisuudessa muuttuisikaan (Falk ja Mäenpää 1997). Rahan omistaminen eroaa muista omistamisen muodoista. Toisin kuin muut objektit, raha on mahdollista muuttaa joksikin muuksi objektiksi ilman rajoitteita. Rahan omistaminen on tästä syystä abstraktia. Se tarkoittaa todellisuudessa pelkästään omistamisen mahdollisuutta. Mitä enemmän rahaa sitä enemmän mahdollisuuksia. Lottoajalle jo pelkkä mahdollisuuden mahdollisuus on mielihyvää tuottava asia.

Raha välineenä ei itsessään ole muuta kuin puhdasta kykyä. Koska raha kuitenkin antaa rajattomat mahdollisuudet erilaisten päämäärien saavuttamiseen, siitä muodostuu monille päämäärä itsessään. Rahavälitteisissä yhteiskunnissa rahasta tulee kaiken lisäksi usein kaikkein tärkein päämäärä. (Lehtonen 1999, 259–262.) Zelizer (1997) on kritisoinut Simmelin teoriaa rahasta puhtaana potentiana, koska arkisissa yhteyksissä raha saa toisistaan poikkeavia merkityksiä ja se

koetaan tilanteesta riippuen eri tavoin. Tämä on yhteydessä muun muassa siihen, mistä raha saadaan tai ansaitaan ja mihin kohteisiin se käytetään. Palkkana ansaittu raha saa erilaisia merkityksiä kuin perintönä saatu raha ja ruokaostoksiin käytettävä raha tulkitaan eri rahaksi kuin lomamatkalla kulutettu raha. Goffmanin (1974) termejä hyödyntäen voi sanoa, että rahan merkitykset vaihtelevat kehyyksestä toiseen. Esimerkiksi raha-automaattien pelaamiseen käytetään eri rahaa kuin ruokaostoksiin, eikä pelaamalla voitettuihin rahoihin suhtauduta samalla tavalla kuin työllä ansaittuun palkkaan.

H1: Aina jos jotain pikkuhiluja on jääny [ostoksien maksamisen jälkeen], aina tulee työnnettyä sitten automaatteihin. [...]Kaupassa ne on ne hilut, jotka sie pelaat siellä, et sie enää lähe sinne kassalle jonotamaan ja vaihtamaan rahoja. (Mies, 25, suosikkipelel Vakioviekkaus)

H1: Mutta kyllähän sitä varmaan siitä rahastakin tykkää, kun sen on ite [työllä] ansainnut sitten jossu. (Mies, 25, suosikkipelel Vakioviekkaus)

Zelizerin kritiikki ei sinänsä ainakaan kumoa Simmelin teoriaa, koska myös siihen sisältyy ajatus rahan merkityksen vaihtelusta tilanteesta riippuen. Raha on rahaa eli puhdasta potentiaa vain silloin, kun siihen suhtaudutaan rahana taloudellisen kierron kontekstissa. Kun rahaan liitetään sosiaalisia, kulttuurisia, esteettisiä tai henkilökohtaisia merkityksiä, se lakkaa olemaista rahaa (Pyyhtinen 2009, 65). Rahalla on siten kyky muuttua mitä moninaisimmiksi valuutoiksi, jotka voidaan korvamerkitä jotain tiettyä käyttötarkoitusta varten, esimerkiksi ruoka-rahaksi ja niistä jäljelle jääneiksi pelirahoiksi. Jos korvamerkittyä valuuttaa ei käytetä sille määritettyyn tarkoitukseen, se palaa takaisin yleiseksi vaihdannan välineeksi, oikeaksi rahaksi. Toisin sanoen, kun ”kahlittu” tai kehystetty raha laitetaan uudelleen kiertoon, palautuvat sille sen potentiaaliset ominaisuudet.

Koska rahaan sisältyy sen ominaisuus vastustaa kaikenlaisia kahlitsemisyri-tyksiä, on se olemukseltaan pelimaistä tai tarkemmin sanoen leikkisää. Asiaa voi tarkastella hyödyntämällä Cailliois'n (2001 [1958], 27–36) käsiteparia *paidia* ja *ludus*. Pelejä ja leikkejä on mahdollista lähestyä sen mukaan, kuinka selkeästi ne ovat joihinkin sääntöihin sidottuja tai kuinka spontaania ja vapaata toiminta niissä

on. *Paidia* viittaa leikinomaiseen toimintaan, jota eivät säätele mitkään selkeät säännöt. Esimerkkinä toimivat mitkä tahansa lasten tai aikuistenkin leikit, joilla ei ole selkeää päämäärää, jotka voivat saada yllättäviä käännteitä ja joihin osallistuvilta ei edellytetä mitään selkeitä erityisominaisuuksia, korkeintaan leikkimielitä. *Ludus* puolestaan viittaa pelimäisempään toimintaan, jota säätelevät enemmän tai vähemmän selkeästi määritellyt säännöt. Säännöt määrittävät, millainen toiminta pelin kehyyksessä on hyväksyttävää ja millainen kiellettyä tai ei-toivottavaa. Käsitepari on ymmärrettävä jatkumoksi, jonka toisessa ääripäässä sijaitsee *paidia* ja toisessa *ludus*. Eri pelit ja leikit sijoittuvat jatkumolle sen mukaan, kuinka selkeästi säännöt määrittävät pelaajien toimintaa.

Salenin ja Zimmermanin (2004, 304) mukaan ”Play is free movement within a more rigid structure”, eli leikki on vapaata liikettä järkeemmän rakenteen sisällä. Leikki myös vastustaa ja koettelee sitä ympäröiviä rajoja ja sääntöjä, minkä perusteella säännöt voivat ajan kuluessa muuttua. Säännöt eivät toisin sanoen ole pysyviä, vaan niistä on mahdollista neuvotella pelin osapuolten kesken ja niiden pitävyyttä koetellaan pelin kuluessa.

Simmelin käsite rahasta puhtaana potentiana muistuttaa paljon Cailliois'n käsitettä *paidia*. Zelizerin painottamia rahan kahlitsemisyriytyksiä voidaan puolestaan lähestyä *ludus*-käsitteen avulla. Arkisissa käytännöissä rahaa ympäröi taloudellinen, sosiaalinen ja kulttuurinen rakenne (*ludus*), jonka sisällä raha kuitenkin pystyy muuttamaan leikkisästi erilaisiksi valuutoiksi ja jälleen saavuttamaan uudelleen puhtaan olomuotonsa potentiana (*paidia*), joka vastustaa kaikenlaisia ulkopuolelta tulevia rajauksia.

Säännöt toimivat peliä ja leikkiä erottavana tekijänä, mutta niiden perusteella myös pelit eroavat toisistaan. Mikä on toisessa pelissä sallittua, on toisessa pelissä säännöllä kiellettyä. Samalla tavalla rahaan suhtautuminen vaihtelee tilanteesta toiseen, eli rahan käyttöä määrittävät säännöt ja käytännöt ovat tilannesidonnaisia. Eri tilanteissa samaan rahasummaan suhtaudutaan eritavoin. Rahaan liitettävät merkitykset riippuvat siitä kontekstista, jossa raha ja sen käyttäjä sijaitsevat. Esimerkiksi arkinen konteksti, vapaa-ajan konteksti ja pelin konteksti eroavat toisistaan, minkä perusteella niitä varten korvamerkittyyn ja niissä käytettävään rahaan myös liitetään toisistaan eroavia merkityksiä. Toisaalta nämä

kontekstit voivat myös limittyä toisiinsa erilaisilla tavoilla, jolloin rahan eri merkitykset saattavat joskus joutua kilpailutilanteeseen keskenään.

Peli ja leikki kehystenä

Pelien erottuminen ympäröivästä maailmasta on joskus nähty liian kaksijakoisena tai yksinkertaistavana. Pelin pariin siirryttäessä ei todellisuudessa siirrytä jonnekin toiseen ulottuvuuteen tai ”taikapiiriin”, jossa kulutetaan eri aikaa tai energiaa kuin peliä ympäröivässä maailmassa. Kuitenkin pelaajien tulkinta tilanteesta on toisenlainen kuin ei-pelissä. Asiaa voidaan lähestyä Goffmanin (1974) kehysanalyysiä hyödyntäen, jolloin vältytään jähmeiltä kategorisoinneilta.

Goffmanin (1974, 8) mukaan kehysiä tarvitaan, jotta voitaisiin vastata kysymykseen ”mitä täällä oikeastaan tapahtuu”. Ihmiset tulkitsevat jatkuvasti ympäröivän maailman tapahtumia ja tulkintansa perusteella osallistuvat tai jättävät osallistumasta eri tapahtumiin. Jotta tapahtumat tulisivat järkevasti ymmärrettäviksi, ne täytyy pystyä sijoittamaan johonkin kehykseen. Kehykset ovat spesifejä ja vakiintuneita toimintakokonaisuuksia eli käytäntöjä, joiden perusteella ihmiset ohjaavat omaa toimintaansa. Esimerkiksi peli voidaan nähdä yhdenlaisena tulkintakehystenä, jonka perusteella ihminen eli pelaaja orientoituu tapahtumiin. Pelin kehyksessä toimitaan toisella tavalla kuin vaikkapa työnteon kehyksessä.

Yksi ja sama toiminta voi saada erilaisen tulkinnan kehyksestä eli toiminnan kontekstista riippuen. Koska kehykset kuitenkin rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, tunnistavat ihmiset yleensä tietyt vakiintuneet kehykset, joiden perusteella heidän kokemuksensa rakentuvat. Tämä tarkoittaa sitä, että ihmiset osaavat toimia tietyssä tilanteessa tai kontekstissa yleisesti hyväksytyllä tavalla tai ainakin he tietävät, millaista toimintaa heiltä odotetaan. Pelin kehys muoduu tietyistä ominaisuuksista, muun muassa pelin säännöistä, joiden perusteella pelaajat tietävät, mikä kehyksessä on sallittua toimintaa ja mikä ei: mihin voidaan suhtautua leikkiläisesti ja millainen toimintaa rikkoo pelin kehysten rajat.

Kehykset ovat vakiintuneita toimintakokonaisuuksia, mutta ne eivät ole

muuttumattomia. Kehykset rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden kanssa toimissa, jolloin niiden rajat ovat jatkuvien neuvottelujen kohteena. Selvimmin neuvottelut tulevat esiin silloin, kun eri osapuolet tulkitsevat samaa tilannetta eri kehyksistä käsin. Esimerkiksi kiusaamistapauksessa toinen osapuoli voi tulkita tilannetta leikin kehyksestä, kun toinen ottaa leikin todesta eli tulkitsee tapahtumat ”vakavaan” kehykseen kuuluviksi. Molempien kokemus tilanteesta on yhtä todellinen, minkä perusteella he ohjaavat toimintaansa eteenpäin.

Hieman kehysanalyysiä muistuttavalla tavalla pelejä ovat lähestyneet esimerkiksi Stenros ja kumppanit (2007). Oleellista heidän mukaansa on se, millainen on pelin konteksti ja millaisessa mielentilassa pelaaja on. Pelilliset tai leikkiliset kontekstit (*playful contexts*) ovat sosiaalisesti, fyysisesti ja ajallisesti rajautuneita ympäristöjä, joissa pelaaminen tai leikkilinen toiminta yleisesti tapahtuu. Monesti tällaisilla ympäristöillä on selvästi erottuvat rajat, kuten on stadionneilla tai vaikkapa kasinoilla. Pelillisten tai leikkilisten kontekstien ulkopuolelle rajautuvat ”normaalin” tai arkielämän kontekstit (*ordinary contexts*), joiden ei oleteta olevan erityisen leikkilisiä tai pelinomaisia, vaan joissa huolehditaan pikemminkin erilaisista velvoitteista tai välttämättömyyksistä.

Kontekstin lisäksi olennaista on Stenrosin ja kumppaneiden (2007) mukaan se, millainen on kontekstissa toimivan mielentila (*mindset*). He erottelivat toisistaan kaksi erilaista mielentilaa, leikkisän tai pelillisen (*playful*) ja toisen (*serious*), joiden perusteella ihmiset suhtautuvat omaan ja muiden ihmisten toimintaan tietyssä tilanteessa. Leikkisä mielentila vallitsee yleensä silloin, kun tehdään jotain hauskaa, kuten pelaillaan, katsotaan viihdettä tai vietetään vapaa-aikaa ystävien kanssa. Totisempi mielentila puolestaan liittyy yleensä työntekoon tai sellaiseen toimintaan, jossa huolehditaan erilaisista velvollisuuksista.

Vaikka yleensä leikkilinen mielentila ja pelillinen ja leikkilinen konteksti kuuluvat yhteen samalla tavalla kuin arkielämän konteksti ja totinen mielentila, voivat ne joskus mennä ristikkäin. Esimerkiksi niin sanotut pervasiiviset pelit rikkovat vakiintuneita pelin määritelmiä tunkeutuessaan arkielämän kontekstiin. Pelaajilla voi olla leikkisä mielentila, vaikka he toimivat pelillisen kontekstin ulkopuolella, eikä kaikilla samassa tilassa olevilla henkilöillä ole tietoisuutta siitä, että he ovat mukana napelissä. Toisaalta esimerkiksi ammatturiheilijoiden mielentila voi olla totinen,

vaikka he pelaavat peliä pelillisessä kontekstissa (Stenros ja kumppanit 2007, 33). Jaottelu erilaisiin mielentiloihin ja toiminnan konteksteihin on hyödyllinen analyttinen lähestymistapa peleihin. Toisaalta vaarana on edelleen pelien jäykä kategoriaointi sen mukaan, pelataanko peliä leikkillisessä kontekstissa, jossa pelaajilla on leikkisä mielentila, jolloin on kyse ”aidosta” pelistä, vai suhtautuvatko tietyt pelin pelaajat pelillisessä kontekstissa toimiessaan peliin aina totisesti, jolloin kyseessä ei olisi aito peli. Esimerkiksi ammattiiroheilu tai rahapelaaminen ei aina ja joka tilanteessa tarkoita sitä, että pelaajilla olisi totinen suhtautumistapa peliin. Toisin sanoen ammattiiroheilijoilla voi pelatessaan olla leikkilinen mielentila, vaikka peli olisi heille samaan aikaan työtä. Rahapelien pelaaja puolestaan voi pelin tiimellyksessä unohtaa rahan todellisen arvon, jolloin hän ei suhtaudu siihen enää totisesti, vaan niin kuin se olisi leikkirahaa. Eri mielentilat eivät ole kategorisesti toisiaan poissulkevia, eivätkä eri kontekstien rajat ole täsmällisen selvä. Esimerkiksi rahapelin pelaaminen voi limittyä muihin toimiin ja konteksteihin.

H12: Noo, ensinnäkään me ei välttämättä kauheen intensiivisesti edes koko ajan seurata sitä, että saatetaan välillä puhua ihan muustakin, sitten taas jossain vaiheessa enemmän keskitytään ja sit ehkä...jos joskus katotaan jos-sain baarissa sitä peliä tai vaikka oltas jossain jonkun luonakin, juodaan ehkä vähän olutta.... Sitä kivempaa se on, mitä enemmän katsomassa, aika ne kaikki ei ois laittanu niitä vetojakaan. (Nainen, 25. suosikkipeleitä *Voittajaveto*)

Goffmanin (1974) kehyksanalyysin yksi periaate on se, että kehykset voivat olla päällekkäisiä ja rinnakkaisia eli kehyksen sisällä voi olla kehys tai kehyksiä, joiden sisällä voi olla kehyksiä ja niin edelleen. Samaan aikaan tilannetta voidaan tulkita usean eri kehyksen perusteella. Vedon kohteena olevan ottelun seuraaminen voi sisältää yhtä aikaa pelin kehykseen liittyvää jännitystä ja arksen kannsakäymisen kehykseen sisältävää kavereiden kanssa seurustelua ja vapaa-ajan kehykseen kuuluvaa alkoholijuomien nauttimista. Kehykset ovat läsnä samaan aikaan, mutta niiden ensisijaisuus tulkintaa ohjaavana kehyksenä voi vaihdella useita kertoja ottelun aikana. Arkipäiväinen elämä sisältää jatkuvia siirtymiä kehyksestä toiseen, mutta jokin kehys on aina ensisijainen tulkintaa

ohjaava kehys. Muihin kehyksiin pystytään kuitenkin siirtymään nopeasti ja vattomasti tilanteen muuttuessa, jopa kesken pelin.

Kehysten dynamiikka ja toimijan mielentila ovat yhteydessä keskenään. Silloin kun pelaaja tulkitsee tapahtumia ensisijaisesti pelin kehykseen kuuluviksi, vahvistuu samalla hänen pelillinen tai leikkisä mielentilansa. Tilanteen muuttuessa voivat taustalla vaikuttavat arkielämän kehykset kuitenkin hetkellisesti tai pidemmäksi aikaa nousta pelin kehyksen ohi ensisijaiseksi tulkintaa ohjaavaksi kehykseksi, jolloin pelaajan mielentila muuttuu toisemmaksi. Pelaaminen voi tällöin tuntua työltä tai velvollisuudelta, joltain sellaiselta, joka ei ole vapaaehtoista. Uusi tilanne pelissä tai muiden pelaajien toimet voivat kuitenkin jälleen palauttaa pelin kehyksen takaisin ensisijaiseksi toimintaa ohjaavaksi kehykseksi ja vahvistaa pelaajan leikkisää mielentilaa.

Pelin kehyksessä ajan ja paikan merkitykset tulkitaan erilaisiksi kuin muissa kehyksissä. Vaikka pelin parissa kuluisi aikaa esimerkiksi tuntien verran, voi peliin uppoutunut pelaaja kokea kyseisen aikajakson hetkelliseksi. Pelin kehyksen ollessa ensisijainen kokemusta rakentava ja toimintaa ohjaava kehys, voi pelaaja tuntee tai mieltää, että kyseessä on ”toinen todellisuus”, jossa perinteiset todellisuutta määrittävät seikat eivät päde. Sama koskee myös rahan suhtautumista. Pelin tai leikin kehyksessä rahan suhtaudutaan ensisijaisesti sen mukaan, mikä merkitys sillä on pelin kannalta, vaikka raha menettäköön niitä ominaisuuksia, jotka sillä on pelin ulkopuolisessa maailmassa. Pelin loputtua tai kehyksestä toiseen siirryttäessä muuttuvat myös rahan kohdistuvat tulkinnat.

Kehystetty raha ja identiteetti

Rahalla potentiana ei ole sisäistä suhdetta mihinkään tiettyyn kohteeseen, joten sen fyysinen ulkoasu voi vaihdella arbitraarisesti eli mielivaltaisesti. Raha fyysisenä esineenä ei ole muuta kuin rahan symboli, joka voi esiintyä mitä moninaisimmassa muodossa. Toisaalta sama fyysinen olomuoto voidaan tulkita erilaisiksi valuutoiksi kulttuurista, sosiaalisista ja tilannekohtaisista tekijöistä riippuen, mikä ei kuitenkaan lopullisesti lamaannuta rahan potentiaa. Rahan leikkisään luonteeseen kuuluu, että sen symbolit voivat saada toisistaan poikkeavia olomuotoja.

Rahalle on sinänsä merkitysetöntä, onko sen fyysinen olomuoto virallinen seteli, pelimerkki vai oravannahka, kunhan vaihdon osapuolet voivat luottaa siihen, että kyseinen olomuoto säilyttää arvonsa ja vaihdettavuutensa. Tästä syystä myös virtuaaliset valuutat voivat toimia rahan symboleina ja niitä voidaan vaihtaa muihin valuttoihin.

Vaikka rahan ydin on neutraali ja se vastustaa luokitteluja ja kategorisoin- teja, suhtautuvat sen käyttäjät siihen eri tavoin tilanteesta riippuen. Tällöin myös rahan fyysisellä olomuodolla voi olla rahan käyttäjälle merkitystä. Jos jol- lain rahan symbolilla on sen omistajalle erityinen tunne- tai kokemusarvo, ei se ole hänelle enää yleinen arvon mitta, eikä hän ole enää valmis käyttämään sitä vaihdon välineenä. Toisin sanoen kyse ei ole enää ”oikeasta” rahasta, vaan kehystetystä rahasta eli kontekstisidonnaisesta valuutasta. Esimerkiksi onnen- lantin taloudellinen nimellisarvo voi olla vaikkapa kymmenen senttiä, mutta omistajalleen se voi silti olla korvaamaton, tai hän voi olla valmis luopumaan siitä vasta tuhansista euroista. Sama toimii myös toisinpäin. Pelurilla voi olla edessään satojen tuhansien eurojen arvoista pelimerkkejä, joihin hän suhtau- tuu pelatessaan kuitenkin kuin vähäarvoisiin esineisiin. Virallisten seteleiden tai ”oikean” rahan vaihtaminen pelimerkeiksi ei ole ehdoton edellytys rahan arvon kokemisen muuttumiselle, mutta rahan fyysisen ulkoosan muutos voi vahvistaa pelin kehyyksen ensisijaisuutta kokemusta ohjaavana tulkintakehyksenä kysei- sessä tilanteessa.

Yleensä arkisessa kontekstissa rahan fyysinen ulkoasu ei vaihtele juurikaan. Käytössä on kolikoita, seteleitä ja sähköisiä maksamisen tapoja. Vaikka esimer- kiksi käteisen rahan käyttäminen saattaa hillitä tuhlausintoa verrattuna pankki- kortilla maksamiseen, ei rahan korvamerkitseminen tai kehystäminen johonkin tiettyyn kohteeseen ole koskaan kiinni pelkästään sen fyysisestä olomuodosta. Rahan käyttämislle ja kuluttamiselle luodaan henkilökohtaisia sääntöjä, jotka liittyvät sosiaaliin ja kulttuuriin käytänteisiin siit, mitkä ovat hyväksytyjä kuluksen kohteita ja mitkä eivät. Samoin erilaiset sosiaaliset arvoasetelmat vaikuttavat siihen, millainen raha nähdään hyväksyttäväksi ansaituksi ja millai- nen rahan ansaitseminen on epäilyttävää tai paheksuttavaa (Zelizer 1997; Ilmo- nen 2007). Se, millä tavalla raha ansaitaan, kuinka se kulutetaan ja kuinka siihen

ylipäättään suhtaudutaan, on yhteydessä rahankäyttäjän identiteettiin.

Käyttämällä rahaa sosiaalisesti hyväksyttävillä tavoilla voidaan vahvis- taa kuulamista tiettyyn ryhmään tai yhteisöön (ks. esim. Aula 2009). Samalla hankitaan tiettyä taloudellisen toimijan identiteettiä ja elämäntyyliä (Hirsto 2009). Kuluttamalla tiettyihin kohteisiin tietyllä tavalla voidaan erotta- tua muista ja/tai mukautua yleisesti hyväksytyihin sääntöihin. Rahapeliin pelaaminen ja siihen kulutettuun rahaan suhtautuminen ei millään tavoin poikkea tässä suhteessa muusta kulutuksesta. Pelaamiseen käytettävä raha on aina suhteessa muuhun kulutukseen tarvittavaan rahaan, eikä pelaai- minen saa viedä velvollisuuksien huolehtimiseen korvamerkittyjä rahoja.

H2: Jos mie hävian, sanotaan nyt vaikka viikossa sen satasten, niin kyllä se melkein niin on, että en saman viikon aikana ainakaan toista satasta pistä enää samaan peliin, että jos mieltii nyt vaikka, jos jotain [automaattipoke- ria pelaa ja hävii satasten, niin kyllä siinä jonkin näkönen tauko muodos- tuu siihen peliin, että laittasit satasta. Kyllä siihen voi laittaa vitosen. Ei samaan peliin kyllä toista satasta viikon sisällä, se on melko varma. Ne on ne Monivedot ja muut, niinku mie sanoin, niissä on ne vakiopanokset ja ne toistuu aina tietynä ajankehtana viikossa, hävis tai ei sen kolme kymp- piä, niin siihen seuraavaan se kolme kymppiä joka tapauksessa pistetään. (Mies, 25, suosikkipeli *Moniveto*)

Jos pelaamiseen joskus kuluu enemmän rahaa kuin siihen on alun perin tar- koitettu, täytyy tilanne ottaa hallintaan pitämällä pelaamisessa tauko. Toisaalta- tauonkin aikana voidaan pelata niitä pelejä, joihin on vakiintunut tietty tasaisin väliajoin toistuva summa, mikä kertoo eri peleihin käytettävien rahojen laatu- eroista. Panoksen koko on etukäteen säädetty sellaiseksi, ettei sen häviäminen vaikuta muuhun kulutukseen. Toinen tapa on huolehtia kaikista arkisista kuluista, ennen kuin rahaa voidaan käyttää pelaamiseen.

H5: Jos on joskus esim. palkan päältä maksanut laskut ja käynyt kaupassa ja ostanut autoon bensaa ja katsoo, että minulla on 140 markkaa jäljellä, niin voin huoletta pelata nämä kaikki, jos sieltä tulisi vaiikka vähän lisää. (Mies, 25, suosikkipeli *automaattipokeri*)

Erialaatuisilla rahoilla on myös tietty hierarkia, joka ohjaa rahojen käyttöä. Velvollisuuksista huolehtimiseen tarkoitettut rahat ovat tärkeämpiä kuin pelaamiseen käytettävät rahat. Vasta kun välttämättömyyksistä huolehtimisen jälkeen käytössä on vielä jonkin verran rahaa, on ne luvallista käyttää rahapelin pelaamiseen. Hierarkia perustuu sosio-kulttuurisen kontekstin arvoihin, joiden keskellä rahapelin pelaajat toimivat. Vaikka rahapelin pelaamisesta on viime vuosien aikana tullut yhä tavanomaisempaa ja hyväksyttävämpää, liittyy siihen kuitenkin edelleen myös negatiivisia konnotaatioita (Reith 2007, 4–7). Rahapelaamiseen on suhtauduttu moraalittomana toimintana ja sen on nähty sotivan protestanttisen etiikan vaalimia säästäväisyyden ja työteläisyyden arvoja vastaan. Nämä arvot näkyvät rahapelin harrastajienkin suhtautumisessa rahaan. Vaikka rahat menevät peliin, eivätkä säästöön, ei pelaamiseen kuitenkaan käytetä tärkeisiin menoihin tarkoitettuja rahoja.

Rahapeleistä pidättäytymällä on identifioitu yleisesti hyväksytyihin arvoihin, kun taas peleihin panostettu raha on toiminut merkkinä tiettyyn alakulttuuriin kuulumisesta ja riskin ottamisen kyvystä, jolla on voitu osoittaa ”luonnetta” muiden pelaajien silmissä (Goffman 1967; Abt & Smith 1985). Muiden pelaajien kanssa kilpailun lisäksi myös yhdessäolo ja sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen pelaamisen lomassa voivat olla tärkeitä pelaamisen motivaatioita. Eri motivaatiot myös yhdistyvät toisiinsa monipuolisilla tavoilla peleistä ja pelitilanteista riippuen.

H7: No sit jos ollaan voitettu, niin, ja vähän semmonen pikkasen tuntuu vampi voitto, niin sitten käydään suoraan, mennään helliämään itteämme. Elikkä mahdollisesti bissellä tai vähän syödään jotakin, ei mitään kuitenkaan gourmet-ateriaa vaan ehkä Bigmacille. Ja tuota, sit speklataan, jos meidän lappu ois mahdollistanu lisäämälleen syntymisen ja jos niitä olis syntyny, niin paljonko se voitto olisi ollu silloin. [...] Sitten meidän Monivetoporukka myös vähän kilpailee siitä, kun siinä on se kaks ja kaks, jotka tekee aina vuoronperään, niin porukka A ja porukka B kilpailee keskenään siitä, että kumpi on päässy lähemmäksi sitä jättipottia. (Mies, 25, suosikkipeli *Moniveto*)

H12: [...] Koska iso osa siitä pelinautinnosta on, että se katsotaan sitten yhdessä ja jännitetään siinä. (Nainen, 25, suosikkipeli *Voittajaveto*)

Vaikka rahapelin pelaaminen on mahdotonta ilman rahaa, ei raha kuitenkaan ole pelaamisen ainoa, eikä välttämättä edes tärkein motivaatio. Pelaamisen sosiaaliset ja pelaajan identiteettiin liittyvät ulottuvuudet ovat vähintään yhtä tärkeitä. Peliä ympäröivän yhteiskunnan sekä pelaajan sosiaalisen lähipiirin arvostukset ja käytännöt määrittävät, millä rahalla ja kuinka suurilla summilla on sallittua ja hyväksyttävää pelata. Tämä määrittää myös sitä, mihin pelissä voitettuja rahoja on suotavaa kuluttaa (Falk & Mäenpää 1997). Peliä ympäröivän sosio-kulttuurisen kehityksen vaikutus siihen, kuinka pelaaja suhtautuu rahaan pelin ollessa käynnissä, on kuitenkin vähäisempi. Sen jälkeen, kun raha on muutettu pelimerkeiksi, siihen suhtautumista ohjaa pääasiassa, ja toisinaan pelkäästään, pelin kehys.

Leikkiraha ja pelimerkit

Erwing Goffman (1967, 154) käyttää kahden pelaajan välistä kolikonheittoilannetta esimerkkinä siitä, millaisia eri vaiheita rahapelissä on. Ensimmäisenä on panostusvaihe (*bet-making or squaring off phase*), toisena pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), kolmantena informoimisen vaihe (*revelatory or disclosive phase*) ja neljäntenä sekä viimeisenä uudelleen jaon vaihe (*settlement phase*).

Ensimmäisessä eli panostusvaiheessa pelaajat päättävät aloittaa pelin, sopivat panoksen suuruudesta ja siitä, mitä lopputulosta, kruunaa vai klaavaa, kumpi pelaaja tavoittelee. Tähän vaiheeseen kuuluu myös se, että tulokseen, olipa se kumpi tahansa, sitoudutaan siten, ettei lopputuloksesta synny pelin jälkeen riitaa. Pelaajat toisin sanoen hyväksyvät pelin säännöt toimintaansa ohjaavaksi kehukseksi. Rahapanoksen asettaminen on ilmoitus itselle ja muille pelaajille siitä, että pelaaja osallistuu peliin ja suhtautuu siihen vakavasti. Panoksesta muodostuu tällöin identiteetin symboli, samalla kun se viestittää muille pelaajille pelaajan kyvykkyydestä ottaa riskejä. Asettamalla panoksen pelaaja siis samalla asettaa itsensä alttiiksi peliin.

H3: [...] Mutta Monivedon suhteen, totta kai se jännittää, jos lappu on vaikka yhden maalin päässä, siis että menee oikein, että tulee rahaa. Totta kai sillon se tilanne jännittää, että meneekö se oikein. Että kylilähän siinä tunteet on sillon aika paljonkin mukana. Jos joku 20 tuhatta jää maalin päähän ja ootat, niinku katot peliä, katot tälle, että toinen vetää ylärimaan, totta kai se sillon vituttaa, että miks se ei voinu tehdä sitä maali. Kylilähän siinä tunteet sillä hetkellä, kun seuraa sitä peliä esim. telkkarista, on aika vahvastiikin varmaan mukana. (Mies, 25, suosikkipeli *Moniveto*)

H5: No tottakai sitä jännittää joskus seurata pelejä, jos ne näyttää menevän oikein ja loppujen lopuksi ne menevätkin väärin, niin tulee sellaista tappion tuskaa. (Mies, 25, suosikkipeli *automaattipokeri*)

H10: No sehän on niinku, no totta kai se raha on siinä niinku päälimmäisenä, mut siinä on kuitenkin mukavaa, et siinä on niin paljon muuta mukana, et se [pokeri] on kuitenkin taitolaji viimekädessä. [...] Et siinä pääsee vähän punnitseen itteensä ja pystyy kehittyy myös ihmisenä. [...] Mut omalla tavallansa, raha todellakin päälimmäisenä ja sit se vaan, jännitys on tietenkin aina. [...] Mun mielestä, mitä mä pelaan, niin ne rahasummat, mitä siellä liikkuu, on aivan liian suuria suhteessa. Mutta siinä on se oma viehätöksensä, mikä siihen peliin tulee, ku pelataan semmosilla summilla. (Mies, 25, suosikkipeli *pokeri*)

Reithin (1999, 145–150) mukaan pelaaja laittaa peliin oman arvostelukynsä, mielipiteensä ja koko identiteettinsä, joiden symbolina raha toimii. Periaatteessa rahapelejä voisi pelata jollakin muulla mittarilla kuin rahalla, mutta samalla pelin jännittävyys vähenisi tai katoaisi. Jos vaikka pokerissa panoksina käytetään taloudellisesti arvottomia tulitikkuja, joihin pelaajilla ei myöskään liity mitään tunnearvoa, eivät pelaajat pysty suhtautumaan peliin toisissaan. Tulitikut eivät ole tarpeeksi arvokkaita esineitä, että ne pystyisivät edustamaan pelaajan riskejä kaihtamatonta luonnetta. Jos pelipanokseen aineellistuu pelaajan identiteetti, olisi naurettavaa vertautua johonkin niin arvottomaan kuin tulitikut. Kun pelaaja häviää pelissä tulitikkuja, hän ei oikeasti häviä mitään, eikä hän ole ottanut minkäänlaista riskiä. Sama toimii tietysti myös toisinpäin. Voittaessaan tulitikkuja ei pelaaja oikeasti voita mitään.

Jotta pelaajat suhtautuisivat peliin toisissaan, on heidän välttämätöntä panostaa siihen jotain heille itselleen arvokasta. Rahan ohella panoksena voi olla esimerkiksi pelaajan kunnia tai status, jota raha tai muut pelimerkit symboloivat. Jos kaikki peliin osallistuvat tunnustavat pelivaluutan arvokkaaksi, voivat myös tulitikut toimia panoksena. Tällöin pelaajien kesken vallitsee sosiaalinen sopimus ja tietoisuus siitä, että tulitikut ovat rahan kaltaista omaisuutta eli tulitikut toimivat tällöin pelaajien identiteettien symbolina. Oikean rahan kohdalla ei tarvitse tehdä erityisiä pelikertakohtaisia sopimuksia, vaan kaikki tunnustavat ja tunnustavat rahan arvon. Universaalina arvon mittana raha ilmaisee suoraan sen, kuinka toisissaan pelaaja peliin ja itseensä suhtautuu. Pelaajan omanarvontunnon kannalta pelin positiivinen tai negatiivinen lopputulos ei ole niin tärkeä kuin peliin osallistuminen. Uskaltamalla ottaa osaa peliin saavutetaan jo sosiaalisia palkintoja, kuten vertaisryhmän hyväksyntä, vaikka rahat hävittäisiinkin peliin. Toisaalta erityisen taitava pelaaminen tai erityisen suuri riskinotto voi tuoda sosiaalisten palkintojen lisäksi myös taloudellisen hyödyn. Tällöinkin raha mittaa taloudellisen ohella pelaajan integriteettiä omista ja muiden pelaajien silmissä.

Peliin liittyvän rahan ymmärtämisen kannalta on hyödyllistä jakaa pelin ensimmäinen vaihe kahtia. Goffmanin jaottelu sopii hyvin spontaanin kolikonheiton tarkastelemiseen, mutta monien rahapelien kohdalla ensimmäinen vaihe voi alkaa jo paljon ennen itse varsinaista panostusvaihetta, ja joissain peleissä tehdään useita panostuskierroksia, jotka oikeastaan kuuluvat vasta itse pelaamisen vaiheeseen. Peliraha ja pelin kehyksen ulkopuolinen raha pyritään pitämään toisistaan erossa jo ennen kuin varsinainen pelaaminen alkaa.

H10: Pystynkin pitään sen pelin erillään niinku omasta elämästä, et sen takia mulla on ihan erillinen pelikassa myös, et se ei niinku, siellä liikkuu niin isot summat kuitenkin, et sehän veis niinku normaalin elämän sekasin, jos lähitis siihen maailmaan mukaan. Mut sitten kun sen on periaatteessa rajannu oman elämän ulkopuolelle, et kun mä lähden pelaamaan, niin mä oon siinä pelimaailmassa ja pelaan sen aikaa kun pelaan ja kun mä tuun pois, niin sit taas arki jatkuu ja rahallikenne liikkuu [pelatessa] siel pelikassan puolella sitten vaan. (Mies, 25, suosikkipeli *pokeri*)

Ensimmäiseksi tehdään päätös siitä, että aiotaan pelata rahapeliä. Tietty määrä rahaa päätetään käyttää eli korvamerkitään rahapelin pelaamiseen. Tämä päätös voi näkyä esimerkiksi siten, että kyseinen rahasumma vaihdetaan pelimerkeiksi tai määrätty summa rahaa siirretään erilliselle pelitilille. Vaikka rahan fyysinen ulkoasu pysyisi entisellään, siihen kuitenkin suhtaudutaan päätöksestä eli kehysten vaihdosta lähtien pelirahana. Vasta tämän jälkeen päätetään, kuinka paljon yksittäiselle pelille, tai oikeastaan yksittäiselle kierrokselle, panostetaan. Kaikki on mahdollista pistää kerralla peliin, mutta jakamalla kasaa pieniksi panoksiksi voi pelata useamman kierroksen yksittäistä peliä, tai panoksia voi jakaa tyystin eri peleihin. Jokainen yksittäinen kierros muodostuu neljästä Goffmanin erittelemästä vaiheesta, mutta jo ennen niitä tehty pelaamis päätös muuttaa suhtautumista rahaan.

Olipa rahapelin pelaajien ensisijainen motivaatio pelin aloittamiseen mikä tahansa, yhdistää kaikkia pelaajia kuitenkin se, että pelaaminen on myös itsetarkoituksellista toimintaa. Tämä näkyy siinä, kuinka rahaan suhtaudutaan pelatessa. Panostusvaiheen jälkeen seuraa itse pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), jonka aikana pelin lopputulos määräytyy. Kolikonheittossa lopputulos määräytyy luonnollisten kausaalisten voimien perusteella, jotka määräävät, millä tavoin kolikko pyörii ja mihin asentoon se lopulta pysähtyy. Toisissa peleissä voi olla muunlaisia mekaniikkoja, jotka määräävät lopputoksen ja joissain peleissä pelaajien omat teot vaikuttavat myös asiaan. Mitä lähempänä ratkaisun hetki on, sitä suurempi on pelaajan tuntema jännitys.

H9: En mä siinä sit niinku muuta siinä ajattelle. Paitsi sitten tietysti katon, kun toiset pelaa, mä tiedän ihan tarkalle, miten jokainen niistä tutuista kävijöistä pelaa ja mitä mahdollista numeroa ne pelaa ja totean sen. Mut ei siinä mitään muita ajatuksia sitten. Sitten on tietysti se jännityksen hetki, kun se pallo pyörii, että mihin se putoo. (*Nainen, 70, suosikkipeli ruletti*)

Rahan yleisesti mitattava arvo on oleellinen siinä vaiheessa, kun pelipäättöstä ollaan tekemässä, mutta sillä hetkellä, kun raha siirtyy pelin kehukseen, sen arvo alenee tai häviää kokonaan pelaajien kokemuksessa. Pelaamisen aikana pelaajat eivät ajattele rahaa yleisenä arvon mittana, vaan pelin etenemisen ja jatkumisen

kannalta oleellisena elementtinä. Pelin kehyksessä rahan ainoa arvo on siinä, että peli voi jatkua. Kun rahaa ei ajatella ”oikeana” rahana, käy selvemmäksi, että myös rahapelaajat pelataan pelin itsensä takia, ei minkään pelin ulkopuolisen hyödykkeen tähden.

H10: Ja [pokeria] pelatessahan raha menettää aina vähän merkitystään ja ne on pelimerkkejä, niin ei sitä osaa silleen mieltä, että jälkeenpäin mä vasta kelaan, että kuinka suurista summista oikein oli kyse. (*Mies, 25, suosikkipeli pokeri*)

Pelin kehyksessä rahasta muodostuu leikkirahaa, joka on oleellista pokerin etenemisen kannalta aivan kuin monopoliraha on oleellista Monopolia pelatessa. Niin pitkään kun pelin kehys on pelaajan tulkintaa ohjaava päälinnämäinen kehys, vain pelin kannalta oleelliset seikat ohjaavat toimintaa. Muut kehukset pysyvät tilanteen määrittelyssä taustalla. Jos muiden kehysten vaikutus suystä tai toisesta nousee pelin kehysten rinnalle tai yli, kärsii peliin keskittyminen, mikä puolestaan johtaa helposti virheisiin pelissä tai lamauttaa riskinotto kykyä. Pelin ulkopuolisen maailman päästessä vaikuttamaan pelaajan tulkintaan, leikkiraha ymmärretään jälleen ”oikeaksi” rahaksi, vaikka rahan fyysisessä olomuodossa ei tapahtuisikaan mitään muutosta.

Pelin kolmas vaihe eli informoimisen vaihe (*revelatory or disclosive phase*) kattaa ajan siitä hetkestä, kun lopputulos on määräytynyt, siihen hetkeen, kun pelaajat saavat tiedon asiasta. Vaikka tässä vaiheessa lopputulokseen ei enää voi mitenkään vaikuttaa, sisältää se silti omanlaistaan jännitystä tilanteesta, koska pelaajat eivät ole vielä varmoja, kuinka pelissä lopulta kävi.

Neljännän vaiheen muodostaa uudelleenjaon vaihe (*settlement phase*). Se alkaa siitä, kun pelaajat saavat tiedon pelin lopputuloksesta ja kestää siihen asti, että voitot on maksettu voittajille ja tappiot kerätty häviäjiltä. Tämän jälkeen voidaan aloittaa uusi peli tai pelikierros, joka sisältää uudelleen samat neljä vaihetta.

H9: Esim. voi saada alkuunkin heti voiton aika hyvin, onnistuu niin sit sijoituksissaan, niin ei siinä malta vielä lähteä siitä pöydästä. (Nainen, 70, suosikkipeli ruletti)

Vaikka yksittäinen peli tai pelikierros loppuisikin, ei rahaan suhtautuminen vielä välittömästi samalla hetkellä muutu. Niin pitkään, kun ei ole tehty päätöstä lopettaa pelaaminen siltä kerralta kokonaan, voittorahoihinkin suhtaudutaan leikkirahana. Vasta kun on lopullisesti lähdetty pelin ääreltä tai kokonaan pelipaikasta pois, muuttuu rahaan suhtautumista ohjaava tulkintakehys. Jos pelaamisesta on jäänyt jäljelle rahaa, se nähdään oikeana rahana vasta, kun kyseinen raha siirretään pois pelin kehyksestä. Vaikka pelaaja itse lopettaisi pelaamisen siltä kerralta, voivat voitot kuitenkin jäädä pelaamista varten perustetulle pelitiilille, jota käytetään taas seuraavalla pelikerralla. Tällaisessa tilanteessa raha pysyy pelin kehyksessä, ja siihen suhtaudutaan leikkirahana silloinkin, kun pelaaminen on loppunut.

Raha ajan symbolina

Rahapelit eroavat toisistaan sen mukaan, kuinka lähekkäin ajallisesti pelaamisen eri vaiheet sijaitsevat toisiinsa nähden ja kuinka nopeasti ne on mahdollista toistaa uudelleen. Esimerkiksi raha-automaateilla pelatessa kaikki neljä vaihetta sopivat muutamaan kymmeneen sekuntiin, kun taas lotossa pelaamisen aikajänteestä voi muodostua viikkojen mittainen. Oleellista on kuitenkin se, että raha on panostusvaiheesta uudelleenjaon vaiheeseen asti pelin kehyksessä, jolloin siihen suhtaudutaan toisella tavalla kuin pelin ulkopuolisessa maailmassa.

H7: [...] että jollakin 15 markalla et välttämättä pelaa [raha-automaattipelejä] kovin pitkään, eli se on muutamia minuutteja. Sitten joku Moniveto-peli, niin joku Monivetopeli saattaa kestää käytännössä päivästä joku kuus tuntia. Eli jos siinä on yks kotimaan kohde, joka on alkanu puoli seitsemältä ja kaks ulkomaankohdetta, jotka on alkanu yhdeksältä: niin silloinhan siitä tulee sitten puolesta seitsemästä yhteentoista menee aikaa. Eli mitä se nyt tekee, neljä ja puol tuntia. (Mies, 25, suosikkipeli Moniveto)

Automaattipelien pelaaminen eroaa esimerkiksi vedonlyöntikohteiden seuraamisesta siinä, että automaatteja pelatessa pelaaja on koko ajan itse pelin äärellä ja pelin eri vaiheet seuraavat tiiviissä tahdissa toisiaan. Vedonlyönissä panostusvaiheesta uudelleenjaon vaiheeseen voi mennä useita tunteja, jonka aikana pelaaja selkeämmin voi poistua pelin kehyksestä ja palata sinne ratkaisuhetkellä uudelleen. Pelikokemuksista muodostuu erilaisia riippuen siitä, kuinka tiiviisti pelkästään pelin kehys on toimintaa ohjaava tulkintakehys pelin alusta loppuun asti. Kun pelin ääreltä ei ole välillä välttämätöntä poistua ja pelaaja voi aina halutessaan aloittaa uuden pelin, on peliin uppoutuminen helpompaa. Niin pitkään, kun pelaajalla on rahaa käytössään, ei pelin kehyksestä poistuminen ole välttämätöntä:

H5: No [pelisession kesto] vaihtelee erittäin suuresti, riippuu paljonko sijoitan ja paljonko hävään tai sit jos voitoin, niin pelit jatkuvat pidempää. Siis todella vaikea sanoa. (Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri)

H6: No mulla on yleensä silleen, että [pelaan] mahdollisimman pienillä panoksilla ja pelaan niin pitkään kuin vaan rahat riittää siinä. (Nainen, 25, suosikkipeli raha-automaattipelit)

Pelin kehyksessä rahasta ja ajasta tulee itse asiassa yhtä siinä mielessä, että raha toimii siellä myös ajan symbolina. Pelaaminen voi kestää vain niin kauan kuin pelaajalla on rahaa käytössään. Pieni pelikassa ja isot pelipanokset aiheuttavat todennäköisesti sen, ettei pelaaminen jatku kovin kauaa. Isolla pelikassalla ja pienillä panoksilla pelatessa pelaamisen ajallista kestoa voidaan puolestaan venyttää pitkäksi, mutta samalla tingitään pelaamisen aiheuttamasta jännityksestä. Varsinkin aiempina vuosina, kun monet kasinot olivat ensisijaisesti pelkästään pelaamiselle tarkoitettuja paikkoja, eivätkä nykyisenkaltaisia kokonaisvaltaisten viihde-elämysten keittäjiä, muita aikaa mittaavia symboleja kuin rahaa ei ollut tarjolla. Toisin sanoen ympäri vuorokauden auki olevilla kasinoilla ei ollut kelloja ja esimerkiksi päivänvalon pääseminen sisälle kasinoon oli estetty, etteivät pelaajat voisi päätellä, kuinka kauan ovat pelanneet (Thompson 1998). Nykyisinkin kasinoissa, esimerkiksi Suomen ainoassa kasinossa Helsingissä, pelialueet ja artistien

esiintymisalueet on osittain erotettu toisistaan. Vaikka pelipaikasta löytyisi myös vaihtoehtoisia viihtymisen muotoja, pelaajat voivat halutessaan uppoutua pelkääseen peleihin.

H3: Sit jos häviää jonkun isomman summan esim. mulle on käynyt silleen, että oon joskus hävinnyt vähän isomman summan Täyspotttiin, sit oon päättänyt, että nyt en pelaa vähään aikaan. (Mies, 25, suosikkipeli *Moniveto*)

Kun pelaamista eivät rytmittäneet arkielämään kuuluvat ajan mittarit, pelaajille rakentuu helpommin tietoisuus siitä, että kyseessä on "toinen todellisuus", joka on jotain muuta kuin "tavallinen elämä". Peliin uppoutuessa ei mietitä, kuinka paljon aikaa pelaaminen vie, eikä olla tietoisia siitä, kuinka paljon kaikkea "järkevää" peliin virtaavalla rahalla voisi hankkia. Rahan pelaaminen voi tulla aiheuttamaan vakavia seuraamuksia peliä ympäröivään todellisuuteen, mutta pelin aikana pelaajat eivät niitä mieti, kuten eivät aikaa mieti ne, jotka kuluttavat kymmeniä tunteja viikossa verkkoroolipelien pelaamiseen.

H5: Siltä erää lopetetaan, maksimitappio on se, kun ei enää ole rahaa, millä pelata. [...] Pelit loppuvat siihen, kun raha loppuu. Siis ei ole mitään tiettyä, vaikka rahat eivät loppuisikaan, ei oo mitään tiettyä, että pelaaja sata markkaa ja sillä siisti ja lähden pois. Se voi myös venyä se summa häviön tullessa ja voiton tullessa se tavallaan käänteistyy voitoksi, että... Häviötä ei ole olemassa silloin. (Mies, 25, suosikkipeli *automaattipokeri*)

Pelaamisen itseisarvoisuus rahapeleissä näkyy siinä, että pelaajille pahinta ei ole rahan menettäminen, vaan pelaamisen loppuminen (Avery 2009, 470–472). Rahalla on vain toissijainen arvo jännityksen suhteen. Jos rahat loppuvat kokonaan, ei uutta peliä ole mahdollista enää aloittaa, mikä on pelaajalle paljon pahempi rangaistus kuin menetetyt rahasumman taloudellinen arvo. Myös voittosumman taloudellinen arvo on toissijaista pelaamisen tuottamalle jännitykselle.

H5: Niin jos saat kaksinkertaisen voiton, niin voi olla sellainen tilanne, että hyvä, hävisin, olin jo hävinnyt 300 markkaa, mutta nousin sieltä 500 mark-

kaan, yhteensä jo yli 200 markkaa voitolla, niin sit voi olla, että huh huh, olipa lähellä, että hävisin 300 markkaa, nyt ollaan voitolla 200:kin markkaa, että lähenpä pois. Mutta on myös niitä hetkiä, että 200 markkaa ei riitä ja rupee pelaamaan ja pelaa sit ja loppujen lopuksi häviää sinne ne aluperäisetkin rahat. (Mies, 25, suosikkipeli *automaattipokeri*)

Suomalaisia lottovoittajia tutkineet Falk ja Mäenpää (1997) havaitsivat, etteivät voittajatkään suinkaan lopeta pelaamista, vaan päinvastoin lisäävät jonkin verran pelaamiseen käyttämänsä rahaa suurvoiton jälkeen. Itse pelin tuoma jännitys on lottoajillekin tärkeää. Tämä näkyy siinä, että voittajien yleinen haave on voittaa lotossa uudelleen. Jättipottia pienempien summien voittaminen ei sekään lopeta pelaamista kuin korkeintaan hetkellisesti.

H9: Jos sä tarkoitat, että samana päivänä, jos mä nyt voitan, niin en mä siitä, mä pystyn sit lopettamaan, on hyvä lopettaa, kun on voittanu. Mutta seuraavana päivänä, ja niin tekee varmaan me kaikki, että seuraavana päivänä mennään suurella innolla, et nyt voitetaan taas, meillä on se hyvä mieli, ku me voitettiin. Mut seuraavana päivänä ne hävitään ne. [...] Kato se menee näin, ensin se voi mennä alas, sitten nousee ylös, pääset voitolle. Sitten ku se huippu, sit loppuu taas se tuuri [näyttää aaltoliikettä käsillään]. Että sen kun niinku peluri oppii sen... katkasemaan sieltä oikeesta kohdasta. (Nainen, 70, suosikkipeli *ruletti*)

Myös Reithin (1999, 145–150) mukaan rahapelien pelaaja haluaa yksinkertaisesti kokea pelaamisen tuoman jännityksen, jolloin pelaamisen tosiasiallinen päämäärä on pelaamisen loputon jatkuminen, ei palkintona oleva raha. Tämä on kaiken rahapelaamisen ja kaikkien rahapelien muotojen yhdistävä tekijä, joka löytyy mitä moninaisempien pelaamismotivaatioiden pohjavireenä. Jännitystä ei kuitenkaan ole mahdollista saavuttaa, jos raha ei ole pelissä mukana. Mitä suuremmilla panoksilla pelataan sitä suurempaa jännitystä pelaajat tuntevat. Itse pelin ollessa käynnissä rahan suhtaudutaan kuitenkin taloudellisesti arvottomana elementtinä. Suhtautumista helpottaa se, jos rahan fyysinen ulkoasu on peleissä jotain muuta kuin oikea käteinen raha, mutta se ei ole missään tapauksessa

ehdoton edellytys arvon kokemisen muutoskelle. Kasinon pelimerkit tai digitaaliset numerot näytöllä voi kuitenkin olla helpompi mieltää peläksi leikkirahaksi, jolla ei ole taloudellista arvoa. Kun pelimerkki ei enää edusta oikeaa rahaa, muodostuu siitä selkeämmin ajan symboli, jolla mitataan pelaamisen kestoa. Tässäkin tapauksessa pelin panokset edustavat pelaajan identiteettiä, jotakin arvokasta, jonka pelaaja riskeeraa peliin.

Pelitutkimus ja uudenlaiset pelivaluutat

Sekä rahapelitutkimus (*gambling studies*) että pelitutkimus (*games studies*) ovat suhteellisen nuoria oppialoja. Molemmat ponnistavat osittain samasta teoriaperinteestä. Esimerkiksi rahapelitutkimuksessa on hyödynnetty Huizingan (1984 [1938]), Caillois'n (2001 [1958]) sekä Goffmanin (mm. 1967) teorioita, joilla on klassikon asema myös yleisen pelitutkimuksen kentällä. Tähän teoriaperinteeseen rakentunutta rahapelitutkimusta tehtiin erityisesti 1970 ja -80-luvuilla sekä jonkin verran myös 1990-luvun alussa (ks. Aasved 2003, 87–93; Binde 2009). Rahapelaamista on lähestytty näissä tutkimuksissa muun muassa viihteenä, sosiaalisia suhteita ylläpitävinä ja rakentavina vuorovaikutusmuotoina sekä sosiaalisena. Tutkimuskohteena on ollut erityisesti peli, pelaaminen ja peliin liittyvä muu toiminta, joka tapahtuu pelin ollessa käynnissä.

Yleisemmän pelitutkimuksen puolella keskiössä ovat puolestaan olleet varsinkin digitaaliset pelit ja pelin rajojen määrittely. Rahapelit on usein nähty korkeintaan pelien rajatapauksiksi (ks. esim. Juul 2005, 44), eikä pelitutkimuksen puolella muutenkaan ole oltu erityisen kiinnostuneita rahapeleistä (Binde 2009, 46). Digitaaliseen ympäristöön on kuitenkin jo nyt syntynyt hybridejä, jotka yhdistävät piirteitä niin rahapeleistä kuin viihdepeleistä. Verkossa myös perinteisten rahapelien ympärille on muodostunut samanlaisia kulttuurisia kerrostumia kuin videopelien ympärille, mistä ollaan kiinnostuneita yleisemmän pelitutkimuksen parissa.

Jos rahapelien ja muiden pelien välillä ylipäätään kulkee jokin raja, on se nykyisin hämälämpi kuin koskaan ennen varsinkin verkkoympäristössä. Kun peri-

aatteessa mikä tahansa peli voi toimia myös rahapelinä, on tätä mahdollisuutta todella päästy hyödyntämään nimenomaan internetin eri pelisivustoilla. Internet on mahdollistanut tilanteen, jossa tietyn pelin pelaajat voivat löytää itselleen ajallisista tai paikallisista rajoista riippumatta vastapelaajan, joka on valmis liittämään peliin rahapanoksen. Kun aiemmin esimerkiksi kaverukset pystyivät sopimaan, että he liittävätkin pelaamaansa peliin rahapanoksen lisäjännitystä tuomaan, internetin pelisivustojen kautta myös ennestään toisilleen vieraat pelaajat voivat nykyisin tehdä saman. Paremmat tulokset pelissä saavuttanut pelaaja korjaa rahapotin itselleen, ja pelin tarjonnut operaattori ottaa potista pienen siivun itselleen välityspalkkioksi. Samat pelit voivat yhdistää niin rahapanoksia ja -palkintoja, erilaisia pisteidenkeräämisjärjestelmiä kuin pelimenestyksen perusteella saatavia virtuaalisia lahjoja. (Kinunen 2010.)

Vaikka pelaamisen perusteella saatavia palkintoja ei suoranaisesti voisi muuttaa rahaksi pelinjärjestäjän palvelussa, toimii verkossa useita erilaisia virtuaalihuyllyjen kauppapaikkoja, joista voi ostaa ja myydä peleihin liittyviä tuotteita (Lehdonvirta 2009). Vaikkei peleistä saatavia virtuaalihuyllykkeitä muutettaisi rahaksi, toimivat ne silti eräänlaisena pääoman muotona ja valuuttana peleihin liittyvissä yhteisöissä. Mitä paremmin peleissä menestyy sitä enemmän saa välineitä sosiaaliseen vuorovaikutukseen peliin liittyvässä yhteisössä. Peleistä saatavat virtuaaliset palkinnot toimivat identiteetin symbolina yhteisöllisissä verkkopeleissä samantyyppisesti kuin raha toimii identiteetin symbolina kaikissa rahapeleissä.

Raha liittyy verkossa peleihin muutenkin uusin tavoin. Osalle pelaajista digitaalisista viihdepeleistä on tullut kilpaurheilun verrattavaa toimintaa, joilla pelaajat elättävät itsensä. Tällaisen e-sportsiksi tai elektroniseksi urheiluksi kutsutun pelaamisen kilpaturnauksissa liikkuu satojen tuhansien eurojen arvosta palkintorahaa (Hutchins 2008; Huhh 2008). Vaikka myös e-sportsista voi lyödä vetoa kansainvälisillä vedonlyöntisivustoilla aivan samalla tavalla kuin mistä tahansa urheilusta, ei elektronisessa urheilussa varsinaisesti ole kyse rahapeleistä perinteisessä mielessä, koska pelaajat eivät itse panosta rahaa peleihin. Kyseessä on kuitenkin yksi esimerkki siitä, kuinka uudenlaiset rahan ja pelien yhteenliittymät sekoittavat rajaa rahapelien ja muiden pelien välillä.

Toinen rajoja sekoittava trendi näkyy siinä, kuinka pelit saavat yhä enemmän palvelujen piirteitä (Stenros & Sotamaa 2009). Kun aiemmin pelin oston yhteydessä suoritettiin kertamaksu, jonka jälkeen peliä pystyi pelaamaan niin kauan kuin itse halusi, on verkkoon syntynyt erilaisia kausimaksuihin perustuvia pelaamisen muotoja. Niissä pelaajan täytyy suorittaa uusi maksu aina tietyn aikajakson, kuten kuukauden, jälkeen, jotta pystyisi jatkamaan pelaamista. Näisäkään verkkopelaamisen muodoissa pelaajat eivät varsinaisesti panosta rahaa peliin siten, että voisivat voittaa niistä rahapalkintoja, mutta pelaamiseen liittyy-silti piirteitä, jotka aiemmin ovat kuuluneet vain perinteisten rahapelien pariin.

Uudenlaiset pelien ja rahan yhteenliittymien muodot verkossa ovat jo sinänsä riittävä syy sille, että rahapelitutumuksen ja muun pelitutumuksen olisi syytä lähentyä toisiaan. Uusien pelien ja pelaamisen muotojen haltuun ottami-selle on tarjolla työkaluja molemmissa tutkimusperinteissä. Uusien verkkora-hapelien ja muiden verkkopelien myötä yhä oleellisemmaksi on tullut tarkas-tella, millä tavoin itse pelaaminen ja pelin ulkopuolinen vuorovaikutus liittyvät toisiinsa. Itse pelaamisen lisäksi pelaajat toimivat erilaisilla peleihin liittyvillä foorumeilla niin verkossa kuin verkon ulkopuolella. Se, mitä tapahtuu pelissä, vaikuttaa pelin ulkopuoliseen toimintaan, ja toisin päin. Juuri tämän dynamiikan tarkastelemiseen on löydettävissä työkaluja rahapelitutumuksen parista.

Myös perinteisempien rahapelaamisen muotojen tarkasteleminen rikastuu, kun niitä lähestytään eri teorianperinteistä käsin. Rahapelien viehätystä on vaikea kokonaisvaltaisesti ymmärtää, jos huomioimatta jätetään itse pelin vetovoima-tekijät, tai keskitytään vain peliin liittyvään rahaan. Yleisemmän pelitutumuksen puolelta saa työkaluja niin vanhojen kuin uusien pelimuotojen tarkastelemiseen ja sen niiden seikkojen ymmärtämiseen, jotka tekevät myös rahapelaamisesta itsetarkoitukseksi toimintaa.

Lähteet

- Aasved, Mikal (2003). *The Sociology of Gambling*. Springfield: Charles C Thomas Publisher, Ltd.
- Abt, Vicki & James F. Smith (1985). Ritual, Risk, and Reward: A Role Analysis of Race Track and Casino Encounters. *Journal of Gambling Behavior*, Vol. 1(1), Spring/Summer 1985, 64–75.
- Avery, Jacob (2009). Taking chances. The experience of gambling loss. *Ethnography*, Vol 10 (4), 459–474.
- Aula, Inkeri (2009). Osallistuminen ja raha Bahian capoeira angolassa. Teoksessa Minna Ruckenstein & Timo Kallinen (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 142–156.
- Binde, Per (2009). *Gambling motivation and involvement. A review of social science research*. The Swedish National Institute of Public Health, 2009:20.
- Caillios, Robert (2001). *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press (ransk. alkuteos 1958).
- Falk, Pasi & Pasi Mäenpää (1997). *Lottomiljonäärit. Turkinus suomalaisista lottovoittajista*. Tampere: Gaudteamus.
- Goffman, Erving (1967). *Where the action is. In Interaction Ritual*. New York: Patheon Books, 149–270.
- Goffman, Erving (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. New York: Harper and Row.
- Hirsto, Heidi (2009). Rahan seikkailut - sijoitusmarkkinoiden kulttuurisia jäsenyyksiä. Teoksessa Minna Ruckenstein & Timo Kallinen (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 72–83.
- Huhh, Jun-Sok (2008). Culture and Business of PC Bangs in Korea. *Games and Culture* (3), 26–37.
- Huizinga, Johan (1984). *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurisen leikkiteoksen määrittämiseksi*. Porvoo: WSOY, (holl. alkuteos 1938).
- Hutchins, Brett (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New media and society* (10)6, 851–869.

- Ilmonen, Kaj (2007). *Johan on markkinat. Kulutuksen sosiologista tarkasteltua*. Tampere: Vastapaino.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Kallinen, Timo & Minna Ruckenstein (2009). Johdanto: Raha ja sitä ohjaavat voimat. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 8–22.
- Kinnunen, Jani (2010). *Verkkorahapeleamisen muodonmuutos. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (THL), Raportti 12/2010*.
- Lehdonvirta, Vili (2009). Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research* (9), 97–113.
- Lehtonen, Turo-Kimmo (1999). *Rahan vallassa. Ostoksilla käyminen ja markkinatalouden arki*. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Pyyhäinen, Olli (2009). Simmelin raha. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 58–69.
- Reith, Gerda (1999). *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. London and New York: Routledge.
- Reith, Gerda (2007). Situating Gambling Studies. Teoksessa Garry Smith, David C. Hodgins & Robert J. Williams. *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. London: Elsevier.
- Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play. Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Stenros, Jaakko, Markus Montola & Frans Mäyrä (2007). *Pervasive Games in Ludic Society*. FuturePlay 2007, November 15–17 2007. Toronto, Canada.
- Simmel, Georg (1997) [1900]. *Rahan filosofia*. Doroga. Turku.
- Stenros, Jaakko & Olli Sotamaa (2009). *Commodification of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DIGRA 2009, 1–9.
- Thompson, William N. (1998). Casinos de Juegos del Mundo: A Survey of World Gambling. *The Annals of The American Academy of Political and Social Science* 556, 11–21.
- Zelizer, Viviana A. (1997). *The Social Meaning of Money: Pin money, paychecks, poor relief, and other currencies*. New York: Basic Books.

JULKAISU

II

Verkkorahapelaaminen ja online-aineistot

Jani Kinnunen & Frans Mäyrä

Teoksessa Raento, P. (toim.). *Rahapelaaminen Suomessa*. Gaudeamus, Helsinki, 180-195.

Artikkelin käyttöön väitöskirjan osana on saatu kustantajan lupa

Verkkorahapelaaminen ja online-aineistot

JANI KINNUNEN & FRANS MÄYRÄ

Rahapelaaminen ja muu pelaaminen ovat muuttuneet suuresti viime vuosina. Pelien yhä tiiviimpi kytkös tietotekniikkaan, digitaaliseen mediaan ja internetiin haastavat paitsi sen, miten pelejä jaellaan ja miten niihin osallistumista säädellään, myös pelaamista ymmärtämään pyrkivän tutkijan. Tässä luvussa esittelemme verkkorahapelien tutkimusta pohtimalla tietoverkkojen erityispiirteitä tutkimusympäristönä ja verkkorahapelien sijoittumista pelillisten kulttuurimuotojen kenttään.

Monitieteinen, monimetodinen ja tieteidenvälinen toiminta pelien tutkimuksessa on melko tyypillistä ja kytkeytyy pelin moniulotteiseen olemisen tapaan. Peli voidaan ymmärtää muun muassa tuotteeksi, palveluksi, pelillisen vuorovaikutuksen paikaksi, kokemukseksi tai tapahtumaksi. Pelaamista on perinteisesti lähestytty tutkimalla sen vaikutuksia tai sitä kehystäviä instituutioita, mutta 2000-luvulla suosiotaan on lisännyt erityisesti kulttuurinen pelitutkimus (*game studies*). Pelin analysointi vuorovaikutteisena taide- ja kulttuurimuotona vertautuu tässä tarkasteltavassa vaikkapa kerrontakirjallisuuden, improvisaatioteatterin tai urheilun tutkimukseen.

Pelien monimuotoisuus sai filosofi Ludvig Wittgensteinin (1953/2001, 27–28) käyttämään niitä esimerkkinä *perheyhtäläisyydestä*: yksittäisillä peleillä on yhteisiä piirteitä, jotka liittävät ne osaksi samaa ilmiökenttää, mutta ei ole yhtä piirrettä, jonka kaikki pelit jakaisivat. Pokerin tai loton kaltaisella rahapelillä tai niiden harrastamisen muodoilla onkin melko vähän näkyvää yhteyttä esimerkiksi roolipeleihin tai toiminnallisiin videopeleihin. Myös näiden pelimuotojen tutkimus on ollut pitkälti erikoistunutta ja vuoropuhelu tutkimustraditioiden välillä varsin vähäistä. Digitaaliset pelit kuitenkin yhä enemmän sekoittavat ja yhdistelevät piirteitä erillisistä peleistä. Viihdepelin ja rahapelin välinen suhde on muuttumassa tavalla, joka haastaa erityisesti verkkopelien tutkimuksen (ks. esim. Kinnunen 2010, 13). Tutkimusalueiden välinen vuoropuhelu ja

monimenetelmäinen tutkimusyhteistyö ovat tapoja vastata näihin haasteisiin.

VERKKORAHAPELAAMINEN SOSIAALISENA TOIMINTANA

Verkkorahapelaaminen on lisääntynyt koko ajan sen jälkeen, kun ensimmäiset kaupalliset pelipaikat avattiin internetissä 1990-luvun puolivälissä. On arvioitu, että vuodesta 2001 vuoteen 2010 verkkorahapelaamisen liikevaihto yli viisinkertaistui noin 25 miljardiin dollariin vuodessa (Raventos & Zolezzi 2011, 300). Erilaisia rahapelisivustoja arvioitiin olevan maailmassa vuoden 2011 lopussa noin 2700 (Gainsbury ym. 2012, 1). Vaikka verkkorahapelaamista tarjoavat myös kansalliset monopoliyhtiöt (kuten RAY ja Veikkaus), toimii suurin osa yhtiöistä Maltan tai Karibian pientensaarten kaltaisissa veroparatiiseissa kansallisten säädösten ulkopuolella. Maantieteellisesti rajatulle alueelle keskittynyt perinteinen rahapeliliiketoiminta joutuu nykyisin kilpailemaan samoista asiakkaista globaalien verkkorahapeliyhtiöiden kanssa (Cooper 2011, 4).

Aluksi verkkoon kehitettiin sähköisiä versioita perinteisistä onnenpeleistä, kuten arvonnoista. Varhaisesta verkkorahapelaamisesta sosiaalisuus puuttui lähes kokonaan. Pelaaja pelasi yksin pelinjärjestäjää vastaan, usein anonymisti. Ilman kontaktia muihin ihmisiin pelaajien oli mahdotonta tarkkailla, millä tavalla ja kuinka paljon muut pelaavat. Lisäksi vuorovaikutuksen puute lisäsi peliongelman kehittymisen riskiä (Griffiths 2003, 560–561). Verkkopelaaminen on kuitenkin muuttunut pelaajien välisen vuorovaikutuksen kentäksi, kun internet on kehittynyt aiempaa sosiaalisemmaksi ympäristöksi (esim. Lietsala & Sirkkunen 2008, 19–20). Useille verkkoympäristöön kehitetyille rahapeleille onkin ominaista se, että niissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Pelinjärjestäjä on nyt välittäjä, jonka kautta toisilleen vieraat osallistujat löytävät toisensa ja voivat sopia lyövänsä vetoa jostain tapahtumasta.

Pokeri muistuttaa monia uudenlaisia verkkorahapelaamisen muotoja siinä, että sitäkin pelataan yleensä muita pelaajia eikä pelinjärjestäjää vastaan (Wood & Griffiths 2008, 81). Verkkoympäristön ansiosta saman virtuaalisen pelipöydän äärelle voi kokoontua pelaajia kaikkialta maailmasta. Omantasaisen peliseurauksen löytäminen ei edellytä matkustamista kasinosta toiseen, kuten täytyi tehdä ennen nettipokerin yleistymistä 2000-luvulla.

Pokerin siirtyminen internetiin on yksi selitys sen kasvaneelle suosiolle viime vuosina. Yhtä tärkeää on sen näkyminen muualla medi-

assa. Erityisesti pokerin kehittyminen televisioidun urheiluviihteen kaltaiseksi mediailmiöksi on lisännyt pelaajia (Svartsjö ym. 2008, 21–24). Urheiluun verrattavaa toimintaa pokerin pelaamisesta tekee se, että siinä pelaajat pystyvät omilla taidoillaan vaikuttamaan lopputulokseen (Croson ym. 2008, 27–28). Toisaalta pokeriin kuuluu myös sattuma, jonka takia paraskin pelaaja häviää joskus ja aloittelija voi yksittäisissä peleissä voittaa ammattilaisen. Muun muassa näistä syistä pokerin pelaamisen televisioinnista saadaan rakennettua mielenkiintoista draamaa, joka kiinnostaa suurta yleisöä.

Itse pelaaminen ja pelin ulkopuoliset ilmiöt liittyvät olennaisesti toisiinsa verkkorahapelaamisessa. Pelaajien välinen vuorovaikutus ei rajoitu pelkästään peliin, vaan jatkuu monin tavoin muissa medioissa. Tietoisuus yleisöstä ja fanien huomio voivat palkita pelaajia rahavoittojen lisäksi (Kinnunen 2011, 88). Omien ja muiden pelien analyysijä varten on kehittynyt erikoistunut pokerilehdistö, jota täydentävät pelaajien harrastusfoorumit internetissä. Pokeriin keskittyvät aikakauslehdet muistuttavat monin tavoin urheilulehtiä, ja toisaalta myös perinteisempi urheilumedia on käsitellyt pokeria urheilulajina (Schuck 2010, 1614). Foorumeilla jokainen pelaaja pääsee lausumaan oman mielipiteensä pokeriin liittyvistä asioista sekä keskustelemaan niistä muiden kiinnostuneiden kanssa. Foorumeilla toimimalla voi kehittää itseään paremmaksi pelaajaksi ja samalla luoda ja vahvistaa sosiaalisia suhteita muihin pelaajiin.

INTERNET TUTKIMUSYMPÄRISTÖNÄ

Pokeri osoittaa, että myös pelaamisen ulkopuoliset ilmiöt vaikuttavat pelaajien pelikokemukseen. Peliin liittyvät ilmiöt ja sen sisäinen toiminta liittyvät monin sitein yhteen (Farnsworth & Austrin 2010, 1121). Peliin liittyvät ilmiöt eivät rajaudu sen ominaisuuksiin, mutta niiden tarkastelu ilman kyseisen pelin erityis- tai ominaispiirteiden analyysia voi johtaa vajavaisiin tai virheellisiin päätelmiin. Verkkorahapelaamisessa on tärkeä ymmärtää myös virtuaalisen ympäristön erityislaatu pelaamisen ja pelaajien välisen vuorovaikutuksen kehyksenä.

Samalla kun internet on yleistynyt osaksi arkea, raja virtuaalisen ja ”todellisen” maailman välillä on hämärtynyt. Toiminta ja ihmissuhteet virtuaalisessa ympäristössä limittyvät ja jatkuvat monin eri tavoin fyysisessä maailmassa, eikä useinkaan ole mielekäästä erottaa niitä toisistaan. Hedelmällisempää on tarkastella kokonaisuutta ja miettiä, kuinka

toiminta virtuaalisessa ympäristössä asettuu arkielämän osaksi. Mikä merkitys internetillä on ihmisten väliselle sosiaaliselle kanssakäymiselle, viestinnälle, tiedonhauulle, työlle, vapaa-ajanvietolle – tai rahapelien pelaamiselle? Internet ei yksistään määritä näitä toimintoja, mutta sillä voi olla tärkeä rooli toimintatapojen synnyssä ja kehittämisessä. Toiminta internetissä ei puolestaan ole irrallaan sen ulkopuolisista toiminnoista, eikä niitä sen vuoksi kannata rajata verkkorahapelaamisenkaan tarkastelun ulkopuolelle.

Internetille on yleisesti leimallista vakiintuneiden rajojen rikkominen, hämärtäminen tai hämmentäminen. Erityisesti tämä koskee paikallisia ja ajallisia rajoja tai rajoituksia, jotka määrittivät sosiaalisia suhteita ja kokemusta maailmasta ennen digitaalisen verkon yleistymistä. Vaikka internet mahdollistaa reaaliaikaisen kanssakäymisen ihmisten välillä esimerkiksi rahapeleissä, on verkkoympäristölle ominaista myös eriaikainen (asynkroninen) toiminta. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien ei tarvitse olla yhtä aikaa pelin äärellä, vaikka he pelaisivatkin toisiaan vastaan. Ensimmäisen pelaajan tilanne tai tulos jää muistiin, johon verrataan myöhemmin aloittaneen osallistujan tilannetta tai tulosta.

Asynkroninen viestintä ja toiminta internetissä mahdollistavat sen, ettei yksittäistä toimintoa varten tarvitse ennakolta sopia yhteistä kokoon-tumisaikaa ja -paikkaa. Sen sijaan tehtäviä ja toimintoja voi lomittaa toisten kanssa ja tehdä niitä itselle parhaiten sopivassa tilanteessa ja järjestyksessä. Riippumattomuutta ajasta ja paikasta vahvistavat mobiililaitteet, jotka kulkevat käyttäjänsä mukana. Verkon välityksellä voi viestiä tai nettiyhteisössä toimia kännykällä vaikka bussia odotellessa, muutamassa minuutissa. Kotona pöytätietokoneella voi jatkaa siitä, mihin toiminta jäi bussin saapuessa pysäkillä.

2000-luvulla suosituksi tulleet sosiaalisen median palvelut, kuten Facebook, yhdistävät synkronisia ja asynkronisia toiminnan tapoja. Tämä on yksi syy niiden suosioon. Reaaliaikaista viestintää palvelee esimerkiksi chat, ja Facebookin pokerisovelluksissa toimitaan samassa virtuaalisessa tilassa samaan aikaan muiden pelaajien kanssa. Kuitenkin suurin osa viestinnästä Facebookissa on eriaikaista. Kaverit näkevät toistensa päivitykset kirjautuessaan palveluun, jolloin he voivat kommentoida niitä ja vastata esimerkiksi pelihaasteisiin. Suurin osa Facebookissa pelattavista peleistä on tällä tavoin eriaikaisia, vaikka niitä pelataankin muiden kanssa ja niillä vaalitaan sosiaalisia suhteita.

Verkkoympäristössä toimiminen kiinnittyy muun maailman toimintoihin myös siten, että verkkoon mennään aina jonkin fyysisen maailman laitteella. Sekä laitteen että sitä ympäröivän tilan ominaisuudet vaikuttavat siihen, mitä ja millä tavalla verkkoympäristön mahdollisuuksia voi hyödyntää. Yhteys bussipysäkiltä kännykän kautta verkkoon on mahdollisuuksiltaan huomattavasti rajallisempi kuin yhteys, joka on luotu kotoa vapaa-ajalla tehokkaan tietokoneen välityksellä. Internetissä tai muussa verkkoympäristössä toimimisella on aina jokin yhteiskunnallinen ja kulttuurinen ympäristö. Jos halutaan ymmärtää esimerkiksi verkkorahapelaajan pelikokemusta, on huomio kiinnitettävä niin peliin ja pelaajaan kuin näitä ympäröiviin tilannetekijöihin ja sosiokulttuuriseen asetelmaan (vrt. Ermi & Mäyrä 2007, 46). Verkossa toimitaan ja rahapelejä pelataan aina myös verkon ulkopuolella.

Huolimatta siitä, että pokerin ympärille on kasvanut monenlaisten suhteiden, ilmiöiden ja merkitysten rypäs, ei sen jokaista osa-aluetta tarvitse tutkimuksessa analysoida samalla tarkkuudella. Ilmiöiden välisten suhteiden ymmärtäminen auttaa tutkimuskohteen perustellussa rajaamisessa, jolloin voidaan keskittyä olennaisen aineiston keräämiseen ja analysoimiseen. Pelin tai pelaajan ominaisuuksista, niiden välisestä vuorovaikutuksesta tai pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta pelaamisen aikana ja sen ulkopuolella kertovat osittain eri aineistot, vaikka nekin voivat liittyä toisiinsa monella tavalla.

ONLINE-AINEISTOT

Online-aineistot voivat muodostua eri tavoin. Sähköisessä ympäristössä toimiessaan ihmiset jättävät sinne aina jälkiä tekemisistään. Esimerkiksi verkkorahapelaajien ratkaisut pelissä on mahdollista tallentaa pienintä siirtoa myöten. Tällainen automaattisesti syntyvä pelidata on kuitenkin usein vain pelinjärjestäjien käytössä. Ulkopuolinen tutkija joutuu yleensä hyödyntämään muita menetelmiä pelaajia tavoitellessaan. Aiemmin tutkimusta varten kehitettyjä menetelmiä voi siirtää ja soveltaa verkkoympäristöön (Lee ym. 2008, 5). Kyselyjen tekeminen pelaajille tai heidän haastattelemisensa ja havainnointinsa verkossa ovat periaatteiltaan samankaltaisia kuin aineiston kerääminen verkon ulkopuolella. Ajallisten ja paikallisten rajoitteiden ylittäminen sekä uusien teknologioiden edullisuus pätevät myös aineistojen keräämiseen verkkoympäristössä. Toisaalta massiivisetkaan online-aineistot eivät takaa tulosten yleistettävyyttä, jos ne on kerätty väärin.

Verkossa voi olla helpompi kerätä aineistoja kuin sen ulkopuolella. Tästä syystä myös erilaisia aineiston keräämisen tapoja voi yhdistellä aiempaa helpommin. Automaattisesti tallentuvan pelidatan lisäksi voi esimerkiksi kerätä kyselyaineistoa ja havainnoida pelaajia verkon eri foorumeilla. Yksi aineisto voi palvella toisen aineiston keräämisen pohjana. Eri tavoin kerätyt aineistot täydentävät toisiaan ja avaavat uusia näkökulmia analyysiin. Verkkorahapelaamista tutkittaessa ei myöskään tarvitse rajoittua online-aineistoihin. Pelistä kertyvän sähköisen datan, nettikyselyjen, -haastattelujen ja verkkoympäristössä havainnoinnin lisäksi pelaajia voi tarkkailla verkon ulkopuolella, jolloin pelaajan toimet ruudun toisella puolella otetaan huomioon. Tässäkin tehtävässä voi hyödyntää internetiä.

AUTOMAATTISESTI TALLENTUVA DATA JA KOEASETELMA. Verkossa pelaaminen on sähköistä, mikä tarkoittaa, että kaikki pelin vaiheet voidaan tallentaa sähköiseen muotoon (vrt. Rasmussen 2008, 89). Jokaisesta pelin tapahtumasta ja pelaajan tekemästä siirrosta saadaan jälki tietokantaan, jota voi myöhemmin tarkastella ja analysoida (Janetzko 2008, 166–170). Sitten kun on päätetty, mitä tietoja halutaan kerätä, ne tallentuvat automaattisesti sitä mukaa, kun sivustolla on toimintaa. Taulukkoon 1 olemme koonneet esimerkkejä siitä, millaisiin kysymyksiin automaattisesti tallentuvaa pelidataa keräämällä voidaan vastata.

Automaattisesti tallentuva pelidata on yleensä pelkästään kerääjänsä – käytännössä pelinjärjestäjän – käytössä. Aineiston saaminen riippumattomaan tutkimuskäyttöön voi olla vaikeaa. Pelinjärjestäjät eivät halua luovuttaa keräämäänsä aineistoa ulkopuolisille esimerkiksi kilpailullisista syistä. Toisaalta se voi sisältää pelaajien henkilöllisyyteen liittyviä tietoja, joita ei pidäkään luovuttaa, ainakaan ilman pelaajien lupaa tai aineiston anonymisointia.

Jotkut pelinjärjestäjät kuitenkin julkaisevat keräämiinsä tietoihin perustuvia tunnuslukuja pelaajistaan. Esimerkiksi pelaajien keski-ikästä, sukupuolijakaumasta, vuoden aikana pelattujen pelien määrästä ja keskimääräisestä panoksen koosta voi saada tietoja pelinjärjestäjien nettisivuilta. Näitä tietoja voi käyttää vertailuaineistona itse kerätyille datalle. Omassa tutkimuksessa saatuja tietoja ja tuloksia voi verrata julkisiin tietoihin ja päätellä, kuinka hyvin omat tulokset ovat yleistettävissä johonkin laajempaan pelaajaryhmään.

TAULUKKO 1. Esimerkkejä tiedosta, jota saadaan automaattisesti tallentuvaa rahapeli-dataa keräämällä.

	Aika	Raha	Sosiaaliset suhteet
Mitä voidaan tarkastella?	Koska pelaaminen alkoi	Kuinka suurilla panoksilla pelataan	Keitä on saman pelipöydän äärellä
	Kuinka kauan pelaaminen kesti	Kuinka paljon pelikassassa on rahaa	Kenen kanssa jutellaan chatissä
	Kuinka pitkään pelin vaihe, yksittäinen peli tai pelisessio kesti	Kuinka suuria summia pelitililtä nostetaan tai sinne talletetaan	Pelataanko yleensä tuttujen vai tuntemattomien kanssa
	Kuinka kauan pelisivustolla vietettiin aikaa	Kuinka suuria ovat pelaajien voitot ja tappiot	Vaihteleeko ajankäyttö peliseuran mukaan
	Kuinka monta peliä yhdellä käyntikerralla pelataan	Vaikuttaako voitossummien koko pelattujen pelien määrään	Vaihtelevatko pelaamiseen käytetyt summat peliseuran mukaan
	Kuinka monesti tietyn ajan kuluessa sivustolla vierailaan		

Raakamuotoista pelidataa voi kerätä joko yhteistyössä pelinjärjestäjän kanssa tai perustamalla oman pelisivuston. Koska pelisivuston perustaminen pelkästään tutkimuskäyttöön on kallista (esim. Hewson & Laurent 2008, 64), käytännössä yhteistyö jää ainoaksi vaihtoehdoksi. Pelinjärjestäjä voi luovuttaa tutkijalle joko osan tai kaiken valmiista datastaan, tai tutkimusta varten voidaan perustaa pelinjärjestäjän sivustolle koeeasetelma, jolla aineisto kerätään.

Pelidatan kerääminen ja hyödyntäminen tutkimuksessa edellyttää selkeitä sopimuksia eri osapuolten kesken. Aivan kuten peliyrityksellä on oikeus hallinnoida omasta palvelustaan kerättyä aineistoa, täytyy tutkimusta varten kerätyn tai luovutetun aineiston hallinnoinnin jäädä tutkijoille (Eynon ym. 2008, 28). Mikäli yritys pääsee vaikuttamaan tutkimuksen tekemiseen tai tuloksiin, seuraa siitä vakava uhka tutkimuksen luotettavuudelle ja puolueettomuudelle.

Kun sopimusasiat ovat kunnossa, koeasetelman järjestäminen yhteistyössä peliyrityksen kanssa antaa hyvän mahdollisuuden rikkaan tutkimusaineiston keräämiseen. Yrityksillä on teknistä osaamista ja valmis ympäristö, johon koeasetelman voi järjestää. Jokainen pelaaja ja hänen tekemisensä ovat yksilöitävissä aineistosta. Periaatteessa vain tutkijoiden tekemä rajaus ohjaa sitä, mitä kaikkea halutaan tai kannattaa tallentaa (Blank 2008, 542–545). Lisäksi koesivustolle rekisteröityjiltä päästään kysymään juuri niitä asioita, jotka ovat tutkimuksessa olennaisia.

Kun automaattisesti tallennettua pelidataa yhdistetään esimerkiksi kyselylomakkeilla kerättyihin tietoihin, voidaan profiloida erilaisia pelaajia ja pelityylejä. Lomakevastauksista saatuja tietoja, esimerkiksi pelaajien asenteita, voidaan verrata siihen, mitä he pelipalvelussa tekivät. Lomakkeissa pelaajat saattavat esimerkiksi arvioida pelaamiseen käyttämänsä aikaa virheellisesti, mikä paljastuu, kun vastauksia verrataan automaattisesti tallentuneisiin tietoihin. Jos pelaajilta on rekisteröitymisen yhteydessä kysytty yhteystietoja ja halukkuutta osallistua mahdolliseen jatkotutkimukseen, voi analyysivaiheessa seuloutuville erityyppisille pelaajille tehdä teema- tai syvähaastatteluita. Haastatteluista saatavia tuloksia voi edelleen keskusteluttaa ja yhdistää pelidatan analyysin perusteella saatuihin tuloksiin (Vehovar & Manfreda 2008, 186–187).

Pelidatan automaattisella tallentamisella päästään monipuolisesti käsiksi siihen, mitä pelaajat pelipalvelussa tai -sivustolla itse asiassa tekevät. Näin ei kuitenkaan nähdä, mitä ruudun toisella puolella tapahtuu. Millaisessa ympäristössä pelaaja on päätelaitteensa kanssa? Onko hänellä seuraa tai mitä muuta hän tekee pelaamisen ohessa? Vastausten saamiseksi on kerättävä lisäksi muuta aineistoa, jota voi yhdistää pelidataan.

NETTIKYSELYT. Nettikyselyjen ja muiden kyselyjen tekemisen periaatteet ovat samanlaisia. Laadittiinpa kyselylomake sähköiseen tai paperiseen muotoon lomakkeen pituus ja kysymysten ja vastausvaihtoehtojen muotoilu on sovitettava kohdeyleisön ominaisuuksia vastaavaksi. Sähköinen ympäristö ei myöskään vapauta tilastotieteellisistä ehdoista ja ohjeista, joilla kyselyyn vastaajien otanta suoritetaan, jos kyselyn tulokset halutaan yleistää koskemaan laajempaa populaatiota. Kyselytutkimusten tekoa käsittelevissä oppaissa ohjeistetaan lomakkeiden suunnitteluun ja kyselyn toteuttamiseen (esim. Metsämuuronen 2009, 50–85). Myös nettikyselyjen laadinnassa huolellinen suunnittelu on ensiarvoisen tärkeää

luotettavien tulosten saavuttamiseksi. Nettikyselyiden tekeminen on helppoa, mutta tulosten yleistettävyys on monesti ongelma.

Sähköisen kyselyn suurimpia hyötyjä on se, että vastaukset saadaan tilasto-ohjelmien ymmärtämässä muodossa, eikä niitä tarvitse syöttää käsin paperilta ohjelmiin. Varsinkin lomakkeet, jotka eivät sisällä avoimia vastauksia, ovat monesti suoraan siirrettävissä esimerkiksi SPSS-ohjelmaan analysoitaviksi. Tämä voi vastaajien määrästä riippuen nopeuttaa työtä huomattavasti.

Nettikyselyjen tekemiseen saa verkosta ohjelmia, joista jotkut ovat ilmaisia (ks. Fricker 2008, 197; Kaczmirek 2008, 237). Maksullisissa versioissa on usein paremmat mahdollisuudet muokata kyselylomake halua-mansa kaltaiseksi. Ilmaisohjelmia käytettäessä täytyy useimmiten tyytyä ennalta määrättyyn lomakkeen rakenteeseen. Esimerkiksi avoimen vastausvaihtoehdon liittäminen osaksi valintakysymystä voi olla estetty. Vastaavilta ongelmilta vältytään paperista kyselylomaketta laadittaessa ja silloin, kun sähköinen kyselylomake koodataan kokonaan itse. Monesti tutkimuksen tekijältä puuttuu tarvittava ohjelmointiosaaminen, joten valmiiden lomakeohjelmien käyttäminen voi olla järkevin vaihtoehto.

Koska nettikyselyitä on helppo laatia eri ohjelmilla, on niitä helppo tehdä huolimattomasti. Vaikka kysymysten kirjoittaminen lomakkeeseen on vaivatonta, kannattaa siihen jättää vain välttämättömät kysymykset (Best & Krueger 2008, 223), koska liian pitkäksi miellettyyn kyselyyn ei vastata. Kiinnostusta karsii myös nettikyselyjen suoranainen tulva. Jos netin käyttäjät kokevat, etteivät he hyödy kyselyyn vastaamisesta, eivät he sitä tee. Kyselyn tulosten toimittaminen vastaajille on yksi tapa lisätä vastaamishalukkuutta. Esimerkiksi verkkorahapelaajia saattaa kiinnostaa itsensä ja oman pelaamisensa vertaaminen muihin pelaajiin. Muutenkin hyvin hoidettu tiedottaminen tutkimuksesta parantaa vastaushalukkuutta.

Kyselyn kohderyhmä vaikuttaa kysymysten laadintaan ja siihen, minne kysely tai linkki siitä sijoitetaan. Aktiivisille pokerin harrastajille suunnatuista kysymyksistä voi muokata täsmällisemmin alakulttuurin asioita mittaavia kuin koko Suomen väestölle tarkoitettun kyselyn kysymyksistä. Verkkorahapelien pelaajia voi tavoitella esimerkiksi pelinjärjestäjien sivustoilta tai pelaajien harrastus- ja keskustelufoorumeilta. Liittipä linkin kyselystä mille tahansa sivustolle, on siihen hyvä ensin pyytää lupa sivuston ylläpitäjältä.

Nettikyselyillä voi saavuttaa suuria vastaajamääriä. Esimerkiksi pokerin pelaajille suunnattu kysely, josta on ilmoitettu harrastusfoorumeilla, saa nopeasti satoja vastauksia. Vastausten suuri määrä ei kuitenkaan välttämättä paranna tutkimuksen luotettavuutta tai tulosten yleistettävyyttä, jos populaation kokoa, esimerkiksi suomalaisten pokerinpelaajien määrää, ei tunneta etukäteen (Fricker 2008, 195–197). Pokerifoorumeiden kautta kyselyyn vastanneet voivat edustaa joko pientä osaa kaikista suomalaisista pokerin pelaajista tai kattavasti kaikkia pelaajia. Jos tutkijalla ei ole keinoa varmistua asiasta, tulosten luotettava yleistäminen on mahdotonta. Tällöinkin tuloksilla voidaan kuitenkin todentaa jonkin ilmiön olemassaolo. Jos kyselyyn vastaa esimerkiksi alaikäisiä pelaajia, voidaan sanoa, että ainakin osa alaikäisistä pelaa rahapelejä internetissä, mutta luotettavasti ei voida väittää, että jokin tietty prosentti alaikäistä tekee näin. Ilmiön löytyminen voi kuitenkin olla merkittävä tulos ja lähtökohta jatkotutkimukselle.

Jos populaatio tunnetaan etukäteen, voidaan kyselylomake tai linkki kyselyyn lähettää kaikille kohderyhmän jäsenille tai vain osalle siitä. Vastaajat voidaan valita esimerkiksi satunnaisotannalla tai tutkija voi valita harkinnanvaraisen näytteen populaatiosta. Vain satunnaisotannalla tehty kysely, jossa on tarpeeksi suuri vastausprosentti, edustaa tietyillä virhemarginaaleilla koko populaatiota (Best & Krueger 2004, 13). Nettikyselytkin on mahdollista tehdä satunnaisotantaa hyödyntäen, mutta usein ne ovat kaikille avoimia, jolloin vastaajat valikoituvat niihin oma-aloitteisesti. Kun kyselyn laatija ei itse voi valita, kuka lomakkeeseen pääsee vastaamaan, ei tiedetä luotettavasti keitä vastaajat edustavat (Rasmussen 2008, 88–89).

Nettikyselyillä voi kerätä osan tutkimusaineistosta ja hankkia haastateltavia. Kyselyn tuloksista voi hahmottaa esimerkiksi erilaisia pelaajaryhmiä, joiden edustajia haastatteleamalla kyselyn tulokset syventyvät. Kyselyvastaukset toimivat taustatietoina, joiden perusteella voidaan laatia haastattelukysymyksiä tai suunnitella muun lisäaineiston keruuta.

HAASTATTELUT VERKOSSA. Verkkoympäristössä tehtyjen haastattelujen etuja on se, ettei haastateltavien välttämättä tarvitse kokoontua samaan paikkaan eikä kysymyksiin tarvitse vastata reaaliaikaisesti (Hewson & Laurent 2008, 67–68). Haastattelut voidaan tehdä tekstipohjaisesti esimerkiksi hyödyntämällä sähköpostia, pikaviestimiä, IRC-kanavia, chatiä, pelin sisäisiä keskustelukanavia tai keskustelufoorumeita. Jos käytetään

VoIP- (Voice over Internet Protocol) eli internet-puheluita esimerkiksi Skype-ohjelmalla tai pelin sisäistä ääntä tallentavia kanavia, muistuttavat verkkoympäristössä tehdyt haastattelut puhelinhaastatteluita. Haastatteluihin voi liittää kuvaa esimerkiksi web-kameroiden välityksellä.

Verkossa tehtävät haastattelut on helppo tallentaa. Esimerkiksi tekstipohjaiset haastattelut tallentuvat sen ohjelman muistiin, jolla haastattelu tehtiin. Äänen ja kuvan tallentamiseksi on olemassa useita kaappausohjelmia. Myös perinteisemmät työkalut, kuten nauhuri, sopivat verkossa tehtyjen äänihaastatteluiden tallentamiseen.

Haastattelijan ja haastateltavan sijoittuminen eri tilaan, toisin kuin kasvokkain toteutettavissa haastatteluissa, voi olla sekä etu että haitta (O'Connor ym. 2008, 276). Haastattelijan on vaikea tavoittaa sanattomia viestejä, ellei hän hyödynnä esimerkiksi videokuvaa, mutta toisaalta haastateltavan voi olla helpompi puhua henkilökohtaisista asioista ”kasvottomalle” haastattelijalle. Viime kädessä tutkimuksen tavoitteet määräävät, onko haastatteleminen mielekkäämpää verkossa vai kasvokkain samassa fyysisessä tilassa.

HAVAINNOINTI ERI YMPÄRISTÖISSÄ. Yksi tapa tutkia verkkorahapelamista on pelata itse ja toimia samoissa verkkoyhteisöissä muiden pelaajien kanssa. Tällöin perinteisiä etnografisia tutkimusmenetelmiä (esim. Newman 1968; Geertz 1972) voidaan soveltaa verkkoympäristöön (Hine 2008; Schroeder & Bailenson 2008, 329; Jouhki 2011b, 81). Havainnoimalla kerätty aineisto voi koostua tekstistä, numeerisesta datasta, äänestä, valokuvista tai liikkuvasta kuvasta (Fischer ym. 2008, 522–525). Esimerkiksi virtuaalisen pokeripöydän tilanteet ja pelaajien välinen chat tallentuvat kuvan ja äänen kaappausohjelmilla, jotka tallentavat kaiken, mitä kuva-ruudulla näkyy. Tällainen aineisto on purettava itse osiin toisin kuin automaattisesti tallentuvaa dataa käsiteltäessä. Pokerin pelaajat käyttävät myös monia omaa ja muiden pelaajien pelaamista analysoivia ohjelmia (kuten Poker Office tai Poker Tracker), jotka soveltuvat tutkimuskäyttöön. Tällaiset ohjelmat tallentavat esimerkiksi pelaajien pelihistoriaa ja käyttäytymistä eri tilanteissa, ja niiden käyttö on yleensä sallittua (Johansson & Sönströd 2009, 99).

Pelaajat tuottavat tietoa pelaamisestaan ja peleihin liittyvistä asioista monille verkkosivustoille, joihin pääsee periaatteessa kuka tahansa (esim. Wakeford & Cohen 2008, 307–308). Aineiston tallentamiseen on useita

teknisiä mahdollisuuksia, mutta sen jatkokäsittely ja analysointi voi olla huomattavasti työläämpää kuin esimerkiksi automaattisesti tallentuvan datan käsittely, jossa aineiston saa suoraan tilasto-ohjelmien ymmärtämässä muodossa. Toisaalta havainnoimalla kerättyä aineistoa ei välttämättä ole tarkoituskaan käyttää samalla tavalla kuin tilastoja. Pelaajien toiminnan laadullinen analyysi voi muodostua tärkeämmäksi. Aineistoa analysoimalla on mahdollista päästä käsiksi pelaajien tuottamiin merkityks maailmoihin, tulkintoihin ja vuorovaikutukseen niin itse pelissä kuin siihen kytkeytyvissä verkostoissakin.

Havainnointi voi jatkua verkkoympäristöstä ruudun toiselle puolelle. Tutkija voi mennä itse fyysisesti samaan tilaan pelaajan kanssa, havainnoida pelaamista ja ympäristöä ja tallentaa havaintonsa. Jos tutkittavana on maantieteellisesti laajalle levinnyt pelaajajoukko, tämä voi olla hankalaa. Pelaajan tietokoneeseen liitettävän kameran ja mikrofonin kautta tutkija voi päästä tarkkailemaan häntä pelitilanteessa etänä. Kuvan ja äänen välittäminen verkossa on teknisesti helppoa ja tallennukseen voi käyttää useampaakin kuin yhtä kameraa (Hindmarsh 2008, 345–346). Peliympäristön ja pelaajan havainnoinnin lisäksi voidaan yhtä aikaa tallentaa ruudulla näkyvät pelitilanteet, jolloin päästään hyvin lähelle kokonaisvaltaista pelitilannetta.

TUTKIMUKSEN EETTISYYS

Eettinen tutkimus pyrkii eliminoimaan mahdollisuuden, että tutkimuksesta aiheutuisi tutkittaville haittaa. Tutkimuksen hyötyjä ja mahdollisia haittoja punnitaan ennen tutkimusta, sen aikana ja sen jälkeen. Havaitut ongelmat poistetaan muuttamalla asetelmaa tai keskeyttämällä tutkimus. Tutkimuksen jälkeenkin aineistosta on huolehdittava eettisesti hyväksyttävällä tavalla. Yleisiä tutkimusta koskevia eettisiä ohjeita ja suosituksia saa esimerkiksi Henriikka Clarkeburnin ja Arto Mustajoen (2007) teoksesta. Monitieteistä rahapelitutkimusta koskevia eettisiä ohjeita tarjoavat eri tieteenalojen kansalliset ja kansainväliset yhdistykset (kuten American Sociological Association ja American Psychological Association) (Shaffer ym. 2001, 1–2). Verkossa tehtävää tutkimusta ohjeistaa esimerkiksi nettitutkijoiden Association of Internet Researchers -yhdistyksen eettinen opas (Ess & AoIR:n työryhmä 2002).

Tutkijan ja tutkittavan suhde sekä tutkittavien itsemääräämisoikeus ovat tärkeitä eettisiä kysymyksiä tutkittaessa online-ympäristöissä.

Aineistot eroavat toisistaan muun muassa siinä, onko ne kerätty suoraan tutkittavilta ihmisiltä vai muodostuvatko ne välillisesti, kun tutkittavat toimivat online-ympäristöissä. Kun aineistoa kerätään suoraan tutkittavilta esimerkiksi kyselyillä, haastatteluilla tai koeasetelmilla, tutkittavilla on oltava mahdollisuus itse päättää osallistumisestaan. Päätöksen tueksi on tarjottava mahdollisimman kattavasti tietoa tutkimuksen tavoitteista, kestosta, hyödyistä ja mahdollisista haitoista sekä muista olennaisista seikoista, jotta tutkittavat käsittävät, mihin ovat suostumassa (Eynon ym. 2008, 29–30). Jos verkossa pidetään kanava auki lisätietoja halua-ville, tutkittavilla on mahdollisuus irrottautua tutkimuksesta myös sen edetessä. Julkista, avointa ja anonymia keskustelua sisältävää verkkofoorumia sen sijaan lähestytään tutkimuksessa yleensä vapaammin, tekstianalyysin lähestymistapoja soveltaen. Tällaisessa tapauksessa yksittäisten verkkokeskusteluun osallistuneiden henkilöiden suostumuksen hakeminen on usein mahdotonta (vrt. Ess & AoIR:n työryhmä 2002).

Tietoisuus tutkimuksesta vaikuttaa aina jollain tavoin sen kohteeseen. Esimerkiksi rahapelejä ei välttämättä pelata tutkimuksen aikana samalla tavalla kuin silloin, kun pelaaja ei koe olevansa tarkkailun alaisena. Salaa havainnoimalla saa luultavasti hieman erilaista tutkimusaineistoa kuin tilanteessa, jossa tutkimuksesta selvästi ilmoitetaan etukäteen. Tutkimuksesta tietoisina pelaajat voivat muuttaa käyttäytymistään suuntaan, jonka he mieltävät yleisesti hyväksytyksi. Rahapelien tapauksessa on toisaalta otettava huomioon peliongelman mahdollisuus. Eettisesti kestävä tutkimus ei voi missään tapauksessa edistää peliongelman syntymistä tai voimistumista. Varsinkin jos tutkimukseen osallistumisesta palkitaan, on huolehdittava, ettei se kannusta jatkamaan pelaamista silloin, kun pelaaminen kannattaisi lopettaa. Ennen aineiston keräämistä voidaan hyödyntää ongelmapelaamisen arvioimiseen tarkoitettuja mittareita tai seuloja (esim. Clarke ym. 2006, 253–254; Järvinen-Tassopoulos tässä kirjassa). Mittarit koostuvat pelaajille esitettävistä kysymyksistä, joista osa viittaa peliongelmiin. Jos pelaajan vastauksista kertyvä pistemäärä ylittää tietyn ongelmallisenä pidetyn rajan, voidaan hänet sulkea tutkimuksen ulkopuolelle ja tarjota tietoa tuki- ja hoitomahdollisuuksista.

Havainnointiaineisto voidaan kerätä ilman tutkittavien suostumusta. Tällöin eettisen pohdinnan ytimeen nousevat kysymykset julkisuudesta, yksityisyydestä ja anonymiteetistä. Julkisen ja yksityisen välinen rajankäynti on muuttunut internetin yleistyessä. Vaikka netin käyttäjät

julkaisisivat tietoja itsestään avoimilla sivustoilla, voivat he itse mieltää kommunikoidensa vain rajatulle ryhmälle, esimerkiksi yhteisönsä jäsenille. Yksityiseksi miellettyjen tietojen julkaiseminen uudelleen muualla, esimerkiksi tutkimusraportissa, voi vaarantaa tutkittavien tunnistamattomuuden. Uudelleen julkaisemiseen on syytä pyytää lupa tai ainakin aineisto on käsiteltävä niin, ettei yksittäisiä ihmisiä voi siitä tunnistaa.

Tunnistamisen estäminen koskee myös tutkittavien verkkoidentiteettejä heidän todellisten identiteettiensä lisäksi. Erityisesti aineistoja yhdisteltäessä kannattaa tähän kiinnittää huomiota. Eri tavoin kerätyt aineistot on teknisesti helppo yhdistää, jos tutkimuskohteet voidaan tunnistaa niistä. Esimerkiksi pelissä ja siihen liittyvissä nettiyhteisöissä voidaan toimia samalla nimimerkillä varsinkin silloin, kun peli ja yhteisö sijaitsevat samalla sivustolla. Nimimerkki voi pysyä samana myös yhteisöstä toiseen. Vaikka ulkopuolisille nimimerkki ei kertoisikaan mitään, voivat yhteisöjen jäsenet kuitenkin tunnistaa nimimerkkien takana olevat henkilöt. Verkkoidentiteetin paljastuminen tutkimusraportissa voi johtaa siihen, että pelaajan toiminta tutkittavassa pelissä tai yhteisössä voi vaikeutua tai estyä kokonaan.

Aineistoja yhdisteltäessä tutkija voi saada paljon tietoa tutkimuskohteistaan. Esimerkiksi tutkittavien henkilöllisyydet voivat olla täysin tunnistettavissa. Aineiston analyysi saattaa nostaa esiin kiellettyä tai jopa rikollista toimintaa. Sitä, miten tällaisessa tilanteessa pitäisi toimia, säätelevät eettisen harkinnan lisäksi lait (Charlesworth 2008, 43). Tutkimuksessa turha tieto voidaan poistaa jo ennen analyysia. Näin varmistetaan, etteivät tutkimuskohteiden henkilöllisyydet paljastu vahingossakaan. Niiden suojaamisesta huolehtiminen lisää tutkittavien halukkuutta osallistua tutkimukseen ja edistää luotettavan tiedon saamista heiltä. Samalla paranee tutkimuksen luotettavuus.

VERKKORAHAPELITUTKIMUSTA TIETEIDEN RAJAPINNOILLA

Verkkorahapelien tutkimus, siinä missä pelitutkimus laajemminkin, muodostaa rikkaan tieteidenvälisen ja monimetodisen tutkimusalueen. Pelit ovat erinomainen esimerkki verkosta kerättävistä online-aineistoista, koska pelien moniulotteisuus sosiaalisena, psykologisena ja kulttuurisena ilmiönä edellyttää monipuolisia lähestymistapoja. Peli voidaan mieltää tutkimuskohteeksi monin tavoin: voidaan painottaa pelin ominaisuuksia

tai pelaajan, hänen toimintamalliensa tai vaikkapa ympäröivän yhteiskunnan roolia peliin liittyvien käytäntöjen tai merkitysten perustana.

Monitieteisyys ja monimenetelmäisyys lisäävät potentiaalisesti tutkimuksen luotettavuutta, kun risteävät näkökulmat ja useilla metodeilla kerätyt aineistot täydentävät toisiaan tai paljastavat tutkimusasetelmaan pesiytyneitä sokeita pisteitä. Toisaalta monitieteisyys on vaativaa. Pelien nopea kehitys ja niiden tutkimuksen laajeneminen teknisiin, sosiaalisiin ja humanistisiin kysymyksenasetteluihin voivat vaatia liikaa yksittäiseltä tutkijalta. Suuri osa nykyaikaisesta pelitutkimuksesta tehdäänkin monialaisissa tutkimusryhmissä, joissa tutkijoiden osaamisen vahvuudet täydentävät toisiaan (vrt. Mäyrä 2009). Ihannetapauksessa eri tieteenalojen perspektiivit pakottavat tutkijat kyseenalaistamaan itsestäänselvyksiä ja luomaan aiempaa rohkeammin omaperäisiä tutkimusasetelmia. Joskus monitieteisyys kuitenkin merkitsee väärinymmärryksiä ja yhteentörmäyksiä. Samat käsitteet voidaan tulkita eri tieteenaloilla hyvin eri tavoin, minkä lisäksi perustava ymmärrys tutkimustyön tavoitteista voi olla täysin toisistaan eriävä. Esimerkiksi laadullisen ja määrällisen tutkimuksen tekijöiden ajatukset ”hyvästä tieteestä” voivat olla kaukana toisistaan, eivätkä insinöörit, humanistit ja yhteiskuntatieteilijät välttämättä tähtää toiminnallaan samanlaisiin tavoitteisiin.

Oma kokemuksemme monitieteisestä yhteistyöstä verkkopelien tutkimuksessa on rohkaisevaa. Tärkeitä tutkimusyhteistyön onnistumista tai epäonnistumista ennakoivia tekijöitä ovat kiinnostus ja halu oppia uutta. Mikäli omaan tutkimukselliseen identiteettiin on jo sitouduttu niin tiiviisti, ettei tutkimuskohteen tai lähestymistapojen uudelleen määrittelyyn ole valmiuksia, monitieteisen yhteistyön ennuste on huono. Sen sijaan kokemuksemme (hengeltään) nuorten tutkijoiden työskentelystä yhdessä uusien ilmiöiden paremman ymmärtämisen parissa ovat innostavia. Samalla kun ihmisten toiminta verkossa saa yhä uusia muotoja, pakottaa se myös tieteentekijät uudistumaan. Ennakkoluulottomat erilaisten lähestymistapojen yhdistelmät sekä vakiintuneiden tutkimusmenetelmien rohkeat muunnelmät ja kokeilut ovat omiaan uudistamaan niin tieteen tekemisen käytäntöjä kuin tiedeyhteisöäkin.

Viime kädessä rahapelaamisen siirtyminen internetiin on osa laajempaa ihmisen toiminnan ja viestinnän monimuotoistumista. Vertailukohtia voi hakea esimerkiksi musiikin, elokuvien tai kirjallisuuden digitalisoinnista. Kaikilla näillä alueilla niin kulttuurimuodon sisällöt, tuotannon,

markkinoinnin ja jakelun mekanismit kuin kuluttamisen ja harrastamisen muodot ovat saaneet verkosta kimmokkeita kehittyä uusiin suuntiin. Perinteiset kulttuurimuodot ovat kuitenkin säilyneet digimaailman versioiden rinnalla ja asettuneet osin uudentyypoiseen kulttuuriseen ympäristöön. Rahapelaamiselle ja sen tutkimukselle digitalisoitumisen ja verkostoihin siirtymisen kehityskulku merkitsee kytkeytymistä osaksi samoja, yhteiskuntaa laajasti uudistavia prosesseja. Verkkopelaamisesta kerättävät tutkimusaineistot osaltaan laajentavat ja monimuotoistavat käsitystä inhimillisestä toiminnasta, mutta pelaamisen digitaalinen ulottuvuus on osattava asettaa oikeaan yhteyteensä historiallisten, arkeen juurtuneiden käytäntöjen kehityksessä. Tämä edellyttää herkkyyttä kuunnella risteävillä tutkimusmenetelmillä kerättyjen aineistojen toisiaan täydentäviä viestejä. Toisaalta uusien pelimuotojen tutkimuksen on nojattava kokonaisuymmärrykseen, joka on muodostettavissa vain havainnoimalla pelaavaa ihmistä niin verkkomaailmassa kuin sen ulkopuolella.

Lähteet ja kirjallisuus

- AALTONEN, E. (1948). Kansan suhtautuminen lainsäädännön määräyksiin. *Suomalainen Suomi* 3, 140–147.
- ABBOTT, M. (2011). Gambling adaption: fact or fantasy. Esitelmä NAGS Annual Meeting -kongressissa, Melbourne, 23.–25.11.
- ABRAMS, L. (2010). *Oral history theory*. London & New York: Routledge.
- ABU-LUGHOD, L. (1986). *Veiled sentiments. Honor and poetry in a Bedouin society*. Berkeley: University of California Press.
- AHO, P. & T. TURJA (2007). *Suomalaisten rahapelaaminen 2007*. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö & Taloustutkimus.
- AHONEN, J. (2010). *Ongelmapelaajien haastattelututkimus*. A-klinikkasäätiö, Raporttisarja 59. Helsinki.
- ALASTALO, M. (2005). *Metodisuhdanteiden mahti. Lomaketutkimus suomalaisessa sosiologiassa 1947–2000*. Tampere: Vastapaino.
- ALASUUTARI, P. (2001). *Laadullinen tutkimus*. 2., uud. p. Tampere: Vastapaino.
- ALDERMAN, D. (2000). A street fit for a King. Naming places and commemoration in the American South. *Professional Geographer* 52: 4, 672–684.
- ALDERMAN, D. H. & D. B. GOOD (1996). Mapping the names of American businesses: A teaching and software aid. *Journal of Geography* 95: 6, 281–286.
- ALHO, O. (1981). Uhkapelit. Teoksessa P. Laaksonen (toim.): *Pelit ja leikit*. Helsinki: SKS, 104–116.
- ALKIO, M. (2012). *Rahapelilainsäädäntö ja markkinat*. Helsinki: Talentum.
- ALKULA, T., S. PÖNTINEN & P. YLÖSTALO (2002). *Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät*. Helsinki: WSOY.
- ALVENSLEBEN, L. VON (1853). *Encyklopädie der Spiele, enthaltend alle bekannten Karten-, Bret-, Kegel-, Billard-, Ball-, Würfel-Spiele u. Schach. Mit einer historischen Einleitung v. L. v. Alvensleben*. Leipzig: Otto Wigand.
- ANTONINUS FLORENTINUS (1564). *Summa Confessionalis*. Lyon: Benedictus Boyerius.
- APO, S. (2001). *Viinan voima. Näkökulmia suomalaisten kansanomaiseen alkoholiajatteluun ja -kulttuuriin*. Helsinki: SKS.
- ARMSTRONG, K. (2003). Classical questions in modern sites. *Suomen Antropologi* 28: 1, 2–8.
- ARONSON, N. (1984). Science as a claims-making activity: implications for social problems research. Teoksessa J. Schneider & J. Kitsuse (toim.): *Studies in the sociology of social problems*. Norwood: Ablex, 1–30.
- ARPAJAIN- JA RAHANKERÄYSVALVONTA (2011). Poliisihallitus. www.poliisi.fi. Luettu 23.1.2012.
- ARPAJAINSLAIN MUUTTAMINEN (2011). Sisäasiainministeriö. www.intermin.fi/suomi/arpajaislain_uudistus. Luettu 12.7.2011.
- ARPAJAINSLAINSÄÄDÄNTÖ (1047/2001) (2002). *Sisäasiainministeriön poliisiosaston julkaisu*.
- ARPAJAINSLAKI (1965). 491/1965. www.finlex.fi. Luettu 25.4.2012.
- ARPAJAINSLAKI (2001). 23.11.2001/1047. www.finlex.fi. Luettu 25.4.2012.
- ARPAJAINSLAKIHANKKEEN LOPPURAPORTTI (2009). SMO64/2007. 28.4.2009. [www.intermin.fi/intermin/images.nsf/files/01710ae104547388c22575a60027b1a1/\\$file/arpajaislakihankkeen_loppuraportti_280409.pdf](http://www.intermin.fi/intermin/images.nsf/files/01710ae104547388c22575a60027b1a1/$file/arpajaislakihankkeen_loppuraportti_280409.pdf). Luettu 24.5.2011.

- ARPAJASLAKIHANKKEEN VÄLIRAPORTTI 10.4.2008 (2008). Helsinki: Sisäasiainministeriö. [www.intermin.fi/intermin/images.nsf/files/6264f5e6e9655981c2257427002594e0/\\$file/arpajaislakahanke_valiraportti_100408.pdf](http://www.intermin.fi/intermin/images.nsf/files/6264f5e6e9655981c2257427002594e0/$file/arpajaislakahanke_valiraportti_100408.pdf). Luettu 10.5.2011.
- ARPAJASVEROLAKI (1992). 26.6.1992/552. www.finlex.fi. Luettu 24.5.2012.
- ARVAJA, A. (2011). Sökö. Matka suomipokerin sydänmaille. *Raymond* 1/2011, 10–17.
- ATKINSON, P., A. COFFEY, S. DELAMONT, J. LOFLAND & L. LOFLAND (2007). *Handbook of ethnography*. Sage: Thousand Oaks.
- AUNGER, R. (1999). Against idealism / contra consensus. *Current Anthropology* 40: Supplement 1, S93–S101.
- BARFIELD, T. (1997). *The dictionary of anthropology*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- BARNETT, R. (1999). *The limits of competence. Knowledge, higher education and society*. Buckingham: Open University Press.
- BARRY, A., G. BORN & G. WESZKALNYS (2008). Logics of interdisciplinarity. *Economy and Society* 37: 1, 20–49.
- BAUMAN, R. (1986). *Story, performance, and event. Contextual studies of oral narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BECHER, T. & P. R. TROWLER (2001). *Academic tribes and territories. Intellectual enquiry and the cultures of discipline*. Buckingham: Open University Press.
- BECKMAN, N. (toim.) (1919). Två finländska gårdsrättsredaktioner. *Göteborgs högskolas årsskrift* 25, 3–47.
- BELL, R. C. (1976). Johdanto. Teoksessa Frederic V. Grunfeld (toim.): *Pelien kirja*. Helsinki: Otava, 9–15.
- BENNIS, W. (2004). Blackjack playing strategies and beliefs: A view from the field. *Journal of Gambling Issues* 10: 1.
- BERRIDGE, V. (1996). European drug policy: The need for historical perspectives. *European Addiction Research* 2: 4, 219–225.
- BERTIN, J. (1983). *Semiology of graphics. Diagrams, networks, maps*. Madison: University of Wisconsin Press.
- BEST, S. J. & B. S. KRUEGER (2004). Internet data collection. *A Sage University Papers Series: Quantitative Applications in the Social Sciences* 141.
- (2008). Internet survey design. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 217–235.
- BEWLEY-TAYLOR, D. (1999). *The United States and international drug control, 1909–1997*. London: Continuum.
- BINDE, P. (2005). Gambling across cultures: Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison. *International Gambling Studies* 5: 1, 1–27.
- (2007a). The good, the bad and the unhappy. The cultural meanings of newspaper reporting on jackpot winners. *International Gambling Studies* 7: 2, 213–232.
- (2007b). Gambling and religion: Histories of concord and conflict. *Journal of Gambling Issues* 20: 1, 145–165.
- (2009). *Gambling motivation and involvement. A review of social science research*. Östersund: The Swedish National Institute of Public Health.
- (2011). Trotting territory. The cultural realm of Swedish horse betting. Teoksessa P. Raento & D. G. Schwartz (toim.): *Gambling, space, and time*. Reno: University of Nevada Press, 107–128.
- BJÖRNE, L. (1995). *Patrioter och institutionalister. Den nordiska rättsvetenskapens historia, del 1: Tiden före år 1815*. Lund: Institutet för rättshistorisk forskning.
- BLANK, G. (2008). Online research methods and social theory. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 537–549.
- BLOMQVIST, T. (2010). Tvingande hänsyn till allmänintresse som berättigande grund för inskränkningar i fri rörlighet av tjänster – särskilt avseende penningspel. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto: oikeustieteellinen tiedekunta.

- BLOOR, M., J. FRANKLAND, M. THOMAS & K. ROBSON (2001). *Focus groups in social research. Introducing qualitative methods*. London: Sage.
- BLUMER, H. (1971). Social problems as collective behavior. *Social Problems* 18: 3, 298–306.
- BONKE, J. & K. BORREGAARD (2009). The prevalence of problematic gambling behaviour: A Scandinavian comparison. *Scandinavian Journal of Public Health* 37: 6, 654–660.
- BORCH, A. (2010). Balancing rules. Gambling consumption at home. Teoksessa S. F. Kingma (toim.): *Global gambling*. London: Routledge, 195–210.
- BORNA, S. & J. LOWRY (1987). Gambling and speculation. *Journal of Business Ethics* 6: 1, 219–224.
- BRACCIOLINI, P. (2006). *Kaskuja. Tarinakokoelma 1400-luvun Firenzestä*. Suom. P. Matilainen. Helsinki: Yliopistopaino.
- BRACKEN, L. J. & E. A. OUGHTON (2006). 'What do you mean?' The importance of language in developing interdisciplinary research. *Transactions of the Institute of British Geographers* 31: 3, 371–382.
- BRUCKER, G. (1991). Ecclesiastical courts in fifteenth-century Florence and Fiesole. *Mediaeval Studies* 53, 229–257.
- BRUUN, H., J. HUKKINEN, K. HUUTONIEMI & J. T. KLEIN (2005). Promoting interdisciplinary research. The case of the Academy of Finland. *Publications of the Academy of Finland* 8/2005. Helsinki.
- BRUUN, K. (1971). *Alkoholi: käyttö, vaikutukset ja kontrolli. Sosiologinen pohjoismainen tarkastelu*. Helsinki: Tammi.
- BRUUN, K., G. EDWARDS, M. LUMIO, K. MÄKELÄ, L. PAN, R. E. POPHAM, R. ROOM, W. SCHMIDT, O.-J. SKOG, P. SULKUNEN & E. ÖSTERBERG (1975). *Alcohol control policies in public health perspective*. Helsinki: The Finnish Foundation for Alcohol Studies.
- BUSIA, K. A. (1951/1968). *The position of the chief in modern political system of Ashanti. A study of the influence of contemporary social changes on Ashanti political institutions*. London: Frank Cass.
- CALONIUS, M. (1902). *Mathias Calonii bref till Henrik Gabriel Porthan. Åren 1793–1800*. Helsingfors: Svenska litteratursällskapet i Finland.
- (1998). *Siviilioikeuden luennot*. Suom. E. Linkomies. 2. laitos. Helsinki & Porvoo: WSOY Lakitieto.
- CARLSSON, G. (toim.) (1921). *Stockholms stads tänkeböcker 1483–1492. Kungl. Samfundet för utgifvande af handskrifter rörande Skandinaviens historia, Stockholms stadsböcker från äldre tid* 2: 1–4. Stockholm.
- CASEY, E. (2003). Gambling and consumption. *Journal of Consumer Culture* 3: 2, 245–263.
- (2007). Gambling and everyday life. Teoksessa E. Casey & L. Martens (toim.): *Gender and consumption*. Ashgate: Aldershot, 123–139.
- (2008). *Women, pleasure and the gambling experience*. Aldershot: Ashgate.
- CASSIDY, R. (2002). *The sport of kings. Kinship, class and thoroughbred breeding in Newmarket*. Cambridge: Cambridge University Press.
- (2007). *Horse people. Thoroughbred culture in Lexington and Newmarket*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- (2010). Gambling as exchange: horserace betting in London. *International Gambling Studies* 10: 2, 139–149.
- CASTELLANI, B. (2000). *Pathological gambling. The making of a medical problem*. New York: State University of New York Press.
- CASTELLS, M. (2010). *The rise of the network society. The Information Age: Economy, society, and culture, volume 1*. 2. p. Chichester: Wiley-Blackwell.
- CHARLESWORTH, A. (2008). Understanding and managing legal issues in Internet research. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 42–57.

- CHRISTIERNIN, P. N. (1771). *Om gäldbundna personers otillräckeliga egendomens afhändande, till flera borgenärers förvaltning och betalning*. Uppsala.
- CISNEROS ÖRNBERG, J. & T. TAMMI (2011). Gambling problems as a political choice. Safeguarding the monopolies in Finland and Sweden. *Journal of Gambling Issues* 26, 110–125.
- CLARK, C. & D. M. WALKER (2009). Are gamblers more likely to commit crimes? An empirical analysis of a nationally representative survey of US young adults. *International Gambling Studies* 9: 2, 119–134.
- CLARKE, D., S. TSE, M. ABBOT, S. TOWNSEND, P. KINGI & W. MANAIA (2006). Key indicators of the transition from social to problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction* 4: 3, 247–264.
- CLARKEBURN, H. & A. MUSTAJOKI (2007). *Tutkijan arkipäivän etiikka*. Tampere: Vastapaino.
- CLODOVEU, A. D. JR. & F. T. FONSECA (2007). Assessing the certainty of locations produced by an address geocoding system. *Geoinformatica* 11: 1, 103–129.
- COHEN, P. D. A. (1997). The case of the two Dutch drug-policy commissions: An exercise in harm reduction, 1968–1976. Teoksessa P. G. Erickson, D. Riley, Y. Cheung & P. O'Hare (toim.): *Harm reduction*. Toronto: University of Toronto Press, 17–31.
- COHEN, S. (1972). *Folk devils and moral panics. The creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibbon & Kee.
- CONWAY, D. & J. H. COHEN (1998). Consequences of migration and remittances for Mexican transnational communities. *Economic Geography* 74: 1, 26–44.
- COOPER, A. F. (2011). *Internet gambling offshore. Caribbean struggles over casino capitalism*. New York: Palgrave Macmillan.
- CRENTSIL, P. (2009). “You call it addiction, I call it passion”: Views of an African gambler in Finland. Esitelmä suomalaisten rahapelitutkijoiden tapaamisessa, Helsinki, 26.–27.10.
- (2010). The good, the bad, and the money: Gambling among African and Asian immigrants in Finland. Esitelmä Suomen Antropologisen Seuran kongressissa, Helsinki, 11.5.
- (2011). Immigrant gambling in Finland. *Suomen Antropologi* 36: 1, 82–85.
- CROSON, R., P. FISHMAN & K. D. POPE (2008). Poker superstars: skill or luck? Similarities between golf – thought to be a game of skill – and poker. *Chance* 21: 4, 25–28.
- DELEUZE, G. & F. GUATTARI (1992). Rihmasto. Johdanto. Teoksessa G. Deleuze: *Autioma*. Helsinki: Gaudeamus, 20–52.
- DELFABBRO, P. (2008). Evaluating the effectiveness of a limited reduction in electronic gaming machine availability on perceived gambling behavior and objective expenditure. *International Gambling Studies* 8: 2, 151–166.
- DELYSER, D. & P. F. STARRS (toim.) (2001). Doing fieldwork. *The Geographical Review* 91: 1–2 (teemanumero).
- DORAN, B. (2011). The use of GIS-based cognitive mapping to investigate social problems. Esitelmä Social Research Methods and Praxis -seminaarissa. Southern Cross University, Lismore, 7.12.
- DORAN, B., J. McMILLEN & D. MARSHALL (2007). A GIS-based investigation of gaming venue catchments. *Transactions in GIS* 11: 4, 575–595.
- DORAN, B. & M. YOUNG (2010). Predicting the spatial distribution of gambling vulnerability: An application of gravity modelling using ABS Mesh Blocks. *Applied Geography* 30: 1, 141–152.
- DOSTOJEVSKI, F. M. (1866/2009). *Peluri. Nuoren miehen muistiinmerkintöjä*. Suom. O. Kuukasjärvi. Helsinki: Otava.
- DOUGLAS, M. (1970). The healing rite. *Man, New Series* 5: 2, 302–308.
- ECHTNER, C. & P. PRASAD (2003). The context of Third World tourism marketing. *Annals of Tourism Research* 30: 3, 662–682.

- EGERER, M. (2010). Gate-keepers' images of addiction in Finland, France, and Germany: The film-clips in the group interviews. Helsingin yliopiston sosiaalietieteiden laitoksen tutkimuksia.
- (2012). Alcoholism, brief intervention and the institutional context: a focus-group study with French and Finnish general practitioners. *Critical Public Health* 22: 3, 307–318.
- ELWOOD, S. & D. MARTIN (2000). Placing interviews. *The Professional Geographer* 52: 4, 649–657.
- ENARSON, E. (1993). Emotion workers on the production line. The feminizing of casino card dealing. *NWSA Journal* 5: 2, 218–232.
- ENDEMANN, F. (1882). *Beitraege zur Geschichte der Lotterrie und zum heutigen Lotterierechte*. Bonn: Universitäts-Buchdruckerei von Carl Georgi.
- ERMI, L. & F. MÄYRÄ (2007). Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion. Teoksessa S. de Castell & J. Jenson (toim.): *Worlds in play*. New York: Peter Lang, 37–54.
- EROLA, J. (2010). *Muistoja Talin laukkaradoilta*. Helsinki & Ypäjä: Suomen Ratsastajainliitto & Suomen hevოსurheilumuseo / Hippolis.
- ESKOLA, J. & J. SUORANTA (2003). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. 6. p. Tampere: Vastapaino.
- ESS, C. & AOIR:N TYÖRYHMÄ (2002). Ethical decision-making and Internet research: Recommendations from the aoir ethics working committee. www.aoir.org/reports/ethics.pdf. Luettu 24.4.2012.
- EVANS, M. (1988). Participant observation: the researcher as research tool. Teoksessa J. Eyles & D. M. Smith (toim.): *Qualitative methods in human geography*. Cambridge: Polity, 197–218.
- EVANS-PRITCHARD, E. E. (1937/1976). *Witchcraft, oracles, and magic among the Azande*. Oxford: Oxford University Press.
- (1951). Some features of Nuer religion. *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* 81: 1–2, 1–13.
- EYNON, R., J. FRY & R. SCHROEDER (2008). The ethics of Internet research. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 23–41.
- FALK, P. & P. MÄENPÄÄ (1997). *Lottomiljonäärit. Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Helsinki: Gaudeamus.
- FARNSWORTH, J. & T. AUSTRIN (2010). The ethnography of new media worlds? Following the case of global poker. *New Media & Society* 12: 7, 1120–1136.
- FEENEY, D. (2009). Gambling in American traditional and popular music. Luncheon keynote -esityelmä, 14th International Conference on Gambling & Risk-Taking, Stateline, NV, 25.–29.5.
- FERRIS, J. & H. WYNNE (2001a). *The Canadian Problem Gambling Index: User manual*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- (2001b). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- FETTERMAN, D. M. (2010). *Ethnography: step-by-step*. Sage: Thousand Oaks.
- FINDLAY, J. (1986). *People of chance. Gambling in American society from Jamestown to Las Vegas*. Oxford: Oxford University Press.
- FINGERROOS, O. & R. HAANPÄÄ (2006). Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä. Teoksessa O. Fingerroos, R. Haanpää, A. Heimo & U.-M. Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus*. Helsinki: SKS, 25–48.
- FINGERROOS, O. & U.-M. PELTONEN (2006). Muistitieto ja tutkimus. Teoksessa O. Fingerroos, R. Haanpää, A. Heimo & U.-M. Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus*. Helsinki: SKS, 7–24.
- FINTOTO (2006). Segmentointi ja mielikuvatutkimus. Julkaisematon raportti. Helsinki: Dagmar Market Intelligence.

- FISCHER, M., S. LYON & D. ZEITLYN (2008). The Internet and the future of social science research. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 519–536.
- FISHER, S. (1993). The pull of the fruit machine: a sociological typology of young players. *The Sociological Review* 41: 3, 446–474.
- FLUSTY, S. (2007). *De-Coca-Colonization. Making the globe from the inside out*. London: Routledge.
- FRANK, R. (1988). Interdisciplinarity. The first half-century. Teoksessa E. G. Stanley & T. F. Hoad (toim.): *Words*. Cambridge: D. S. Brewer, 91–101.
- FRICKER, R. D. JR. (2008). Sampling methods for web and e-mail surveys. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 195–216.
- GAINSBURY, S., R. WOOD, A. RUSSEL, N. HING & A. BLASZCZYNSKI (2012). A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior* 28: 4, 1388–1398.
- GAMBINO, B. (2006). A comment on the utility of prevalence estimates of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies* 22: 3, 321–328.
- GARBER, M. (2001). *Academic instincts*. Princeton & Oxford: Princeton University Press.
- GARCÍA Y GARCÍA, A. (toim.) (1981). Constitutiones Concilii quarti Lateranensis una cum Commentariis glossatorum. *Biblioteca Apostolica Vaticana, Monumenta Iuris Canonici A 2*. Città del Vaticano.
- GARVIA, R. (2007). Syndication, institutionalization and lottery play. *American Journal of Sociology* 113: 3, 603–652.
- GEERTZ, C. (1972). Deep play. Notes on the Balinese cockfight. *Daedalus* 101: 1, 1–37.
- GEETE, R. (toim.) (1900). Svenska kyrkobruk under medeltiden: en samling af utläggningar på svenska öfver kyrkans lärobegrepp, sakrament, ceremonier, botdisciplin m.m. *Svenska Fornskriftsällskapet, Samlingar* 1, 33. Uppsala.
- GESCHIERE, P. & B. MEYER (1999). *Globalization and identity. Dialectics of flow and closure*. Oxford: Blackwell.
- GHEITH, J. M. & K. R. JOLLUCK (2011). *Gulag voices. Oral histories of Soviet incarceration and exile*. New York: Palgrave Macmillan.
- GLUCKMAN, M. (1940/1969). The Kingdom of the Zulu of South Africa. Teoksessa F. Meyer & E. E. Evans-Pritchard (toim.): *African political systems*. London: International African Institute & Oxford University Press, 25–55.
- GRAGG, L. (2011). The risk in using gambling to create “America’s Playground”: Las Vegas, 1905–1960. Teoksessa P. Raento & D. G. Schwartz (toim.): *Gambling, space, and time*. Reno: University of Nevada Press, 145–163.
- GREIFF, M. & S. HEDENBORG (toim.) (2007). *I sulky och sadel. Historiska perspektiv på svensk trav- och galoppsport*. Stockholm: Carlssons.
- GRIFFITHS, M. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior* 6: 6, 557–568.
- (2004). An empirical analysis of the film *The Gambler*. *International Journal of Mental Health and Addiction* 1: 2, 39–43.
- GRIFFITHS, M., T. HAYER & G. MEYER (2009). Problem gambling: A European perspective. Teoksessa G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (toim.): *Problem gambling in Europe*. New York: Springer, xix–xxix.
- GROSSBERG, L. (2010). *Cultural studies in the future tense*. Durham & London: Duke University Press.
- GUPTA, R. & J. L. DEREVENSKY (2008). Gambling practices among youth: Etiology, prevention and treatment. Teoksessa C. A. Essau (toim.): *Adolescent addiction*. London, Burlington & San Diego: Academic Press & Elsevier, 207–229.
- GYLLSTRÖM, F., M. HANSEN, T. SKAUG & H. G. WENZEL (2005). *Peliriippuvuus. Valikoima kartoitusinstrumentteja kliiniseen ja tutkimuskäyttöön*. Helsinki: Sininauhaliitto.

- HABERMAS, J. (2004). *Julkisuuden rakennemuutos. Tutkimus yhdestä kansalaisyhteiskunnan kategoriasta*. Suom. V. Pietilä. Tampere: Vastapaino.
- HAKKARAINEN, P. (2004). Sosiaalisten ongelmien määrittely – sosiaalisen konstruktionismin näkökulma sosiaalisiin ongelmiin. Teoksessa I. Kantola, K. Koskinen & P. Räsänen (toim.): *Sosiologia karttalehtiä*. Tampere: Vastapaino, 253–266.
- HAKKARAINEN, P., J. JÄRVINEN-TASSOPOULOS & L. METSO (2010). Miten alkoholinkäyttö, rahapelaaminen ja huumeidenkäyttö kytkeytyvät toisiinsa? Teoksessa P. Mäkelä, H. Mustonen & C. Tigerstedt (toim.): *Suomi juo*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, 264–279.
- HALME, J. T. & T. TAMMI (2008). Katsaus ongelmapelaamisen ja patologisen pelaamisen hoitoa koskevaan vaikuttavuustutkimukseen: tutkimus on vähäistä ja tulokset epävarmoja. *Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti* 45: 4, 301–313.
- HAMMERSLEY, M. & P. ATKINSON (2007). *Ethnography. Principles in practice*. 3. p. London: Taylor & Francis.
- HAUSCH, D. B., V. S. Y. LO & W. T. ZIEMBA (toim.) (2008). *Efficiency of racetrack betting markets*. Singapore: World Scientific.
- HAUSCH, D. B. & W. T. ZIEMBA (toim.) (2008). *Handbook of sports and lottery markets*. Amsterdam: Elsevier.
- HAUSLADEN, G. H. (2000). *Places for dead bodies*. Austin: University of Texas Press.
- HAUTAMÄKI, A. (2009a). Yliopiston itsehallinnon ytimenä on tutkimuksen vapaus. *Tieteessä tapahtuu* 27: 4–5, 1–2.
- (2009b). Yliopistojen autonomia ja yhteiskunnan asettamat tavoitteet eivät ole ristiriidassa. *Tieteessä tapahtuu* 27: 7, 45–46.
- HAYANO, D. M. (1983). *Poker faces. The life and work of professional card players*. Berkeley: University of California Press.
- HE 197/1999 = Hallituksen esitys Eduskunnalle arpajaislaiksi ja eräksi siihen liittyviksi laeiksi (1999). www.finlex.fi/fi/esitykset/he/1999/199990197. Luettu 10.5.2011.
- HE 51/2011 vp = Hallituksen esitys Eduskunnalle laiksi arpajaisverolain 4 §:n muuttamisesta (2011). www.finlex.fi. Luettu 17.12.2011.
- HEIKKILÄ, M. (2006). Sektoritutkimukseen liittyviä eettisiä pulmia. Teoksessa J. Hallamaa, V. Launis, S. Lötjönen & I. Sorvali (toim.): *Etiikkaa ihmistieteille*. Helsinki: SKS, 67–78.
- HEINONEN, V. (1998). *Talonpoikainen etiikka ja kulutuksen henki. Kotitalousneuvonnasta kuluttajapolitiikkaan 1900-luvun Suomessa*. Helsinki: Suomen Historiallinen Seura.
- HEISKANEN, M. (1984). *Raha-automaattiyhdistyksen kuluttaja- ja yrityskuvatutkimus 1984*. Helsinki: Tilastokeskus.
- HEISKANEN, M. (2010). Oppirahoja vai ongelmia? Nettipokerin pelaamisesta aiheutuneet haitat ja niiden ehkäisy. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto: valtiotieteellinen tiedekunta.
- HEISKANEN, S. (toim.) (1992). *Uudet panokset. Puhetta peleistä ja pelinhoitajista*. Espoo: RAY.
- HELFAANT, I. (2002). *High stakes of identity. Gambling in the life and literature of nineteenth-century Russia*. Evanston: Northwestern University Press.
- HELLMAN, M. (2010). Consturing and defining the out of control. *Addiction in the media* 1968–2008. *SSKH Skifter* 28.
- (tulossa). Riippuvuutta ja kompetenssia koskevat käsitykset suomalaisessa mediadiskurssissa. Teoksessa T. Tammi & P. Raento (toim.): *Addiktio, yhteiskunta ja kulttuuri*.
- HERB, G. H. & D. H. KAPLAN (toim.) (1999). *Nested identities. Nationalism, territory, and scale*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- HEVOSEN OMISTAMISEN KEHITTÄMISHANKE: elämyksiä ja elinkeinoja (2012). Ypjäjä: Hevosalan osaamiskeskus Hippolis. www.hippolis.fi. Luettu 24.5.2012.

- HEWSON, C. & D. LAURENT (2008). Research design and tools for Internet research. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 58–78.
- HILAMO, H. (2006). Tutkimustulosten manipulatiivinen käyttö väestö- ja yksinhuoltajakeskustelussa. Teoksessa J. Hallamaa, V. Launis, S. Lötjönen & I. Sorvali (toim.): *Etiikkaa ihmistieteille*. Helsinki: SKS, 318–333.
- HILDEBRAND, E. (toim.) (1917). Stockholms stads tänkeböcker 1474–1483. *Kungl. Samfundet för utgivande af handskrifter rörande Skandinaviens historia, Stockholms stadsböcker från äldre tid* 2: 1. Stockholm.
- HINDMARSH, J. (2008). Distributed video analysis in social research. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 343–361.
- HINE, C. (2008). Virtual ethnography: modes, varieties, affordances. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 257–270.
- HIRN, Y. (1916). *Barnlek. Några kapitel om visor, danser om små teatrar*. Södeströms.
- HIRSCHOVITS-GERZ, T. & A. KOSKI-JÄNNES (2010). Suomalaisten käsityksiä riippuvuuksista. Sukupuolen, iän ja yhteiskunnallisen todellisuuden vaikutuksia mielikuviin. *Sociologia* 47: 1, 3–23.
- HIRSJÄRVI, S. & H. HURME (2001). *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.
- HIRSJÄRVI, S., P. REMES & P. SAJAVAARA (2008). *Tutki ja kirjoita*. 14. uud. p. Helsinki: Tammi.
- HOLBAARD, M. (2007). Roulette anthropology. *Suomen Antropologi* 32: 2, 29–47.
- (2010). The whole beyond holism: gambling, divination, and ethnography in Cuba. Teoksessa T. Otto & N. Bubandt (toim.): *Experiments in holism*. Chichester: Wiley-Blackwell, 67–85.
- HOLMBÄCK, Å & E. WESSÉN (toim.) (1943). *Svenska landskapslagar 4*. Uppsala: Almqvist & Wiksell.
- (toim.) (1966). Magnus Erikssons stadslag i nusvensk tolkning. *Institutet för rätts-historisk forskning grundat av Gustav och Carin Olin, Rättshistoriskt bibliotek* 7. Lund.
- HOLTARI, T., P. LAAKSONEN & U. VENTO (1970). *Jätkät sen kun porskuttaa*. Helsinki: Weilin+Göös.
- HOTTI, S. (2000). Mummojen ja miesten juttuja. Nuorten naisten käsityksiä rahapeliin pelaamisesta. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto: valtiotieteellinen tiedekunta.
- HOWLAND, P. (2001). Towards an ethnography of Lotto. *International Gambling Studies* 1: 1, 8–25.
- HS = *Helsingin Sanomat* (2001). Kauhia lottosota. Toimittaja T. Luukka. 7. 10., D1–D2.
- (2006). Pokeriturnaus toi sakot osallistujille. Toimittaja J. Harju. 1.4., A11.
- (2012). Pääkirjoitus 6.4.: Pelirahan uusi jako vaarantaa järjestötyötä.
- HU = *Hevosurheilu-lehti* (2001–2010).
- HU MEDIAKORTTI (2010). www.hevosurheilu.fi/mediakortti/hu-mediakortti_2010_kevyt.pdf. Luettu 8.12.2011.
- HUHTALA, J. & U.-R. TAPIONLINNA (1998). *Rahapeliin perusseuranta 1997. Tuoteryhmätutkimus*. Espoo: Elintarviketieto.
- HUHTANEN, P. & P. MÄKELÄ (2010). Miten Juomatapatutkimuksen aineistot on muodostettu? Teoksessa P. Mäkelä, H. Mustonen & C. Tigerstedt (toim.): *Suomi juo*. Helsinki: Terveystieteiden tutkimuskeskus, 27–37.
- HUIZINGA, J. (1938/1984). *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittämiseksi*. Suom. S. Salomaa. Helsinki: WSOY.
- HUSZ, O. (2003). Private dreams and public expectations. *Journal of Consumer Culture* 2: 1, 53–79.
- (2004). *Drömmars värde. Varuhus och lotteri i svensk konsumtionskultur 1897–1939*. Hedemora: Gidlunds.

- HÄIKIÖ, M. (2007). *Alkon historia. Valtion alkoholiliike kieltolain kumoamisesta Euroopan unionin kilpailupolitiikkaan 1932–2006*. Helsinki: Otava.
- HÄKKINEN, A. (2006). Neljä sukupolvea: 1900-luku elämänkulkuina. Luento Elämänkulku ja muisti -luentosarjassa 21.2. Helsingin yliopisto: yhteiskuntahistorian laitos, talous- ja sosiaalihistoria.
- HÄRMÄLÄ, L. (2012). Verkkorahapelaamisen maantiede – esimerkkinä Fintoto. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto: geotieteiden ja maantieteen laitos.
- HÖRNLE, J. & B. ZAMMIT (2010). *Cross-border online gambling law and policy*. Cheltenham: Edward Elgar.
- IKONEN, S. (toim.) (2005). *Ravatessa roiskuu: erikoisia sattumuksia raviurheilusta*. 3. p. Hyvinkää: Puplicer.
- (toim.) (2006). *Ravatessa roiskuu II: erikoisia sattumuksia raviurheilusta*. Hyvinkää: Puplicer.
- (toim.) (2008). *Ravatessa roiskuu III: erikoisia sattumuksia raviurheilusta*. Hyvinkää: Puplicer.
- ILCAN, S. (2002). *Longing in belonging. The cultural politics of settlement*. Westport: Greenwood Press.
- ILKAS, H. (1993). *Rahapelit Suomessa 1993*. Helsinki: Taloustutkimus.
- ILKAS, H. & P. AHO (2006). *Nuorten rahapelaaminen. 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat – puhelinhaastattelu*. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö & Taloustutkimus.
- ILKAS, H. & T. TURJA (2003). *Rahapelitutkimus*. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö & Taloustutkimus.
- INTERNET GAMBLING (2011). Teemanumero. *International Gambling Studies* 11: 3, 267–410.
- JANETZKO, D. (2008). Nonreactive data collection on the Internet. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 161–173.
- JARITZ, G. (2001). Ira Dei, material culture, and behavior in the late Middle Ages. Evidence from German-speaking regions. *Essays in Medieval Studies* 18: 1, 53–66.
- JENSEN, K. R. & A. L. BLEVINS (1998). *The last gamble. Betting on the future in four Rocky Mountain mining towns*. Tucson: University of Arizona Press.
- JOHANSSON, U. & C. SÖNSTRÖD (2009). Fish or shark – data mining online poker. Esitelmä kongressissa 5th International Conference on Data Mining DMIN 09, Las Vegas, NV. http://bada.hb.se/bitstream/2320/5812/1/DMIN09_Poker.pdf. Luettu 24.4.2012.
- JOKINEN, K. & K. SAARISTO (2002). *Suomalainen yhteiskunta*. Porvoo: WSOY.
- JOUKKI, J. (2011a). Moderate expectations. The case of a normal, level-headed semi-professional online poker player and his family. *Global Media Journal: Polish Edition* 2: 8, 1–15.
- (2011b). Writing against culture with online poker. *Suomen Antropologi* 36: 1, 79–82.
- (2012). A player's web of significance. A narrative of an online poker semi-professional. *Fast Capitalism* 8: 1 (painossa).
- JOURNALISTIN OHJEET (2011). Suomen journalistiliitto. www.journalistiliitto.fi/pelisaannot/journalistinohjeet/. Luettu 2.1.2012.
- JOWETT, G. S. & V. O'DONNELL (1999). *Propaganda and persuasion*. 3. uud. p. Sage: Thousand Oaks.
- JULKUNEN, R. (2000) Työajan hallinnan uudet lähteet. Teoksessa E. Nurminen (toim.): *Sosiaalipolitiikan lukemisto*. Helsinki: Palmenia, 169–191.
- JÄRVINEN-TASSOPOULOS, J. (2010a). Les jeux d'argent en ligne. Le reflet du luxe. *Les cahiers européens de l'imaginaire, CNRS Éditions* 2 (mars), 218–222.
- (2010b). Voiko ongelmapelaaminen olla pelkästään kansanterveydellinen kysymys? *Sociologia* 47: 4, 320–321.

- (2011a). Pelaavien naisten nettikeskustelujen käytön ja analyysin eettiset haasteet. Teoksessa S. Lakomäki, P. Latvala & K. Laurén (toim.): *Tekstien rajoilla*. Helsinki: SKS, 202–229.
- (2011b). Suomalaisen rahapelitutkimuskentän kahtiajaosta. *Studia Ludicra* -blogi 17.12.2011. <http://studialudicra.blogspot.com/>. Luettu 16.5.2012.
- (2012). Humaani, kulturelli ja solidaarinen. *Studia Ludicra* -blogi 28.1.2012. <http://studialudicra.blogspot.com/>. Luettu 16.5.2012.
- JÄRVINEN-TASSOPOULOS, J. & L. METSO (2009). Pojat ovat pelimiehiä, tytöt rahapelien harrastajia. Vuoden 2007 ESPAD-koululaiskyselyn tulosten tarkastelua. *Yhteiskuntapolitiikka* 74: 5, 523–536.
- KACZMIREK, L. (2008). Internet survey software tools. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 236–254.
- KALELA, J. (2006). Muistitiedon näkökulma historiaan. Teoksessa O. Fingerroos, R. Haanpää, A. Heimo & U.-M. Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus*. Helsinki: SKS, 67–92.
- KALLIO, K. P. (2009). Katsaus monitieteiseen pelitutkimukseen. *Pelitutkimuksen vuosikirja* 1, 106–113.
- KANANEN, J. (2008). *Kvantti. Kvantitatiivinen tutkimus alusta loppuun*. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- KANT, C. C. (1990). The City of Dreams: Las Vegas in the cinema, 1980–1989. *Nevada Historical Society Quarterly* 33: 1, 1–12.
- KAREKALLAS, M. (2011). Rahapelaamisen ”erityiset valuutat”. Esitelmä Kulttuurintutkimuksen päivillä, Turku, 16.12.
- KAREKALLAS, M. & A. OKSANEN (tulossa). Addiktion paikat ja kuvaukset populaarimusiikissa. Teoksessa T. Tammi & P. Raento (toim.): *Addiktio, yhteiskunta ja kulttuuri*.
- KARISTO, A. (2000). Pirstoutuvan elämän politiikka. Teoksessa E. Nurminen (toim.): *Sosiaalipolitiikan lukemisto*. Helsinki: Palmenia, 192–218.
- KARJALAINEN, J. (2005). Sivutietoa. Teoksessa S. Hänninen, J. Karjalainen & T. Lahti (toim.): *Toinen tieto*. Helsinki: Stakes, 319–335.
- KARJALAINEN, S., V. LAUNIS, R. PELTONEN & J. PIETARINEN (toim.) (2003). *Tutkijan eettiset valinnat*. Helsinki: Gaudeamus.
- KARMEL, J. R. (2008). *Gambling on the American Dream: Atlantic City and the casino era*. London: Pickering & Chatto.
- KARVINEN, J. & F. MÄYRÄ (2011). Pelaajabarometri 2011: pelaamisen muutos. *Tampereen yliopiston Informaatiotieteiden yksikön raportteja* 6.
- KAUPPI, T. (toim.) (2001). *Jotta köyhyys kiljahtaisi. Suomalaisen veikkaajan kuusi vuosikymmentä*. Helsinki: SKS.
- KAVANAGH, T. F. (1993). *Enlightenment and the shadows of chance. The novel and the culture of gambling in eighteenth-century France*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- (2005). *Dice, cards, wheels. A different history of French culture*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- KIIKERI, M. & P. YLIKOSKI (2004). *Tiede tutkimuskohteena. Filosofinen johdatus tieteen tutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus.
- KINGMA, S. F. (2008). Dutch casino space or the spatial organization of entertainment. *Culture and Organization* 14: 1, 31–48.
- (toim.) (2010). *Global gambling. Cultural perspectives on gambling organizations*. London: Routledge.
- KINNUNEN, J. (2010). Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. *Terveysten ja hyvinvoinnin laitos, raportti* 12/2010.
- (2011). The social rewards of online gambling. *Suomen Antropologi* 36: 1, 85–88.
- KINNUNEN, M. (2001). *Luokiteltu sukupuoli*. Tampere: Vastapaino.

- KLEMMING, G. E. (toim.) (1856). Skrå-ordningar. *Svenska Fornskriftsällskapet, Samlingar* 27. Uppsala.
- KOROLEFF, H. (1906). Ylellisyydestä vapaudenajan alkupuoliskolla. *Historiallinen Aikakauskirja* 4: 6, 205–220.
- KORTELAINEN, J. (1988). *Pajatso ja kansanterveys. Raha-automaattiyhdistys 1938–1988*. Espoo: RAY.
- KORTTI, J. (2007). *Näköradiosta digiboksiin. Suomalaisen television sosiokulttuurinen historia*. Helsinki: Gaudeamus.
- KOTKAS, T. (2007). The traces of police science in eighteenth-century Sweden. Teoksessa B. Diestelkamp, H.-H. Vogel, N. Jörn, P. Nilsén & C. Häthén (toim.): *Liber amicorum Kjell Å. Modéer*. Lund: Juristförlaget, 357–369.
- KRAAK, M.-J. & F. ORMELING (2003). *Cartography. Visualization of geospatial data*. Glasgow: Bell & Bain.
- KRUEGER, P. (toim.) (1959). *Corpus iuris civilis 2. Codex Iustinianus*. Berlin: Weidemann.
- KRUEGER, R. A. & M. A. CASEY (2000). *Focus group interviews. A practical guide for applied research*. 3. uud. p. Sage: Thousand Oaks.
- KUHN, T. S. (1977). *The essential tension. Selected studies in scientific tradition and change*. Chicago & London: The University of Chicago Press.
- KURONEN, E. & R. KOSKIMAA (2011). *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- KÄMPPI, J. & E. PAJUNEN (2010). *Pelin viemää. Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen*. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- KÖGLER, H. H. (1999). *The power of dialogue. Critical hermeneutics after Gadamer and Foucault*. Cambridge: MIT Press.
- LAINÉ, M., J. BAMBERG & P. JOKINEN (toim.) (2008). *Tapaustutkimuksen taito*. Helsinki: Gaudeamus.
- LALANDER, P. (2006). Swedish machine gamblers from an ethnographic perspective. *Journal of Gambling Issues* 18: 1, 73–90.
- LAMBERG, M. (1997). Säädyllisyyden vartijat: Tukholman valtaporvariston sukupuolimoraali myöhäiskeskiajalla. Teoksessa H. Roiko-Jokela (toim.): Huhut, unet, sodomiitit, moraalinvartijat, elämäkerrat, puhuttelusanat ja ammattinimikkeet. *Jyväskylän historiallinen arkisto* 3, 45–85.
- LATOUR, B. (1986). The power of associations. Teoksessa J. Law (toim.): *Power, action, and belief*. London: Routledge & Kegan Paul, 261–277.
- LATOUR, K. A., F. SARRAZIT, R. HENDLER & M. S. LATOUR (2009). Cracking the cultural code of gambling. *Cornell Hospitality Quarterly* 50: 4, 475–497.
- LATTUCA, L. R. (2001). *Creating interdisciplinarity. Interdisciplinary research and teaching among college and university faculty*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- LE GOFF, J. (1981). *La naissance du purgatoire*. Paris: Gallimard.
- LEE, L. M., N. FIELDING & G. BLANK (2008). The Internet as a research medium: An editorial introduction. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 3–20.
- LENOIR, T. (1997). *Instituting science. The cultural production of scientific disciplines*. Stanford: Stanford University Press.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1948). *La Vie familiale et sociale des Indiens Nambikwara*. Paris: Société des Américanistes.
- LEWIS, O. (1961). *Children of Sanchez. Autobiography of a Mexican family*. New York: Random House.
- LIDSKOG, R., L. SONERYD & Y. UGGLA (2010). *Transboundary risk governance*. London: Earthscan.
- LIETSALA, K. & E. SIRKKUNEN (2008). *Social media. Introduction to the tools and processes of participatory economy*. University of Tampere Hypermedia Laboratory Net Series 17.

- LINDÉN, P. (2010). Pokeridiivat ja ruutukunkut. Pokeriammatillaisuus ja sukupuoli suomalaisessa mediassa. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto: yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos.
- LINNEROOTH-BAYER, J., R. LÖFSTEDT & G. SJÖSTEDT (2001). *Transboundary risk management*. London: Earthscan.
- LITTLER, A. (2011). *Member states versus the European Union. The regulation of gambling*. Leiden: Martinus Nijhoff.
- LITTLER, A. & C. FIJNAUT (2007). *The regulation of gambling. European and national perspectives*. Leiden: Martinus Nijhoff.
- LITTLER, A., N. HOEKX, C. FIJNAUT & A.-L. VERBEKE (toim.) (2011). *In the shadow of Luxembourg. EU and national developments in the regulation of gambling*. Leiden: Martinus Nijhoff.
- LUOTO, S. & M. WICKSTRÖM (2008). *Kansanterveydelle. Pajatson historia Suomessa*. Helsinki & Espoo: WSOY & RAY.
- MAHLAMÄKI, M. (2003). *Pellolta paanalle ja pussihousumiehistä patiinipoikiin. Hevostaloudesta talouden hevoseen. Hevosen ja pelaamisen tarina Hippos-Suomessa*. Espoo: Suomen Hippos.
- MAJAMÄKI, M. & V. PÖYSTI (2012). Vocabularies of gambling justification among Finnish and French players. *European Journal of Cultural Studies* 15 (painossa).
- MALINOWSKI, B. (1922). *Argonauts of the Western Pacific*. London: George Routledge & Sons.
- MAPE-PROJEKTI = Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan -projekti (2007–2009). Helsinki: Sosiaalipedagogiikan säätiö. www.sosped.fi/mape. Luettu 23.1.2012.
- MARKSBURY, R. (2010). Ethnography in a casino: social dynamics at blackjack tables. Teoksessa S. F. Kingma (toim.): *Global gambling*. London: Routledge, 91–112.
- MARSHALL, D. C. (1999). Adelaide's pokie geography: distribution of, and expenditure on, electronic gaming machines in Adelaide. *South Australian Geographical Journal* 98, 19–29.
- MARSHALL, D. C. & R. G. V. BAKER (2001a). Clubs, spades, diamonds and disadvantage: the geography of electronic gaming machines in Melbourne. *Australian Geographical Studies* 39: 1, 17–33.
- (2001b). Unfair odds? Factors influencing the distribution of electronic gaming machines in Melbourne. *Urban Policy and Research* 19: 1, 77–92.
- (2002). The evolving market structures of gambling: Case studies modelling the socioeconomic assignment of gaming machines in Melbourne and Sydney, Australia. *Journal of Gambling Studies* 18: 3, 273–291.
- MATILAINEN, R. (2010). A question of money? The founding of two Finnish monopolies. Teoksessa S. F. Kingma (toim.): *Global gambling*. London: Routledge, 21–37.
- (2011). Gambling and consumption. The hidden value of historical perspectives. *Suomen Antropologi* 36: 1, 89–91.
- MATTILA, J. J. & M. EROLA (2011). *Kasinokeisari Pekka Salmen tarina*. Helsinki: Helsinki-kirjat.
- MAZA, S. (1997). Luxury, morality, and social change. Why there was no middle-class consciousness in prerevolutionary France. *Journal of Modern History* 69: 2, 199–229.
- MCMILLEN, J. (toim.) (1996). *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. London: Routledge.
- MELKAS, J. (1986). *Raha-automaattiyhdistyksen kuluttaja- ja yrityskuvatutkimus 1986*. Helsinki: Tilastokeskus.
- MESSERLIAN, C. & J. DEREVENSKY (2007). Evaluating the role of social marketing campaigns to prevent youth gambling problems: a qualitative study. *Canadian Journal of Public Health* 98: 2, 101–104.
- METSÄMUURONEN, J. (2009). *Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä*. Jyväskylä: Gummerus.

- MEURONEN, M. & P. RAENTO (2009). Book review: Casey: *Women, pleasure, and the gambling experience* and Phillips & Wilson (eds): *Gambling and gender*. *International Gambling Studies* 9: 3, 295–297.
- MEYER-ARENDRT, K. J. & R. HARTMANN (toim.) (1998). *Casino gambling in America*. New York: Cognizant Communication.
- MIKKELI, H. & J. PAKKASVIRTA (2007). *Tieteiden välissä? Johdatus monitieteisyyteen, tieteidenvälisyyteen ja poikkitieteisyyteen*. Helsinki: WSOY.
- MIKKOLA, K. (2009). *Tulevaisuutta vastaan. Uutuuskien vastustus, kansantiedon keruu ja kansakunnan rakentaminen*. Helsinki: SKS.
- MODÉE, R. G. (1742–1829). *Utdrag utur – publique handlingar, placater, förordningar, resolutioner och publicationer, som riksens styrsel samt inwärtens hushållning ock författningar i gemen, jämwål ock Stockholms stad i synnerhet angå, 1–15*. Stockholm.
- MOMMSEN, T. & P. KRUEGER (toim.) (1954). *Corpus iuris civilis 1. Digesta*. Berlin: Weidmann.
- MOMPER, S. L., S. NANDI, D. C. OMPAD, J. DELVA & S. GALEA (2009). The prevalence and types of gambling among undocumented Mexican immigrants in New York City. *Journal of Gambling Studies* 25: 1, 49–65.
- MONMONIER, M. (1996). *How to lie with maps*. Chicago: University of Chicago Press.
- MORAN, J. (2002). *Interdisciplinarity*. London: Routledge.
- MURTO, L. & J. NIEMELÄ (1993). *Kun on pakko pelata*. A-klinikkasäätiön raporttisarja 11. Helsinki.
- MYLLYMAA, A. (2011a). Kirja-arvostelu: *Cross-border online gambling law and policy* (Hörnle & Zammit). *Politiikka* 53: 2, 160–162.
- (2011b). Karibian nettikasinot kasinokapitalismin pyörteissä. *Terra* 123: 3, 198–199.
- (2012). The two dimensions of the European gambling dispute. Esitelmä Eurooppa-tutkimuksen verkoston seminaarissa “Gambling and the EU I: A Multidisciplinary Field of Research in European Studies”, Helsingin yliopisto, 3.4.
- MÄND, A. (2005). *Urban carnival. Festive culture in the Hanseatic cities of the eastern Baltic, 1350–1550*. Turnhout: Brepols.
- MÄYRÄ, F. (2008). *An introduction to game studies. Games in culture*. Los Angeles: Sage.
- (2009). Getting into the game: doing multidisciplinary game studies. Teoksessa B. Perron, B. & M. J. P. Wolf (toim.): *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 313–329.
- NAKANE, I. (2007). *Silence in intercultural communication. Perceptions and performance*. Amsterdam: John Benjamin.
- NEAL, M. (1998). “You lucky punters!” A study of gambling in betting shops. *Sociology* 32: 3, 581–600.
- (1999). The ongoing effects of deregulation on betting shop customer profile and behaviour. *Managing Leisure* 4, 168–184.
- (2005). “I lose, but that’s not the point”: Situated economic and social rationalities in horserace gambling. *Leisure Studies* 24: 3, 291–310.
- NEVISON, D. & D. ASHFORD (2008). *No easy money. A gambler’s diary*. Newbury: Racing Post.
- NEWMAN, O. (1968). The sociology of the betting shop. *The British Journal of Sociology* 19: 1, 17–33.
- NGUBANE, H. (1977). *Body and mind in Zulu medicine. An ethnography of health and disease in Nyuswa-Zulu thought and practice*. London: Academic Press.
- NIEMELÄ, O. A. (2013). *Lottokansaksi Lotto-tytön matkassa*. Helsinki: Sannakko (tulossa).
- NIKKINEN, J. (2008a). Sosiaalietäinen näkökulma rahapeliongelmiin ehkäisyyn ja hoitoon. *Stakes, Työpapereita* 30/2008.
- (2008b). Rahapeliongelma aikamme sosiaalipoliittisena haasteena. *Janus* 16: 1, 64–71.

- NILES, J. E. (2005). The gambling songs of John Jacob Niles. Thoughts and reminiscences by John Edward Niles. www.john-jacob-niles.com/gambling_songs. Luettu 20.12.2010.
- NISSANI, M. (1997). Ten cheers for interdisciplinarity. The case for interdisciplinary knowledge and research. *The Social Science Journal* 34: 2, 201–216.
- NOREEN, E. & WENNSTRÖM T. (toim.) (1938–1950). Arboga stads tänkebok. *Svenska Fornskrift-sällskapet, Samlingar* 1, 53. Uppsala.
- NUORVALA, Y., P. HUHTANEN, R. AHTOLA & L. METSO (2008). Huono-osaisuus mutkistuu – kuudes päihdetapauslaskenta 2007. *Yhteiskuntapolitiikka* 73: 6, 659–668.
- NUORVALA, Y., J. JÄRVINEN-TASSOPOULOS & P. HUHTANEN (2009). Mielenterveyden häiriöt yleisiä peliongelmaisilla päihdepalvelujen käyttäjillä. *Tiimi* 2/2009, 9–11.
- NYKÄNEN, H. & T. SJÖBERG (2005). *Rööperi. Rikoksen vuodet 1955–2005*. Helsinki: Johnny Kniga.
- O'CONNOR, H., C. MADGE, R. SHAW & J. WELLENS (2008). Internet-based interviewing. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 271–289.
- ORFORD, J. (2005a). For debate: Disabling the public interest: gambling strategies and policies for Britain. *Addiction* 100: 9, 1219–1225.
- (2005b). Complicity on the river bank: the search for the truth about problem gambling: reply to the commentaries. *Addiction* 100: 9, 1235–1239.
- PAF = Annual report and accounts for Ålands Penningautomatförening (2011). PAF: Mariehamn. www.paf.com. Luettu 21.5.2012.
- PAJULA, M. & A. AALTONEN (2011). *Peluuri: Vuosiraportti 2010*. Helsinki: Peluuri.
- PAJULA, M. & A. MURTO (2012). Voittoja tarvitaan ongelmapelaajien hoitoon. *Helsingin Sanomat* Vieraskynä 29.4.
- PAJULA, M., H. VUORENTO & A. AALTONEN (2012). *Peluuri: Vuosiraportti 2011*. Helsinki: Peluuri.
- PARISH, J. (2005). Witchcraft, riches and roulette: An ethnography of West African gambling in the UK. *Ethnography* 6: 1, 105–122.
- PARKE, J. & M. GRIFFITHS (2008). Participant and non-participant observation in gambling environments. *Enquire* 1: 1, 1–14.
- PARVIAINEN, L. (2005). Fokusryhmät. Teoksessa S. Ovaska, A. Aula & P. Majaranta (toim.): Käytettävyystutkimuksen menetelmät. *Tampereen yliopisto, tietojenkäsittelytieteen laitos B* 1/2005, 53–62.
- PASSERINI, L. (1987). *Fascism in popular memory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- PATRAKKA, M. (1975). *Bingo Keski-Pohjanmaalla*. Helsingin yliopiston kansatieteen laitoksen tutkimuksia 5.
- PAUSER, J. (2000). 'Verspilen / ist kein Spil / noch Schertz.' Geldspiel und Policey in den österreichischen Ländern der Frühen Neuzeit. Teoksessa K. Härter (toim.): *Policey und frühneuzeitliche Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Klostermann, 179–233.
- PEARCE, J., K. MASON, R. HISCOCK & P. DAY (2008). A national study of neighbourhood access to gambling opportunities and individual gambling behaviour. *Journal of Epidemiology & Community Health* 62: 10, 862–868.
- PELLETIER, O., R. LADOUCEUR & J. RHÉAUME (2008). Personality disorders and pathological gambling: comorbidity and treatment dropout predictors. *International Gambling Studies* 8: 3, 299–314.
- PELTONEN, M. (1999). *Mikrohistoriasta*. Helsinki: Gaudeamus.
- (2002). *Remua ja ryhtiä. Alkoholilolot ja tapakasvatus 1950-luvun Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.
- (2006). Mikrohistorian lajit. Teoksessa O. Fingerroos, R. Haanpää, A. Heimo & U.-M. Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus*. Helsinki: SKS, 145–171.
- PELTONEN, T. (2010). Julkisorganisaatioiden identiteetti globalisaation paineissa: tarkastelussa Veikkaus Oy. *Hallinnon Tutkimus* 29: 2, 91–110.

- PELTONEN, U.-M. (1996). *Punakapinan muistot. Tutkimus työväen muistelukerronnan muotoutumisesta vuoden 1918 jälkeen*. Helsinki: SKS.
- (2006). Muistitieto folkloristiikassa. Teoksessa O. Fingerroos, R. Haanpää, A. Heimo & U.-M. Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus*. Helsinki: SKS, 93–119.
- PETRY, N. M., C. ARMENTANO, T. KUOCH, T. NORINTH & L. SMITH (2003). Gambling participation and problems among South East Asian refugees to the United States. *Psychiatric Services* 54: 8, 1142–1148.
- PHILLIPS, D. K. & V. A. WILSON (toim.) (2009). *Gambling and gender. Men and women at play*. New York: Peter Lang.
- PIHLAJAMÄKI, H. (1999). *Ius politiae*. Havaintoja politiaoikeuden pirstaloitumisesta ja rikosoikeuden kehityksestä 1800-luvulla. *Lakimies* 97: 4, 511–529.
- PIISPA, M. (2006). Kvantitatiivisen tutkimuksen eettiset lähtökohdat. Esimerkkinä naisiin kohdistuvan väkivallan kyselytutkimus. Teoksessa J. Hallamaa, V. Launis, S. Lötjönen & I. Sorvali (toim.): *Etiikkaa ihmistieteille*. Helsinki: SKS, 141–160.
- PIISPA, M., E. LAITALAINEN, S. HELAKORPI, J. HALME, H. ALHO & A. UUTELA (2009). Rahapelaaminen, pelaamisen aiheuttamat ongelmat ja niiden yhteys elintapoihin. Tutkimus työikäisistä suomalaisista vuonna 2008. *Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 29/2009*.
- PILEGGI, N. (1995). *Casino. Love and honor in Las Vegas*. New York: Simon & Schuster.
- PORTELLI, A. (2003). *The order has been carried out. History, memory and meaning of a Nazi massacre in Rome*. New York: Palgrave Macmillan.
- PORTHAN, H. G. (1886). Henrik Gabriel Porthans bref till Mathias Calonius 1: Åren 1791–1796. *Svenska litteratursällskapet i Finland, Skrifter* 1. Helsingfors.
- POSTINUMEROALUEET (2011). www.itella.fi/palvelutjatuotteet/osoitepalvelut/postinumerotuotteet/postinumeroalueet.html. Luettu 4.10.2011.
- POSTINUMEROT SUOMESSA (2011). www.posti.fi/postipalveluee/postinumerohaku/postinumerotsuomessa.html. Luettu 4.10.2011.
- POUTIAINEN, A. (2008). *Rulettipäiväkirja. Kuinka jouduin pelihimon valtaan?* Helsinki: Nemo.
- PÄÄMINISTERI MATTI VANHASEN II HALLITUKSEN OHJELMA. 19.4.2007 (2007). Helsinki: Valtioneuvoston kanslia.
- PÖYSÄ, J. (2006). Kilpakirjoitukset muistitietotutkimuksessa. Teoksessa O. Fingerroos, R. Haanpää, A. Heimo & U.-M. Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus*. Helsinki: SKS, 145–171.
- RAENTO, P. (2001). Gambling in the Rocky Mountains. *Fennia* 179: 1, 97–127.
- (2005). Kuvien voima. Teoksessa S. Häyrynen (toim.): *Kulttuurin arviointi ja vaikutuksen väylät. Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätö CUPORE, Julkaisuja* 12/2005, 199–206. Helsinki.
- (2009). Interdisciplinarity. Teoksessa R. Kitchin & N. Thrift (toim.): *International encyclopedia of human geography, volume 5*. Oxford: Elsevier, 517–522.
- (2010). Stomaching change: Finns, food, and boundaries in the European Union. *Geografiska Annaler B* 92: 4, 297–310.
- (2011a). Gambling, space, and boundaries in Finland. Teoksessa P. Raento & D. G. Schwartz (toim.): *Gambling, space, and time*. Reno: University of Nevada Press, 60–82.
- (2011b). Numbers, speech, and power: governing gambling in Finland. Esitelmä Suomalais-ruotsalaisessa päihdetiedotusseminaarissa, Göteborg, 1.9.
- (2011c). The power of place. Experiencing Las Vegas through popular writing and fiction. Teoksessa P. Raento & D. G. Schwartz (toim.): *Gambling, space, and time*. Reno: University of Nevada Press, 164–181.
- (2011d). The value of gambling and its research – an introduction. *Suomen Antropologi* 36: 1, 76–78.
- (2012). Miksi haluan suomenhevosen? Esitelmä Suomenhevoskasvatuksen seminaarissa ”Omistajuus”, Ypäjä, 22.1.

- RAENTO, P. & S. D. BRUNN (2005). Visualizing Finland: postage stamps as political messengers. *Geografiska Annaler B* 87: 2, 145–163.
- RAENTO, P. & S. FLUSTY (2006). Three trips to Italy. Deconstructing the New Las Vegas. Teoksessa C. Minca & T. Oakes (toim.): *Travels in paradox*. Lanham: Rowman & Littlefield, 97–124.
- RAENTO, P. & M. MEURONEN (2011). Virtues of visualisation: gambling in Finnish editorial cartoons. *International Gambling Studies* 11: 1, 107–120.
- RAENTO, P. & D. G. SCHWARTZ (toim.) (2011). *Gambling, space, and time. Shifting boundaries and cultures*. Reno: University of Nevada Press.
- RAHA-AUTOMAATTIYHDISTYS: PARAS PAJATSOMUISTONI -KERUU (1998).
- RAHAPELIHAITTOJEN EHKÄISY 2008 (2007). *Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus* 71. Helsinki.
- RAHAPELITOIMIKUNNAN MIETINTÖ (1995). *Sisäasiainministeriö, komiteamietintö* 1995: 5.
- RAPPORT, N. & J. OVERING (2000). *Social and cultural anthropology. The key concepts*. London: Routledge.
- RASMUSSEN, K. B. (2008). General approaches to data quality and Internet-generated data. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 79–96.
- RAVENTOS, P. & S. ZOLEZZI (2011). Sportsbooks and politicians: Place your bet! *Journal of Business Research* 64: 3, 299–305.
- RAY = RAY:n vuosikertomus (2011). Espoo: RAY. www.ray.fi. Luettu 25.4.2012.
- READINGS, B. (1996). *The university in ruins*. Cambridge: Harvard University Press.
- REITH, G. (1999). *The age of chance. Gambling in Western culture*. London: Routledge.
- REPKO, A. (2008). *Interdisciplinary research. Process and theory*. Los Angeles: Sage.
- RETSIKAS, K. (2007). Being and place: movement, ancestors, and personhood in East Java, Indonesia. *Journal of the Royal Anthropological Institute, New Series* 13: 4, 969–986.
- RICHARD, J. (2011). *The romance of gambling in the eighteenth-century British novel*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- ROBERTS, B. B. & L. F. GROENENDIJK (2004). “Wearing out a pair of fool’s shoes.” Sexual advice for youth in Holland’s Golden Age. *Journal of the History of Sexuality* 13: 2, 139–156.
- ROBERTSON, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. Teoksessa M. Featherstone, S. Lash & R. Robertson (toim.): *Global modernities*. Sage: Thousand Oaks, 25–44.
- RONKAINEN, S. (2005). Tiedon monitieteellisyys ja monitieteellisyyden seurauksia. Teoksessa P. Rantala & M. Tuominen (toim.): Rajoilla. *Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja C: Katsauksia ja puheenvuoroja* 30, 213–231. Rovaniemi.
- ROOM, R., H. J. SHAFFER, A. BLASZCZYNSKI, S. RÖNNBERG & M. ABBOTT (2005). Commentaries. *Addiction* 100: 9, 1226–1235.
- ROOS, J.-P. (2009). Autonomia ja rahoittajan määräysvalta eivät sovi yhteen. *Tieteessä tapahtuu* 27: 6, 47–48.
- ROSE, G. (2001). *Visual methodologies. An introduction to the interpretation of visual materials*. London: Sage.
- ROSECRANCE, J. D. (1985). *The degenerates of Lake Tahoe. A study of persistence in the social world of horse race gambling*. New York: Peter Lang.
- (1986). Why regular gamblers don’t quit. A sociological perspective. *Sociological Perspectives* 29: 3, 357–378.
- RUCKENSTEIN, M. & T. KALLINEN (toim.) (2009). *Rahan kulttuuri*. Helsinki: SKS.
- SAARITSA, S. (2008). Beneath moral economy. Väitöskirja. European Florence University Institute: Department of History and Civilization.
- SAINT-CHARLES, J., P. MONGEAU & J.-F. BIRON (2008). A communication perspective on video lottery terminals. *International Gambling Studies* 8: 3, 233–247.

- SALLAZ, J. (2010). *The labor of luck. Casino capitalism in the United States and South Africa*. Berkeley: University of California Press.
- SALONEN, K. (2009). *Synti ja sovitus, rikos ja rangaistus. Suomalaisten rikkomuksista keskiajalla*. Helsinki: SKS.
- SALTER, L. & A. HEARN (toim.) (1996). *Outside the lines. Issues in interdisciplinary research*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press.
- SAMLING af de i storfurstendömet Finland gällande och intill år 1855 utkomne förfatningar, hwilka ändra eller förklara landets allmänna lag eller utwidga och närmare bestämma föreskrifterne i de ämnen densamma omfattar. Förra delen: 1538–1799 (1855). Helsingfors.
- SANDERSON, M. (2010). Friend or informant? A critical reflection on positionality. *Culturepedia* 1: 1, 56–61.
- SAUNDERS, D. M. & D. R. TURNER (1987). Gambling and leisure: the case of racing. *Leisure Studies* 6: 3, 281–299.
- SAVIKANGAS, T. (2011). Suosikki–altavastaja-harhan syyt. Empiirinen analyysi Bundesliigan ja Valioliigan aineistoilla. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto: Turun kauppakorkeakoulu.
- SCHROEDER, R. & J. BAIENSON (2008). Research uses of multi-user virtual environments. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 327–342.
- SCHUCK, R. I. (2010). The rhetorical lines on TV's poker face: Rhetorical construction of poker as sport. *American Behavioral Scientist* 53: 11, 1610–1625.
- SCHWARTZ, D. G. (2005). *Cutting the wire. Gambling prohibition and the Internet*. Reno: University of Nevada Press.
- (2006). *Roll the bones. The history of gambling*. New York: Gotham.
- SCHWARTZ, D. G. & P. RAENTO (2011). Introduction: gambling, space, and time. Teoksessa P. Raento & D. G. Schwartz (toim.): *Gambling, space, and time*. Reno: University of Nevada Press, 1–14.
- SENNEFELT, K. (2005). Stockholmsliv. Riksdagsgång och identitetsformering under frihetstiden. *Historisk Tidskrift* 125: 3, 399–420.
- SHAFFER, H. J., M. DICKERSON, J. DEREVENSKY, K. WINTERS, E. GEORGE, M. KARLINS & W. BETHUNE (2001). Considering the ethics of public claims: an appeal for scientific maturity. *Journal of Gambling Studies* 17: 1, 1–4.
- SHAMOO, A. E. & D. B. RESNIK (2009). *Responsible conduct of research*. 2. p. Oxford & New York: Oxford University Press.
- SHANDLEY, K. & S. MOORE (2008). Evaluation of gambler's helpline: a consumer perspective. *International Gambling Studies* 8: 3, 315–330.
- SHERMAN, C. P. (1944). The modernness of Roman military law. *Boston University Law Review* 24, 3–44.
- SILVERMAN, D. (2006). *Interpreting qualitative data methods for analysing talk, text and interaction*. London: Sage.
- SINTONEN, M. (2005). Tieteidenvälisyys: suhteellisen itsenäiset tieteet – ja mitä on olla niiden välissä? Teoksessa J. Rydman (toim.): *Suhteellista?* Helsinki: Yliopistopaino & TSV, 251–265.
- SKS KRA Hevostarinat = Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Kansanrunousarkisto: Hevostarinakeruu (2003). Kerätty yhdessä Suomen Ratsastajainliitto ry:n, Hippos ry:n ja Uudenmaan läänin hevosenomistajat (ULHO) ry:n kanssa.
- SKS KRA Muistitietoa kuluttamisesta = Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Kansanrunousarkisto: Muistitietoa kuluttamisesta -kysely (2007). Kerätty yhdessä Kulutusyhteiskunnan muutos -tutkimushankkeen kanssa.
- SKS KRA Uudet elämänmuodot = Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Kansanrunousarkisto: Uudet elämänmuodot (1939).
- SKS KRA Veikkaus = Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Kansanrunousarkisto: Veikkausperinne talteen! (2000). Kerätty yhteistyössä Veikkaus Oy:n kanssa.

- SLUKA, J. A. (2007). Fieldwork relations and rapport: Introduction. Teoksessa A. C. G. M. Robben & J. A. Sluka (toim.): *Ethnographic fieldwork*. Oxford: Blackwell, 121–126.
- SMITH, G., H. WYNNE & T. HARTNAGEL (2003). Examining police records to assess gambling impacts. A study of gambling-related crime in the city of Edmonton. A study prepared for the Alberta Gaming Research Institute. http://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/1628/1/Gambling_and_crime.pdf. Luettu 16.5.2012.
- SOSIAALI- JA TERVEYSMINISTERIÖN ASETUS peliriippuvuuden seurannan ja tutkimuksen kustannusten korvaamisesta 381/2002 (2002). www.finlex.fi. Luettu 25.4.2012.
- SOTAMAA, O. (2009). Suomalaisen pelitutkimuksen monet alat. *Pelitutkimuksen vuosikirja* 1, 100–105.
- SPECTOR, M. & J. I. KITSUSE (1977). *Constructing social problems*. Menlo Park: Cummings.
- SPIERENBURG, P. (1998). Knife fighting and popular codes of honor in early modern Amsterdam. Teoksessa P. Spierenburg (toim.): *Men and violence*. Columbus: Ohio State University Press, 103–127.
- (2008). *A history of murder. Personal violence in Europe from the Middle Ages to the present*. Cambridge: Polity.
- SPRADLEY, J. P. & D. W. MCCURDY (1988). *The cultural experience. Ethnography in complex society*. Long Grove: Waveland Press.
- STAF, N. (1950). *Polisväsendet i Stockholm 1776–1850*. Uppsala: Hugo Gebers.
- STARK, E. (2009). Rahan valta ja sen rajat: näkökulmia suomalais-karjalaisten maalaisyhteisöjen kulttuuriseen ajatteluun. Teoksessa M. Ruckenstein & T. Kallinen (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: SKS, 231–244.
- STOKOWSKI, P. (1996). *Riches and regrets. Betting on gambling in two Colorado mountain towns*. Niwot: University Press of Colorado.
- STOLLEIS, M. (1983). *Pecunia nervus rerum. Zur Staatsfinanzierung in der frühen Neuzeit*. Frankfurt: Vittorio Klostermann.
- STRATHERN, A. J. & P. J. STEWART (2004). *Empowering the past, confronting the future. The Duna people of Papua New Guinea*. Gordonsville: Palgrave.
- STRAVINSKY, J. (2004). *Read 'em and weep. A bedside poker companion*. New York: Perennial.
- SUHONEN, N. & M. LINDÉN (2010). Unfair games, subjective probabilities, and favourite-longshot bias in Finnish horse racing. *The Journal of Gambling Business & Economics* 4: 2, 43–61.
- SULKUNEN, P. (1990). Ryhmähaastattelujen analyysi. Teoksessa K. Mäkelä (toim.): *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus, 264–285.
- (2007). Images of addiction: Representations of addictions in films. *Addiction Research & Theory* 15: 6, 543–559.
- SULKUNEN, P. & M. EGERER (2009). Reception Analytical Group Interview. A short introduction and manual. *Helsingin yliopiston sosiologian laitoksen raportteja* 260.
- SULKUNEN, P., C. TIGERSTEDT, C. SUTTON & K. WARPENIUS (2000). *Broken spirits. Power and ideas in Nordic alcohol control*. Helsinki: NAD.
- SUMMERFIELD, P. (2004). Culture and composure: Creating narratives of the gendered self in oral history interviews. *Cultural and Social History* 1: 1, 65–93.
- SUOMALAINEN RAHAPELI-, bingopeli-, tavara-arpajais- ja rahankeräyspolitiikka. Keskustelualoitteet (2006). *Sisäasiainministeriön julkaisuja* 28/2006. Helsinki.
- SUOMALAISEN KIRJALLISUUDEN SEURA (2011). www.finlit.fi/kra. Luettu 3.2.2011.
- SUOMALAISEN RAHAPELAAMISEN VUOSIKIRJA 2009 (2009). Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Sosiaali- ja terveysministeriö & Sisäasiainministeriö.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2001). Espoo: Suomen Hippos.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2002). Espoo: Suomen Hippos.

- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2003). Espoo: Suomen Hippos.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2004). Espoo: Suomen Hippos.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2005). Espoo: Suomen Hippos.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2006). Espoo: Suomen Hippos.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2007). Espoo: Suomen Hippos.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2008). Espoo: Suomen Hippos. www.hippos.fi. Luettu 21.5.2012.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2009). Espoo: Suomen Hippos. www.hippos.fi. Luettu 21.5.2012.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2010). Espoo: Suomen Hippos. www.hippos.fi. Luettu 21.5.2012.
- SUOMEN HIPPOS = Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus (2011). Espoo: Suomen Hippos. www.hippos.fi. Luettu 21.5.2012.
- SUOMI LUKUINA: VÄESTÖ (2012). Tilastokeskus. www.stat.fi. Luettu 3.7.2012.
- SUOMINEN, J. (2011). Mediasta kysymässä. Radiota, televisiota, puhelinta ja tietokonetta käsittelevät keruukutsut aineistona. Teoksessa S. Lakomäki, P. Latvala & K. Laurén (toim.): *Tekstien rajoilla*. Helsinki: SKS, 233–257.
- SUVIRANTA, A. (1962). Pelikorttileimaverosta. *Lakimies* 60: 2, 157–174.
- SVARTSJÖ, M., J. KINNUNEN, E. PALOHEIMO & F. MÄYRÄ (2008). Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. *Stakes, Raportteja* 24/2008. Helsinki.
- SVERIGES RIKES LAG, gillad och antagen på riksdagen år 1734 (1984). Institutet för rätthistorisk forskning grundat av Gustav och Carin Olin, Rätthistoriskt bibliotek 37. Lund.
- SVETIEVA, E. & M. WALKER (2008). Inconsistency between concept and measurement: The Canadian Problem Gambling Index (CPGI). *Journal of Gambling Issues* 22, 157–173.
- SÖDERWALL, K. F. (1884–1918). *Ordbok öfver svenska medeltids-språket 1*. Lund: Berlingska.
- TAMMI, T. (2007). Medicalising prohibition. Harm reduction in Finnish *and international drug policy*. Stakes Research Report 161. Helsinki.
- (2008). Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? Miten rahapeliongelmistä tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka* 73: 2, 176–184.
- TASKINEN, T. (2007). Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. *Rahapelit nuorten elämässä*. Stakes, Työpapereita 25/2007. Helsinki.
- TEODORESCO, S. (1931). *Du jeu et du pari en droit privé français*. Paris: Les presses universitaires de France.
- THOMSON, A. (2006). Anzac memories: Putting popular memory theory into practice in Australia. Teoksessa R. Perks & A. Thomson (toim.): *The oral history reader*. London & New York: Routledge, 244–254.
- TILLHAGEN, C.-H. (1982). Tärningsspel. *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder fra vikingetid til reformationstid* 19. København: Rosenkilde og Bagger, 199–201.
- TOIVONEN, T. (1999). *Empiirinen sosiaalitutkimus. Filosofia ja metodologia*. Helsinki: WSOY.
- TONER, J. (2009). *Popular culture in Ancient Rome*. Cambridge: Polity.
- TROELS-LUND, T. F. (1914). *Dagligt liv i Norden i det sekstende aarhundrede. Illusteret udgave* 6. København, Kristiania: Gyldendalske Boghandel & Nordisk Forlag.
- TUAN, Y.-F. (1996). *Cosmos & hearth. A cosmopolite's viewpoint*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- TURJA, T., J. HALME, M. MERVOLA, J. JÄRVINEN-TASSOPOULOS & J.-E. RONKAINEN (2012). Suomalaisten rahapelaaminen 2011. *Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen raportti 14/2012*. Helsinki.
- TURNER, N. E., D. L. PRESTON, C. SAUNDERS, S. MCAVOY & U. JAIN (2009). The relationship of problem gambling to criminal behavior in a sample of Canadian federal offenders. *Journal of Gambling Studies* 25, 153–169.
- TURNER, V. (1940/1969). *The ritual process. Structure and anti-structure*. London: Routledge & Kegan Paul.
- (1957/1996). *Schism and continuity in an African society. A study of Ndembu village life*. Berg: Oxford.
- (1967). *The forest of symbols. Aspects of Ndembu ritual*. New York: Cornell University Press.
- UET = Union Européenne du Trot (2011). European Trotting Statistics 2010. www.uet-trot.eu/pdf/en/stato6.pdf. Luettu 8.12.2011.
- UKKONEN, T. (2006). Yhteistyö, vuorovaikutus ja narratiivisuus muistitietotutkimuksessa. Teoksessa O. Fingerroos, R. Haanpää, A. Heimo & U.-M. Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus*. Helsinki: SKS, 175–198.
- ULKUNIEMI, M. (toim. & suom.) (1978). *Kuningas Kristoferin maanlaki 1442*. Helsinki: SKS.
- Uudet rahapelitoimintaa koskevat asetukset voimaan 1.1.2012 (2011). Sisäasiainministeriön tiedotusyksikön tiedote 15.12. www.intermin.fi. Luettu 23.1.2012.
- VALKAMA, J.-P. (2006a). Suomalaisten rahapelikulutus. *Tilastokeskus, Hyvinvointikatsaus* 17: 4, 10–14.
- (2006b). Nettipokeri-ilmiö. *Tilastokeskus, Hyvinvointikatsaus* 17: 4, 22–24.
- VALOVIRTA, V. & M. HJELT (2005). Onnistumista punniten, tulevaa luodaten: arviointi ja ennakointi strategisen päätöksenteon tukena innovaatio- ja teknologiapolitiikan esimerkkien valossa. *Hallinnon Tutkimus* 24: 3, 95–111.
- VAN HUMBEECK, J. (1978). Exploitation et repression des jeux d'argent en Flandre aux XIVE et XVE siècles. *Tijdschrift voor Rechtsgeschiedenis* 46: 4, 327–352.
- VASSAR, M. (2008). Characterizing score reliability for the South Oaks Gambling Screen. *South African Journal of Psychology* 38: 3, 541–549.
- VEHKALAHTI, K. (2008). *Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät*. Helsinki: Tammi.
- VEHOVAR, V. & K. L. MANFREDA (2008). Overview: online surveys. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 177–194.
- VEIKKAUS = Veikkaus Oy:n yhteiskuntavastuuraportti ja vuosikertomus (2011). Vantaa: Veikkaus. www.veikkaus.fi. Luettu 25.4.2012.
- VILKKA, H. (2007). *Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet*. Helsinki: Tammi.
- VIRÉN, M. (2008). *Gaming in the new market environment*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- VIRTANEN, H. (1989). *RAY:n pelien pelaaminen vuonna 1989*. Helsinki: Tilastokeskus.
- VUORELA, V. (2007). *Pelintekijän käsikirja*. Helsinki: BTJ Kustannus.
- WAGLEY, C. (2007). Champukwi of the village of the Tapirs. Teoksessa A. C. G. M. Robben & J. A. Sluka (toim.): *Ethnographic fieldwork*. Oxford: Blackwell, 137–158.
- WAKEFORD, N. & K. COHEN (2008). Fieldnotes in public: using blogs for research. Teoksessa N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (toim.): *The Sage handbook of online research methods*. London: Sage, 307–326.
- WAN, Y. K. P. & P. A. PILKINGTON (2009). Knowledge, attitudes and experiences of Macao's casino workers with regard to second-hand smoke exposure at work. *International Gambling Studies* 9: 3, 207–224.
- WEBER, M. (1904/1980). *Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki*. Helsinki: WSOY.
- WEBER, W. (1987). Zwischen gesellschaftlichen Ideal und politischen Interesse. Das Zahlenlotto in der Einschätzung des deutschen Bürgertums im späten 18. und frühen 19. Jahrhundert. *Archiv für Kulturgeschichte* 69: 1, 116–149.

- WEINGART, P. (2000). Interdisciplinarity. The paradoxical discourse. Teoksessa P. Weingart & N. Stehr (toim.): *Practising interdisciplinarity*. Toronto: University of Toronto Press, 25–41.
- WHEELER, B. W., J. E. RIGBY & T. HURIWAI (2006). Pokies and poverty: problem gambling risk factor geography in New Zealand. *Health & Place* 12: 1, 86–96.
- WILDA [W. E.] (1839). Die Lehre von dem Spiel, aus dem deutschen Rechte neu begründet. *Zeitschrift für deutsches Recht und deutsche Rechtswissenschaft* 2, 133–193.
- WILLIAMS, R. J., J. ROYSTON & B. F. HAGEN (2005). Gambling and problem gambling within forensic populations. A review of the literature. *Criminal Justice and Behavior* 32: 6, 665–689.
- WITTGENSTEIN, L. (1953/1999). *Filosofisia tutkimuksia*. Suom. H. Nyman. Porvoo: WSOY.
- (1953/2001). *Philosophical investigations*. Käännös G. E. M. Anscombe. Malden: Blackwell.
- WOOD, R. T. A. & M. GRIFFITHS (2002). Adolescent perceptions of the National Lottery and scratchcards: A qualitative study using group interviews. *Journal of Adolescence* 25: 6, 655–668.
- (2008). Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker Web sites: A qualitative investigation. *Journal of Gambling Issues* 21, 80–97.
- WUNDERLI, R. (1992). *Peasant fires. The drummer of Niklashausen*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- YLKANGAS, H. (1990). *Markat miljooniksi. Puoli vuosisataa suomalaista veikkausta*. Vantaa: Veikkaus.
- YOUNG, M. (2010). Re-placing geographic accessibility: a response to the Productivity Commission. *Gambling Research* 22: 2, 20–31.
- YOUNG, M. & B. J. DORAN (2010). Predicting the spatial distribution of gambling harm: towards a supply-side “silver bullet”. Esitelmä NAGS Annual Meeting -kongressissa, Gold Coast, 1.–3.12.
- YOUNG, M., D. LAMB & B. DORAN (2009). Mountains and molehills: a spatiotemporal analysis of poker machine expenditure in the Northern Territory of Australia. *Australian Geographer* 40: 3, 249–269.
- ZELINSKY, W. (1983). Nationalism in the American place-name cover. *Names* 31: 1, 1–28.
- (1993). Parsing Greater Washington’s namescape. *Names* 41, 344–360.
- ZELIZER, V. (1994). *The social meaning of money. Pin money, paychecks, poor relief and other currencies*. New York: Basic Books.
- (2011). *Economic lives. How culture shapes the economy*. Princeton: Princeton University Press.
- ZNAMENSKI, A. A. (2004). *Shamanism. Critical concepts in sociology*. London: Routledge.

JULKAISU

III

Gambling in Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers

Jani Kinnunen, Erkka Rautio, Kati Alha & Janne Paavilainen

Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference, 1-15.

<http://www.digra.org/digital-library/publications/gambling-in-social-networks-gaming-experiences-of-finnish-online-gamblers/>

Artikkelin käyttöön väitöskirjan osana on saatu kustantajan lupa

Gambling in Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers

Jani Kinnunen

University of Tampere
School of Information Sciences
Game Research Lab
jani.kinnunen@uta.fi

Erkka Rautio, Kati Alha, Janne Paavilainen

University of Tampere
School of Information Sciences
Game Research Lab
erkka.rautio@uta.fi, kati.alha@uta.fi, janne.paavilainen@uta.fi

ABSTRACT

Online gambling is often regarded as asocial activity. Previously players could not interact with each other in online environments. The situation has changed as internet, in general, has evolved towards a more social environment. First Finnish online gambling games, eBingo and online poker, which enabled in-game social interaction were opened in the year 2010. This article reports findings from the study which focused on the social interaction connected with these games. Based on the questionnaire data of 409 players 16 players were selected for the thematic interviews. The analysis of the interviews indicates that even if social interaction is not necessary in order to play, it is meaningful in players' experience of the game. The different levels of sociality before, during and/or after the game have an influence on the construction of gaming experiences and connect gambling as meaningful part of players' social networks.

Keywords

Online gambling, social networks, bingo, poker

INTRODUCTION

Playing games, whether they are gambling games or other games, is often social activity (Stenros et al. 2011). Even if playing itself would not involve social interaction, there are different levels of sociality connected with it which have an effect on the gaming experiences (Kinnunen 2011). In this paper, we first take a look at how online gambling has evolved from asocial to social activity and how the line between gambling games and other games has become blurred in internet. Then we focus on eBingo by Veikkaus (Finnish Lottery) and online poker by RAY (Finnish Slot-machine Accosiation); two rather new Finnish online gambling games, which enable in-game social interaction. Based on the interview data gathered from the average players of these games we shed light on different levels of sociality connected with gaming. Finally, by utilizing Goffman's (1974) frame analysis and theories of social networks, we discuss how these different levels of sociality are connected to each other and to the construction of gaming experiences.

Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society.

© 2012 Authors & Digital Games Research Association DiGRA. Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

ONLINE GAMBLING

Online gambling has become more and more popular since its introduction in the middle of the 1990s. The majority of worldwide gambling games are still offline, but the significance of online gambling keeps getting more important all the time. It has been estimated, that the gross revenue of online gambling was 25 billion dollars in 2010, which is five times higher than in 2001 (Raventos & Zolezzi 2011, 300). Offline gambling operators have moved some of their gaming also to internet and, at the same time, there has been an emergence of offshore gambling operators, which operate mainly in online environment (Cooper 2011, 76-78). There were about 3000 different online gambling sites in the world in 2009 (Griffiths 2009, 659). Now the amount of sites is probably even higher.

At first, the online gambling games were electronic versions of offline games of pure chance. Players could for example fill their lottery tickets online or they could play virtual slot-machines. Online environment did not require any changes to games' mechanics. What was different compared to traditional forms of gambling was the lack of interaction between players. Playing was solitary and anonym activity against the game operator. Players could not communicate with each other in virtual gambling sites. They did not even know if there were other players online at the same time. On the other hand, no one knew when and how much you were playing unless there was someone next to you looking at what was happening on your personal computer's screen. The lack of interaction increased the risk for problem gambling (Griffiths 2003, 560-561).

Online gambling games and services have developed in connection with more general internet trends. As internet, in general, has evolved towards a more social environment (Lietsala & Sirkkunen 2008), also online gambling games and sites have accommodated new forms of social interaction. There are still online games which are played against the operator, but in addition, players can also play against each other, which requires social interaction between them.

When players play against each other, any game can become a gambling game if players decide so. This blurs the boundary between gambling games and other games. There are plenty of so called skill gaming sites in internet where players can play casual games, such as Tetris or solitaire, against each other on monetary bets. Also "real" gambling sites have adapted these kinds of casual games as a part of their game selection.

Different versions of traditional gambling games can be played without real money for example in children's video games or in social networking sites (King et al. 2010, 177-178). Playing poker is one way of maintaining social relations for millions of Facebook users. Even if players can not use real money on playing, they can purchase game-related virtual goods from the marketplace connected to the game. This, again, is one example of blurring the line between gambling games and other games.

It is still possible to play online gambling games without any social interaction, if players wish to do so. Nevertheless, it is clear, that online gambling is not merely asocial activity anymore. Gambling games are connected to large networks of players and other games. Players can interact with each other in many platforms and forums which can be situated also outside the actual games and gaming sites (Parke & Griffiths 2011; see also Taylor 2006, 52-57).

Finnish eBingo and Online Poker

First Finnish online gambling games which enabled in-game social interaction were opened in the year 2010. Veikkaus introduced a new game called eBingo and RAY opened a national online casino and a national online poker site. National online gambling has been possible in Finland since 1997, but previously playing did not involve any social interaction in online environment.

eBingo is a digital version of a classic game of bingo. Players purchase one or maximum of 21 virtual bingo tickets which each include 75 prefilled numbers. After they have paid their tickets follows the virtual draw. In reality, all the numbers have been drawn beforehand, so it could be possible to reveal the result of the game immediately after the payment. However, players must wait for the disclosure until the end of the virtual draw. Players can follow the draw step by step, but it is not necessary, because the drawn numbers are automatically marked in the players' tickets. There are different prize levels, for example two horizontal lines in the ticket or the full ticket. The draw is paused and the nickname(s) of the winner(s) is announced when some of the players get one of the smaller prizes. When the first player gets his/her ticket full, the draw is finished and the nickname of the winner is announced.

Players can see all the time how many numbers they are missing from the next prize. They can also compare their own position to the positions of three top players and they can chat with other players. These are the new features compared to the previous Finnish online gambling games.

The new online casino of RAY includes solitary games, such as slot-machines, and digital versions of traditional casino games, such as Black Jack and Roulette, which are played in the presence of other players. Most elaborated game in regard of social interaction is, however, the online poker. RAY's online poker is quite similar to other gambling sites' online pokers. Players are gathered around the virtual gaming table. Players can see each other's nicknames, stacks (the amount of chips) and positions in the table. They can follow whose turn it is to bet, call, check, raise or fold. These actions are communicated to other players by different visual signs. Playing is interactive, because the actions of every player influence other players' actions and the outcome of the game. Players do not need to talk with each other, because their actions are visually communicated to other players. However, there is also a chat connected to the game.

AIM AND METHODS

Playing eBingo, online casino games or online poker is possible without ever using chats connected to these games. However, there are also other levels of sociality connected with these games which can influence the experiences of playing them. Our aim is to identify those different levels of sociality and to analyze how meaningful they are for the average players of these games. Because the social interaction connected with games is not always situated inside the games or even inside the gaming sites, we are studying also how gambling is connected with the more general social interaction of these players.

Average Players

We are interested in the average players for several reasons. By focusing on the average players we can exclude those players who have only tried out these games once or twice. On the other hand, we also want to exclude those players who play these games excessively or might even have a gambling problem. We assume that the average players

have played these games at least a few times so they have a clear picture of the game and they are able to discuss about its features from different points of view.

It is possible to define the averageness of players in many ways depending on the available data. The companies (Veikkaus and RAY) have customer registers which include data about players' backgrounds and playing habits. We did not have access to that data so we could not directly identify the average players of the new Finnish online gambling games. We asked the companies to conduct the sampling of the average players for us. We have no way to confirm that the selected players are actually the average players of these games. We can only trust that the companies made the sampling correctly.

The 2517 selected players of eBingo were average based on the amount of games played and the amount of money used in playing in one month. There were three groups from RAY. The first group consisted of players who had played only RAY's online poker. The second group consisted of players who had played only RAY's online casino games. The third group consisted of players who had played both RAY's online poker and online casino games. There were 500 average players selected in each group based on the amount of money used in playing.

Questionnaires

The selected players were average primarily based on the amount of money used in playing these particular games. They all used approximately the same amount of money in playing as other players in their sample. Players in the eBingo-sample also played approximately same amount of games in one month. This doesn't mean that all these players are alike. On the contrary, our questionnaire data reveals that there are different types of players among the average players of these games.

To get a better view of who these average players are, an online questionnaire was created. The questionnaire included background questions of the player's age, gender, education, working situation, living conditions and favorite gambling game. The second part of the questionnaire focused on the frequency of gambling. It had questions how often and in which gambling venues players play domestic and non-domestic offline and online gambling games. The final part of the questionnaire measured how much time players consume in all their gambling activity. At the end of the questionnaire, the respondents could voluntarily leave their contact information if they wanted to participate in the following interviews. The questionnaire functioned primarily as an instrument to recruit interviewees. We did not expect to get statistically significant data.

There were four different, but identical, questionnaires for four different player groups. Links to online questionnaires were sent by e-mail to players by the companies through their customer services. Even though the questionnaires were conducted in cooperation with the companies, the data collected was managed only by the researchers. The companies did not interfere with the design of the research or the content of the questionnaires. They did not have any kind of access to the answers or personal details of the respondents. On the other hand, the researchers did not have an access to the customer registers of the companies. We can not identify in detail those players who received an invitation to our questionnaires. We know only the number of genders and the size of different age-groups of selected players.

Group	Sample	Respondents	Response rate (%)
eBingo	2517	264	10,5
Online poker	500	40	8
Online casino	500	44	8,8
Poker & casino	500	61	12,2
All	4017	409	10,2

Table 1: The response rate of different player groups (N=409)

The response rate in all groups was about ten percent. Online poker players were least eager to participate and those players who play both online casino games and online poker were most active respondents. The youngest of the respondents was 18 years old and the oldest was 80 years old. The average and median age of all the respondents was 41. Almost 70 % of the respondents were male.

Young players were underrepresented among the respondents, except young female eBingo players. Female percentage was rather small in all the RAY's groups and especially in the online poker group. The national Lotto by Veikkaus was the most common game among all the respondents, which is not surprising, because it's the most popular gambling game in Finland (Raento 2011, 71). Otherwise it was surprisingly clear that the players of eBingo group played mainly games of Veikkaus and the players of RAY's groups played mainly games of RAY. In offline environments the games of both companies are often available in the same space, e.g. in kiosks or grocery stores, but the online sites are separated.

Even if there were a clear distinction between players of Veikkaus and RAY, there were also a lot of players who played games of both companies, both online and offline. It was possible to profile different kinds of players, who then could be invited to be interviewed. 266 (65 %) of all the respondents left their contact information and expressed their willingness to participate in the interviews.

Interviews

The questionnaires worked primarily as instruments to recruit interviewees. They gave us a possibility to select different kinds of players for interviews. We wanted to interview players who had preferably played both eBingo and RAY's online poker, so they could compare these different kinds of games and their social dimensions. We also selected players who had experience of playing also other gambling games than those available by Veikkaus and RAY. We did not want to interview just one gender, but selected both male and female players. By analyzing the questionnaire data 16 players were selected to interviews.

Even if the respondents had expressed in the questionnaires their willingness to participate in the interviews, not all the players we selected wanted to participate after we contacted them. If someone refused to participate, we selected the next candidate who had as similar qualities as possible. Because of the refusals, we had to select two players who had not played eBingo and four players who had not played RAY's online poker. Ten interviewees had played both eBingo and RAY's online poker.

Id	Group	Age	Gender	Favorite game	Time in a week
1	eBingo	46	M	Sports-betting	2-10 h
2	eBingo	22	F	Scratch-cards	1-2 h
3	eBingo	60	M	Lotto	30 min
4	eBingo	26	M	Sports-betting	1-2 h
5	eBingo	21	F	Scratch-cards	30 min
6	eBingo	38	M	Sports-betting	30 min
7	eBingo	58	F	Slot-machines	2-10 h
8	eBingo	33	F	Horse-betting	2-10 h
9	Online poker	35	M	Horse-betting	2-10 h
10	Online poker	34	M	Poker	10-20 h
11	Online poker	38	M	Poker	10-20 h
12	Poker & casino	27	F	Slot-machines	1-2 h
13	Poker & casino	38	F	Slot-machines	10-20 h
14	Poker & casino	40	F	Slot-machines	30 min
15	Poker & casino	26	M	Poker	2-10 h
16	Poker & casino	33	F	Slot-machines	30 min

Table 2: The interviewees

Eight from the interviewees came from eBingo group and eight from RAY's groups. There were eight females and eight males. Based on the answers of the favorite game, there were eight players who preferred pure games of chance, and eight players who preferred games of skill. The youngest of the interviewees was 21 years old and the oldest was 60 years old. The average age of the interviewees was 36, which is a little bit less than the average age among all the respondents in the questionnaires (41 years).

The interviewees differ from each other quite clearly based on the amount of time they use on gambling in a week. Five of the interviewees use only 30 minutes in a week on gambling while three players use as much as 10-20 hours on gambling in a week. Most of the interviewees are clearly gambling hobbyists based on the time used on gambling. Some games demand more time from the players than other games. One round of slot-machine playing is often over in seconds, while poker tournament can last hours or even days.

The questionnaires revealed what games the respondents play, where they play, what is their favorite gambling game and how much time they use on gambling. However, they did not tell what kind of social interaction is connected with these games and gaming venues or how important social aspects are for players. Interviews were needed to collect data on these matters.

Before the interviews a link to another online-questionnaire were sent to selected interviewees. The second questionnaire focused on the social elements of gambling and gaming. It included questions on how often players play with friends on money, how often they bet on something with friends and how much money they spend on gambling in a month. The questionnaire did not focus just on gambling games but it also asked how often players play all kinds of games, e.g. Facebook games, MMORPGs, console, PC,

mobile and board games and team sports, which have different levels of social interaction connected with them. The respondents had also a possibility to specify their agreement or disagreement on a symmetric five-step rating scale with 16 statements about social elements of gambling.

Interviews focused on the questions relevant to each individual interviewee. Because we already knew a lot about the interviewees' playing habits and preferences, it was possible to go right to the point at the beginning of each interview and keep the duration of interviews rather compact. The interviews were made by phone and they lasted from 30 minutes to 55 minutes. The phone calls were recorded and the audio records were transcribed by a professional company.

The interviews did not focus only on online gambling but also on social elements of gambling and gaming in general. Even if we did not have a fixed set of questions, we used the same outline of themes in all the interviews. The themes were 1) beginning of gambling, 2) everyday playing habits and practices, 3) money and social relations, and 4) qualities of games and game services. These themes work as potential angles to study the different levels of sociality connected with gambling.

Based on the questionnaire data we were able to select different types of players to interviews. The analysis on interview data, however, did not primarily aim to find differences between different player types. In other words, we are not trying to compare female players with male players, young with old or skill gamers with players of games of pure chance, if the data does not clearly indicate differences between different player types. Instead of that, we are trying to identify those levels of sociality which have an effect on the construction of gaming experiences of all the interviewees. Diverse combinations of these levels have an influence on why one and the same player acts differently in various situations. Next we are going to introduce these different levels of sociality. After that we show how they are related to each other and how gambling is connected with the more general social interaction of players.

THE DIFFERENT LEVELS OF SOCIALITY

In-game Social Interaction

eBingo does not require social interaction between players. It is possible to play eBingo completely alone. Nevertheless, there are different features attached to the game which can increase sense of affinity between players and enable social interaction between them. The possibility to compare one's own position to the positions of three top players signals clearly that there are also other players present. The large chat-box next to the game confirms that impression and makes it possible for players to communicate with each other.

"I've followed [the chat] a few times, because it takes a few minutes before the game starts, if I haven't had any other pages open at the same time. But I haven't participated in the discussions." *(Id 5. Female, 21 years old, favorite game scratch-cards)*

Even if players would not pay attention to the chat, no one of the interviewees thought that the chat is bad or annoying feature. Attitudes were similar towards the visible position ranking between three top players and oneself. Most of the interviewees do follow other player's comments and discussions in the chat, but they seldom participate in the discussions themselves. The chat is perceived as a valuable feature especially when

the game itself is not in progress (see Taylor 2006, 39-40). Players follow the chat and participate in it especially before the draw is started and after the outcome of the game is settled. In those situations, players can focus also on other things than just the game, e.g. on chat or on other web-pages open on the computer screen.

“If you play in multiple tables, it requires lots of concentration, you have to focus on the most important thing [playing]... sometimes I can say a couple of words to some familiar players [in chat], but the main thing is playing.” (*Id 10. M, 34, poker*)

Playing eBingo does not require as much concentration as playing online poker. It is possible to write comments in the chat even if the game is running, because the game automatically fills players’ virtual bingo-tickets and informs if someone has won something. It is easy to return to the game, even if players focus temporarily on other things. Online poker is a different kind of game. It requires more uninterrupted concentration from players than eBingo. Players have to react to the actions of other players and they try to influence their opponents’ actions by using different game strategies. It is possible to use the chat for example to provoke one’s opponents to play worse (Wood & Griffiths 2008), but most of the players do not chat that much. It is common that players play in more than one virtual poker table at the same time, which increasingly limits the possibilities to use the chat. Longer discussions have to be situated in other forums (Parke & Griffiths 2011), but there might be short moments during playing which enable quick greetings to familiar players in the chat (see Wright et al. 2002). These moments are more probable if players play only in one table.

Both the qualities of a game and the qualities of channels for interaction attached to it have an influence on the forms of in-game social interaction. Skill games require active orientation from players, which makes it difficult to participate in additional activities, like chat, during playing. Pure games of chance, on the other hand, allow players to focus also on other things, because their actions do not have any kind of effect on the outcome of the game. Interaction channels can actually make the experience of playing more pleasant. Players can compare one’s own position to other players’ positions and share their experiences through the chat. The sense of togetherness with other players makes the threshold of social interaction lower.

Social Interaction in Gaming Environments

The in-game interaction channels are not the only channels players utilize. Social interaction between players can also take place in different gaming environments whose qualities have an effect on the course of their actions (Friedl 2003, 99-135). There are differences between online and offline environments, but some basic principles are applicable to social interaction in all kinds of gaming environments.

“In grocery stores, if I have a few coins left after paying, I play [slot-machines]” (*Id 5. F, 21, scratch-cards*)

The way games are situated in relation to other games and to other activities in an environment influences the behavior of players. In Finland, slot-machines are commonly located also in grocery stores. They are often positioned in close proximity to cashiers, so it is easy to move to them right after paying the groceries. The change can be used in playing and the amount of change measures the duration of gaming session. The actual gaming venues, like casinos, are designed in a similar manner. When a person enters a casino there is nothing random he or she is going to come across. The arrangements of

games and additional services in different parts of the environment are carefully calculated (Kingma 2011, 83). This defines partly how players are situated in relation to each other and to other people in that environment (Marksbury 2010, 96).

“Täyspotti [casino] is better place than grocery stores, because you can play in privacy. It’s actually forbidden to “stalk” behind other players’ back.” (*Id 7. F, 58, slot-machines*)

In grocery stores, there are usually other people than just players present in the same environment. Some of them can entertain themselves by watching other people’s play. These bystanders can irritate some of the players, especially if they will not keep quiet but start to comment on playing. More peaceful gaming spaces can be found on dedicated gambling venues. The social code in these places demands more discreet behavior. It is forbidden to disturb other players, which makes it possible to concentrate purely on playing and leave all the social interaction behind. On the other hand, players are often within talking distance to each other in these places, which gives them a possibility to start a conversation (Kinnunen 2011, 86-87).

“I don’t talk with other players, if they are strangers” (*Id 5. F, 21, scratch-cards*)

A possibility for communication doesn’t guarantee social interaction. The official and unofficial rules and codes of an environment regulate how players engage in conversations (Siitonen 2007; Wright et al. 2002). Even if they are in a same situation and identify themselves as players, which can stir sense of togetherness, players can avoid social interaction, if they are strangers. This applies to both offline and online environments. If players recognize the same faces or nicknames repeatedly in the same environment they can eventually start to communicate with each other.

“We follow the race [trotting] quite intensively and after the race we discuss about it.” (*Id 8. F, 33, horse-betting*)

When players are in a gaming environment with their friends the social interaction has an important role in the construction of gaming experiences. Playing itself is often the most important activity also in these situations. During the determination process of the game players concentrate only to that and stop momentarily other activities, such as conversation with friends. After the outcome of the game is revealed, players want to share their experiences and relive the game again by discussing about it with friends and others involved (Binde 2011, 112). In that regard playing in trotting-track has a lot in common with playing in virtual bingo hall. The channels these different environments offer for communication and other social interaction can vary, but the possibility for game-related social interaction is important to a certain group of players in every environment.

The Socio-cultural Context of Gambling

It is not merely the available interaction channels which have an influence on the formation of game-related social interaction. Rules of play, rules of different environments, state of play and other conditions in a particular situation define how those channels are utilized. Gaming doesn’t take place in a vacuum, nor does the game-related social interaction. There is always a larger socio-cultural context which surrounds these activities. For example, general attitudes towards gambling influence what forms of gambling are seen acceptable, with who it is acceptable to play with and how players want to communicate about their gaming to other people.

“The first time [when played slot-machine] was with mom. I think I was about 8 years old” (*Id 8. F, 33, horse-betting*)

Attitudes towards gambling have been rather positive for a long time in Finland. Almost 90 % of the Finns have gambled at some point of their lives (Raento 2011, 60). The general age limit of 18 years for gambling was passed in the year 2011. Few years ago there were no age limits for example for lotteries. The slot-machines had the age limits of 15, but also younger children were allowed to play them if they were accompanied by their parents. There are plenty of opportunities for gambling available in everyday Finnish environments which suit different playing habits. That is why it is interesting that no one of the interviewees had started to play alone. The beginning of gambling is profoundly a social event (Reith & Dobbie 2011). Most often the very beginning had taken place with parents or grandparents and some times with friends. New games are often introduced to players by their friends.

“Those boat-trips, I earmark a certain sum of money to play on those trips... I play more on those trips than usually” (*Id 7. F, 58, slot-machines*)

For the interviewees gambling is often everyday activity which is defined by customary practices and routines. They routinely play slot-machines after shopping and betting follows the same patterns which have taken place for years. Routines make players feel safe, because they keep the gambling inside non-problematic boundaries. The amount of money used in gaming is every time approximately the same which players know they can afford to lose without too serious consequences. However, gaming can also take place outside of everyday practices, e.g. during holiday trips. In those cases also gambling is a special occasion. Players can allow themselves to spend more money and play more games than usually. To keep the gambling in control in those situations as well, players can beforehand allocate a certain amount of money which can be used on gaming. This earmarked money works also as a symbol of shift away from everyday life and its constraints.

“I pay the bills first and the entertainment [gambling] comes after that” (*Id 14. F, 40, slot-machines*)

Attitudes towards gambling money mirror the more general values of society. On holiday trips it is possible to spend more money than usually, but not any kind of money. Only the residual money after paying bills is seen appropriate to use on entertainments purposes, such as gaming. This kind of hierarchy of values concerns also different types of gambling. The same way as slot-machines are played with the change after paying groceries, new gambling games can be tried out with that money which remains after taking first care of duty-like gambling routines. For example, players can try out eBingo only after they have first paid their weekly lottery or sports-betting tickets. If there is not enough money left in the online gambling account after that, they are not going to transfer new money there in order to play other games.

“It doesn't matter if I play against strangers or friends. [...] Maybe it's better that they [opponents] are strangers. [...] I wouldn't play, at least actively, on money against my friends” (*Id 5. F, 21, scratch-cards*)

The conventions of players reveal that they treat money differently in different situations. According to Vivian Zelizer (1997) money is not uniform but it can transform to different kinds of currencies depending on the context. Gambling money, for example, is different

from housekeeping money and gambling money in one situation is different from gambling money in another situation. Social definitions of these currencies have an effect on the social interaction connected with gaming. Some players do not want to play against friends on monetary bets in any circumstances while for some other players this is an everyday activity. Especially poker players play often also against their friends. However, they try to keep the size of the bets at a socially acceptable level, which means that the winnings or losses in these games would not jeopardize the social relations between them. Those who do not want to use monetary bets at all in games between friends, feel that any amount of money would change playing to something too serious. Interestingly, they would not mind to lose money to their friends, but are afraid that their friends would not think the same way in the opposite situation. These fears of breaking social relationships because of gambling are not based on their own experiences, but rather on prevailing attitudes towards games, gambling and money in surrounding society and culture.

Player's Mindset

The motivations to gamble vary (Aasved 2003). There is seldom only one reason to play and the goals of gaming can change from one situation to another, even during the single gaming session.

“[Live poker with friends] is a different game. Of course you try to win money, but social interaction is much more important than in online poker. That's why we organize them, so it wouldn't always be just monotonous, boring online gambling.” (*Id 10. M, 34, poker*)

Playing online and live poker can be motivated by different reasons. Online poker playing, for example, can be a way to earn money which makes it a work-like activity. Playing itself does not necessarily give any pleasure for the player and it can lack the social interaction quite completely (see Kultima 2009; Stenros 2010). Playing live poker can be a totally different experience for the same player. Winning money still motivates playing, but winnings are more like social rewards in the competition between friends (Kinnunen 2011, 87-88). Playing is mainly an instrument for friendly social interaction (see e.g. Zurcher 1970). Expectations of playing and player's mindset (Stenros et al. 2007) are not the same in these different occasions.

“I have a hell of a lot of people around me; I don't want them around when I'm playing” (*Id 7. F, 58, slot-machines*)

Even if players want to play alone, playing is in relation to social interaction. Playing can enable social isolation, if player's life is otherwise filled with social contacts. In that case, all the interaction channels available during playing can be meaningless or even irritating. It depends on the player's mindset. Like one of the interviewees puts it: “I don't talk, if I'm not in the mood.” (*Id 16. F, 33, slot-machines*). The same player can sometimes want to play alone and sometimes the social interaction with other players is pleasurable. Player's mindset is not a stable construction. It is constantly shaped based on player's past and present experiences in different situations (Kultima & Stenros 2010).

GAMBLING AS PART OF PLAYERS' SOCIAL NETWORKS

In order to understand the significance of different levels of social interaction for players' gambling experiences, two concepts, frames and social networks, come in handy. The concept of frame originates from Erving Goffman's book *Frame analysis: An essay on the organization of experience* (1974). According to Goffman, people use frames to

interpret what is going on in a particular situation. Frames can be seen as socially constructed cognitive structures which guide the perception of reality. For example, members of a particular society and culture usually act similarly in formal situations or at least they know what is expected from them and from other people in those situations. They can place the activity in the shared frame of interpretation and guide their individual behavior accordingly. The socio-cultural context is one example of Goffmanian frames of interpretation.

In addition to the larger socio-cultural frame of gambling, games and gaming environments can be seen as frames, which guide the interpretation of situations and actions of players. Each of these frames demands and affords certain kinds of behavior from players. This applies also to social interaction before, during and/or after the game. Depending on the game, the frame of the game can require social interaction between players, as in poker, or it can just make the social interaction possible, as in eBingo. The frame of the gambling environment regulates how players can interact with each other during the game and what is expected from them outside the actual playing. The larger socio-cultural frame defines what kind of social interaction in general is valued and expected from the people of a particular culture and society. It guides, for example, how players communicate about their gambling to other members of society and what kind of money is seen acceptable to use on gambling.

Even if these frames afford different levels of social interaction between players, individual players can themselves decide what possibilities they will utilize. For example, they can use the chat connected to the game or refrain from the communication if all the other players are strangers. Player's mood or mindset, which also can be seen as a frame, has an influence on that. The mood can change from one situation to another, as can the available options for social interaction. Playing online poker alone, for example, is considerably different activity from playing offline poker with friends, when it comes to players' mindsets and available communication channels. The combination and the order of different frames define what forms of social interaction will arise.

In Goffman's frame analysis frames can include other frames and frames can overlap with each other. There is always more than just one frame present which guides our interpretation of the situation. The amount of frames is not restricted. All the frames present have an effect on the construction of experiences. One of the frames is always the leading frame of interpretation, but other frames influence in the background. Frames are dynamic. They can move in relation to each other. When the situation changes, one of the background frames can become the leading one and the order between other frames can also change. These kinds of changes can be quick and effortless.

The frame of the game is not exactly the same frame in every situation. The frame of poker is different from the frame of eBingo and the frame of online poker is different from the frame of offline poker. It is better to think that there is the primary frame of games, which meets the general definition of games (see e.g. Caillois 1961, 9-10). Then there are multiple different frames of different games which have their own characteristics (Stenros 2010). Depending on the situation the primary frame of games can exist together with one of the more specific frames of the games. In a same way, there can be more than just one frame of gaming environments and the larger socio-cultural frame includes plenty of other, more specific frames. All these frames can exist together in different combinations, but their order in relation to each other changes from

one situation to another. In order to understand this more clearly, it might be useful to look at the concept of social networks.

Gambling and gaming, as any other activity, are connected to players' networks. A single individual, a game or a gaming environment, among other things, can form a node in a network. Different nodes are connected to each other by strong or weak ties (Granovetter 1973; Wittel 2001). Active interaction between nodes makes the ties strong and lack of interaction weakens them. Ties between nodes can vanish altogether due to a long-term lack of interaction.

Goffman's frames can be seen as analytical tools which highlight or foreground certain parts of a larger network. For example, the frame of a gaming environment highlights those ties in a network of different games, players and other people which are essential in that particular environment. Framing a smaller part of a network is useful for analytical purposes. It is easier to concentrate only on one frame at a time and, if needed, cut that frame into smaller analytical frames. This is not, however, the fundamental goal of Goffman's frame analysis. Instead of concentrating to one frame at a time, the dynamics of frames should ultimately be in the center of the analysis. The actions of players who act in a network are always guided by more than just one frame and the dynamics of frames is the basis for their gaming experiences.

Different frames activate different ties of players' networks, and vice versa. When players start to play, the frame of the game becomes the leading frame of interpretation and actions. The interaction between the player and the game during playing strengthens the ties between them and keeps the frame of the game in the foreground. However, the player is not detached from all the other ties in his or her network. Those ties, or other frames, influence in the background more or less active. This is why social interaction is meaningful also to those players who do not necessarily utilize any of the in-game communication channels available. They are not - at least directly - members of the network of in-game chatters, but they have a possibility to join that network at any moment during playing. At the same time, they are connected to those social networks which extend beyond the boundaries of games and gaming environments (Taylor 2006, 84-87; Peirce and Artemesia 2009, 177). Social interaction with friends, colleagues, family, relatives or other members of their communities have an influence on how players interact with each other. If they can identify other players or if they can even identify themselves with them, in-game social interaction is more likely.

Already existing strong or active ties promote social interaction in different situations. The activeness and the strength of the ties is not exactly the same thing. The strength of the ties indicates how strongly one identifies oneself with different objects, whether they are games, gaming environments, other players, communities and subcultures connected with gaming or objects of surrounding society and culture (Porat 2010). The activeness of the ties indicates which frames are present at the situation and the intensity of the activeness indicates the order of those frames. Both the strength and the activeness of ties change based on the ongoing social interaction.

CONCLUSION

By analyzing the interview data gathered from the average players of Finnish eBingo and online poker, we have identified different levels of sociality connected with gaming. These levels can be seen as frames in a Goffmanian (1974) perspective. All these frames demand and afford certain kinds of interaction before, during and/or after playing, both

inside games and in different environments connected with games. Each of them foregrounds significant relations in players' social networks. The construction of gaming experiences is based on the dynamics of different frames. One of the frames is always the leading frame of interpretation, but other frames influence in the background. The order of the frames changes from one situation to another, which activate different relations in player's networks. Even if social interaction is not necessary in order to play, it is meaningful in players' experience of the game.

ACKNOWLEDGMENTS

The Triangle project was funded by the Finnish Funding Agency for Technology and Innovation (Tekes), and our industry partners RAY, Veikkaus, Applifier and Moido Games. We thank all our funding partners and project members for making this research possible. We also give special thanks to our survey and interview informants.

BIBLIOGRAPHY

Aasved, M. *The Sociology of Gambling*. Charles C Thomas Publisher, Ltd, Springfield, 2003.

Binde, P. "Trotting Territory: The Cultural Realm of Swedish Horse Betting," in Raento, P., and Schwartz, D.G. (eds.). *Gambling, Space, and Time. Shifting Boundaries and Cultures*. University of Nevada Press, Reno & Las Vegas, 2011, pp. 107-128.

Caillois, R. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, Chicago, 1961.

Cooper, A.F. *Internet Gambling Offshore. Caribbean Struggles over Casino Capitalism*. Palgrave Macmillan, New York, 2011.

Friedl, M. *Online Game Interaction Theory*. Charles River Media, Hingham, MA, USA, 2003.

Goffman, E. *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Harper and Row, New York, 1974.

Granovetter, M. "The strength of weak ties," in *The American Journal of Sociology* vol. 78, no. 6 (1973), pp. 1360-1380.

Griffiths, M.D. "Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations," in *Cyberpsychology & behavior* vol. 6, no.6 (2003), pp. 557-568.

Griffiths, M. "Internet gambling in the workplace," in *Journal of Workplace Learning* vol. 21, no. 8 (2009), pp. 658-670.

King, D., Delfabbro, P. and Griffiths, M.D. "The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People," in *Journal of gambling studies* vol. 26, no. 2 (2010), pp. 175-187.

Kingma, S.F. "Waterfront Rise: Urban Casino Space and Boundary Construction in the Netherlands," in Raento, P., and Schwartz, D.G. (eds.). *Gambling, Space, and Time. Shifting Boundaries and Cultures*. University of Nevada Press, Reno & Las Vegas, 2011, pp. 83-104.

Kinnunen, J. "The social rewards of online gambling," in *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* vol. 36, no. 1 (2011), pp. 85-88.

Kultima, A. "Casual Games Design Values," in *Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era*. Tampere, Finland (2009), pp. 58-65.

Kultima, A. and Stenros, J. "Designing Games for Everyone: The Expanded Game Experience Model," in *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (Futureplay '10)*. Vancouver, Canada (2010), pp. 66-73.

- Lietsala, K. and Sirkkunen, E. Social media. Introduction to the tools and processes of participatory economy. University of Tampere Hypermedia Laboratory Net Series 17, 2008.
- Marksbury, R.A. "Ethnography in a Casino. Social Dynamics at Blackjack Tables," in Kingma, S.F. (eds.). *Global Gambling. Cultural Perspectives on Gambling Organizations*. Routledge, New York, 2010, pp. 91-112.
- Parke, A. and Griffiths, M.D. "Poker Gambling Virtual Communities: The Use of Computer-Mediated Communication to Develop Cognitive Poker Gambling Skills," in *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* vol. 1, no. 2 (2011), pp. 31-45.
- Peirce, C. and Artemesia. *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2009.
- Porat, A.B. "Football fandom: a bounded identification," in *Soccer & society* vol. 11, no. 3 (2010), pp. 277-290.
- Raento, P. "Gambling, Space, and Boundaries in Finland," in Raento, P., and Schwartz, D.G. (eds.). *Gambling, Space, and Time. Shifting Boundaries and Cultures*. University of Nevada Press, Reno & Las Vegas, 2011, pp. 60-82.
- Raventos, P. and Zolezzi, S. "Sportsbooks and politicians: Place your bet!," in *Journal of Business Research* vol. 64, no. 3 (2011), pp. 299-305.
- Reith, G. and Dobbie, F. "Beginning gambling. The role of social networks and environment," in *Addiction Research and Theory* vol. 19, no. 6 (2011), pp. 483-493.
- Siitonen, M. *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*. Doctoral thesis. University of Jyväskylä, Finland, 2007.
- Stenros, J. "Playing the System: Using Frame Analysis to Understand Online Play," in *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (Futureplay '10)*. Vancouver, Canada, 2010, pp. 9-16.
- Stenros, J., Montola, M. and Mäyrä, F. "Pervasive Games in Ludic Society", *FuturePlay 2007* (Toronto, Canada November 2007)
- Stenros, J., Paavilainen, J. and Mäyrä, F. "Social Interaction in Games," in *International Journal of Arts and Technology* vol. 4, no. 3 (2011), pp. 342-358.
- Taylor, T.L. *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2006.
- Wittel, A. "Toward a Network Sociality," in *Theory Culture Society* vol. 18, no. 51 (2001), pp. 51-76.
- Wood, R.T. and Griffiths, M. "Why Swedish People Play Online Poker and Factors That Can Increase or Decrease Trust in Poker: A Qualitative Investigation," in *Journal of Gambling Issues* vol. 21 (2008), pp. 80-97.
- Wright, T., Boria, E. and Breidenbach, P. "Creative Player Actions in FPS Online Video Games," in *the International Journal of Computer Game Research*, vol. 2, no. 2 (2002). Online: <http://www.gamestudies.org/0202/wright/> (Accessed 10th May 2012)
- Zelizer, V. A. *The Social Meaning of Money: Pin money, paychecks, poor relief, and other currencies*. Basic Books, New York, 1997.
- Zurher, L. "The "Friendly" Poker Game: A Study of an Ephemeral Role," in *Social Forces* vol. 49, no. 2 (1970), pp. 173-185.

JULKAISU

IV

Creating play money for free-to-play and gambling games

Jani Kinnunen, Kati Alha & Janne Paavilainen

AcademicMindtrek '16: Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference,
385-392.

<https://doi.org/10.1145/2994310.2994336>

Artikkelin käyttöön väitöskirjan osana on saatu kustantajan lupa

Creating play money for free-to-play and gambling games

Jani Kinnunen

Game Research Lab, TRIM
SIS, University of Tampere
FI-33014 University of Tampere,
Finland
jani.kinnunen@uta.fi

Kati Alha

Game Research Lab, TRIM
SIS, University of Tampere
FI-33014 University of Tampere,
Finland
kati.alha@uta.fi

Janne Paavilainen

Game Research Lab, TRIM
SIS, University of Tampere
FI-33014 University of Tampere,
Finland
janne.paavilainen@uta.fi

ABSTRACT

In this paper, we analyze the interview data of sixteen gamblers and free-to-play (F2P) gamers. Both in F2P gaming and gambling, the usage of money influences the game experiences. By focusing on the qualities of money, rather than the quantities of it, we show how players experience money before playing and how they create play money through money management practices. The meaning of money for players changes from one situation to another. It is common for gamblers to frame or separate play money from other forms of money, such as money for groceries. The framing of money into different currencies can be explicit or it can rely on routines like everyday practices, which do not require intentional reflection from gamblers. The framing of money is not that explicit for F2P gamers, who consider play money to be similar to money used for other hobbies or recreational activities. There is no pre-set maximum limit of how much money players can spend while playing F2P or gambling games. Framing and ranking money into different currencies protect players from the negative consequences of playing. As the convergence of gambling and other forms of gaming continues, gamblers' money management strategies, by which they integrate playing as a positive part of their everyday lives, can also become relevant for F2P gamers.

CCS Concepts

• Applied computing~Sociology

Keywords

Free-to-play, gambling, qualities of money, play money, game currency

1. INTRODUCTION

In this paper, we analyze what kind of money players use for free-to-play (F2P) gaming and gambling and how players create play money in their everyday practices. The focus is on the qualities of money, rather than the quantities of it. F2P and gambling have interesting similarities concerning the usage of money in games. In both game types, players can spend money for as long as playing continues, which can lead to severe monetary losses for

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for components of this work owned by others than ACM must be honored. Abstracting with credit is permitted. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee. Request permissions from Permissions@acm.org.

AcademicMindtrek'16, October 17-18, 2016, Tampere, Finland

© 2016 ACM. ISBN 978-1-4503-4367-1/16/10...\$15.00

DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2994310.2994336>

some players. Play money has to be separated from other monies in order to prevent unwanted spending. Our findings show that gamblers have explicit management practices to separate play money from other currencies, but F2P gamers have not put as explicit practices in operation yet. However, F2P gamers also treat play money differently than, for example, money meant for groceries. Gamblers can also utilize various responsible gambling tools [10] to keep their playing and spending in control. Similar tools could be integrated as part of F2P gaming without technological obstacles, but so far these tools have been non-existent in F2P.

The F2P revenue model has become mainstream in many areas of digital gaming in recent years. Especially social games and mobile games usually utilize the F2P model to monetize players. The traditional retail model is still in use in console or PC gaming, but F2P games are appearing in these platforms as well and their quantity will probably increase in the future [2].

In F2P, players are not paying any pre-set or fixed price to purchase a game. Monetization is based on in-app purchases as playing continues. Starting to play is free, but eventually players can spend more money on F2P games than, for example, fixed price console games. In that way, money usage in F2P reminds gambling, which can continue for as long as a player has money to bet. Many players never spend any money on F2P games, but a small minority can spend very large sums on F2P gaming [9]. F2P games do not usually have any dedicated end point, instead, new content is created for as long as there are enough paying customers playing the game. Some players have spent thousands of euros on a single F2P game. Moral panic concerning overspending in F2P games has been covered in mainstream media [4]. Authorities and regulators have also expressed their concerns about the F2P model. F2P games are not regulated similarly to gambling games, but discussion about whether they should also be under regulation, has already started [5, 23].

As the line between online gambling and digital gaming keeps on blurring, gambling studies and game studies should move closer to each other. A majority of gambling studies has concentrated on studying problem gambling with quantitative methods [25]. However, there has also been a smaller but influential tradition of gambling studies, which has utilized qualitative approaches. In these studies, the focus has not been on the prevalence of problem gambling in a population or on the psychological traits of problem gamblers, but, for example, on the historical settings of gambling [18], the social contexts of gambling [26] or the learning conditions of gambling [19]. Similar approaches have also been utilized in game studies to study, for example, F2P gamers [22] or game cultures on a more general level [20].

One of the aims of this paper is to build a bridge between gambling studies and game studies by analyzing both F2P and

gambling games and money usage related to them. We analyze thematic interview data of sixteen F2P gamers and gamblers, which connects this study more explicitly to qualitative than quantitative traditions of gambling and game studies. In this way, the players' own voices, experiences and interpretations become the center of the focus. We start by discussing the similarities and differences between F2P and gambling games. Then we move on to analyze the qualitative aspects of money, which leads us to ask what kind of money players use for gambling and F2P gaming and how this money qualitatively differs from other monies. To answer this question, we show how players experience, frame and manage play money in their everyday lives based on our data. These findings are further discussed in relation to responsible gaming practices. Finally, we conclude that gamblers' money management strategies, by which they integrate playing as a positive part of their everyday lives, can also become relevant for F2P gamers, as the convergence of gambling and other forms of gaming continues.

2. FREE-TO-PLAY AND GAMBLING

In recent years, the volume of online gambling has increased in parallel to the growth of digital gaming [13]. At the same time, the line between various game genres has become blurred in online environments. Technologically, any game can work as a gambling game on the internet, if players play that game against each other and bet on the result of the game. Many skill gaming sites are good examples of this. Players can choose from a big selection of casual games and play them against each other. Playing is free, but players can also bet real money on their games [23]. The best player of a duel or a tournament wins a pot, which consists of the bets of all the participants. The operator takes a commission or a rake from all pots, in a similar way to poker, for example. Even if these sites are not considered as gambling in legal terms [6], the gaming experiences on skill gaming and online gambling sites can be very similar for the players.

In addition to a quantitative increase, the gaming industry has also had qualitative changes. First, games have become more like services than merely one-off purchases [29]. Games are not necessarily ready when they are released, but new content is created also after the initial launch. Players can, for example, download new levels to a game months after they have started to play it. Some of the new content can be free, but often additions have a price tag. Many online games also require payments after certain time periods in order to continue playing. In that way, digital gaming has similarities to gambling, which cannot continue without repeated betting cycles, even if the time periods of payments and bets can be divergent.

By using money, players can also modify games by purchasing game-related virtual commodities [16]. In that way, games can be personalized to meet the preferences of individual players. They can work as important playgrounds for the players' identity work and play.

Online games enable social interaction between players, which emphasizes game-related social rewards [12]. Games are not played only for points or monetary rewards. Maintaining social relations and creating new ones can also be important motives for playing and for using money in games. Free or purchasable virtual gifts and social interactions between players can also work as capital or currency in playing [21].

These qualitative trends are especially evident in games that are played on social networking sites, such as Facebook. These so-called social games or social network games usually utilize a F2P

business model. The same business model has also become mainstream in mobile gaming.

Many of the most popular F2P games are simulations of traditional gambling games [8]. It is possible, for example, to play poker or slot machine games on Facebook and spend money on game-related objects without the possibility to win real money. For UK's citizens, it is also possible to play real gambling games on Facebook [1], which further blurs the line between digital gaming sites and online gambling sites.

Many online gambling sites have features similar to F2P games. Players can get starting bonuses or free spins, for example, which make starting to gamble free or at least considerably cheaper than usually. A gambling operator can, for example, double the money the players deposit to their gambling accounts for the first time. Bonus money has to be used for playing; only winnings can be withdrawn from the gambling account. The threshold to start playing has been made as low as possible and players are encouraged to come back to the site repeatedly. The more often the players come back and keep on gambling, the more likely it is that some of them will deposit more money to their gambling accounts, especially if they play games of chance.

In F2P games, players do not have to deposit or transfer money to their gaming accounts in order to make payments in games. In order to download applications or games to a mobile device, users need to create an account in an app store, such as Google Play, which is tied to the operating system of the device. During registration, users can link their account to a credit card, after which purchases, for example in F2P games, become available. Credit card details need to be submitted only once. After that, using money is effortless and purchases will be added to a monthly credit card invoice. Again, the threshold for using money in F2P games has been designed to be as low as possible.

Other design practices have also been utilized in F2P games to lower the threshold for spending. A dual currency system [17] is the most notable one, considering the topic of this paper. Usually F2P games have at least two different kinds of currencies, which are often referred to as hard and soft currencies, even if the actual names of these currencies differ between games. Soft currency can be acquired by playing and it can be used to buy limited game-related items. Gathering soft currency usually demands lots of playing time and some of the game-related purchases can be paid only by hard currency, which can be bought with real money. By using seemingly free soft currency, players can learn to make purchases, which might lower the threshold for using hard currency. Currencies can usually be exchanged only in one direction. Real money can be exchanged for hard in-game currency, which can be exchanged for soft currency, but usually a reverse exchange process is prevented, at least in the games' official marketplaces. For example, in social games, which simulate gambling games, it is possible to win in-game currency, which can be spent in the game's marketplace to purchase game-related virtual items, but which cannot be exchanged for real money. That's why so-called social casino games are not considered to be real gambling games and they are not regulated in a similar way [6]. Nonetheless, even the one-way exchange process makes it possible to proportion the value of soft currency to hard currency and real money, in which case playing with in-game soft currency can create experiences comparable to real money gambling.

Some F2P games have so-called gacha mechanics [17] to urge the players' money usage. These mechanics once again blur the line between digital games and online gambling, because gacha

mechanics are comparable to lotteries. Players can, for example, get a trunk in a game. However, the trunk is closed and can only be opened by purchasing a key with real money (or hard currency, which has been bought with real money). Players cannot know beforehand what or how valuable the items in the trunk are. By purchasing a key to open the trunk, players take chances, which are similar to participating in a lottery or a prize draw.

Gacha mechanics are just an example of how digital gaming and online gambling have similar elements. Most of the money usage in F2P games, however, is not involved with gacha mechanics, but speeding up the game play [9]. For example, designed hindrances or obstacles in a game can force players to wait for an hour before they can continue playing. Waiting periods can be bypassed by using hard currency to eliminate the hindrances. Single payments can be very small, but eventually players can spend considerably large sums in F2P games. Designing profitable F2P games can be a challenging task. Games cannot be too enjoyable for free, but they cannot be too aggressive in monetization, either [11]. The longer the players keep playing, the more likely it is that some of the non-paying customers will consider converting to paying players [21]. By using money, players can adjust their playing rhythms within the frame of the game [31] the same way slot machine gamblers adjust the duration of playing sessions by regulating bet sizes [27, 14].

Table 1. Similarities and differences between free-to-play gaming and casual gambling

Free-to-play gaming	Casual gambling
Possibility to play through without paying	Possibility to win jackpots
Playing can be fun without paying	Playing can be fun without winning money
Possibility to adjust one's own playing rhythm	Possibility to adjust one's own playing rhythm
Suitable payment/reward intervals for various player groups	Suitable payment/reward intervals for various player groups
Using more money influences game experience	Using more money influences game experience
Long-term experiences, retention, monetization	Long-term experiences, retention, monetization
Time is money	Money is time

According to game developers, one of the characteristics of good F2P games is that also non-paying customers can continue playing for longer periods of time or even through the whole game [2]. Playing can be difficult and even frustrating, but there should be at least a possibility for completing playing without paying. Similarly, winning a jackpot in gambling games is unlikely, but there is at least a small possibility of it, which can be an attractive feature for players. Winning money is not the only motivating factor for gamblers, but gambling can be rewarding, even if they lose money [12]. In F2P, playing can be fun without paying and, in gambling, playing can be fun without winning money. However, both in F2P and gambling games, game experiences are influenced by the usage of money. Gamblers can acquire more playing time by playing with small bets or they can acquire more intensified experiences by playing with huge, and sometimes even

too large, bets [24]. Comparably, F2P gamers can condense their playing time to be more continuous and intensified by payments or they can wait without paying. For them, time means money. Gamblers can continue playing for as long as they have money to bet. For them, money means more playing time. In both cases, the quality of time matters. Players are using money to get more quality playing time, not boring waiting time.

The similarities and differences between F2P gaming and gambling are collected in Table 1. In many cases, F2P and gambling are quite similar, but have reverse structures.

3. QUALITIES OF MONEY

If the quality of playing time matters, the same applies to game-related money. Money is often considered only from an economic point of view. However, money is not a qualitatively stable or static entity. It also has social and cultural meanings, which change from one context to another. To analyze game-related money and other currencies, two influential theories should be taken into consideration. Georg Simmel's *Philosophy of Money* [28] and Viviana Zelizer's *The Social Meaning of Money* [32] shed light on the different aspects of money.

In Simmel's theory, money is essentially neutral in relation to things it can be exchanged for:

"Money is totally indifferent to the objects because it is separated from them by the fact of exchange. What money mediates is not the possession of an object but the exchange of objects. Money in its perfected forms is an absolute means because, on the one hand, it is completely teleologically determined and is not influenced by any determination from a different series, while on the other hand it is restricted to being a pure means and tool in relation to a given end, has no purpose of its own and functions impartially as an intermediary in the series of purposes." [28], pp.211

Because money is not attached to any particular object, it becomes the purest example of a tool in interpersonal exchanges. The tool is more valuable, the more possible applications it has. Compared to any other tool, money has the most possibilities. It is pure potential. The value of money is not merely in relation to the object it is exchanged for. Its value derives also from all the other objects money *could be* exchanged for. To own money is therefore abstract. In reality, owning money means owning possibilities. The more money one owns, the more potential one has.

As soon as money is exchanged for something else, it loses its potential and its role as an absolute means. This can happen already before the actual exchange takes place. If money is budgeted or earmarked for some specific purpose, money no longer remains in its purest form, but becomes designated currency. Zelizer [32] has shown that, in everyday situations, money is seldom neutral or pure potential. Instead, money is treated differently based on how it is earned and consumed. Salary is different money or currency compared to inherited money or poor relief. Similarly, the money paid in rent is qualitatively different money or currency from pin money or money used in gambling and F2P gaming.

Zelizer's theory has also been influential in behavioral economics, even if the terminology is not always the same. Thaler [30] refers to Zelizer when he explains how people use mental accounting systems. People often group expenditures in various categories or mental accounts and their spending can be constrained by explicit and implicit budgets. Housing money and food money belong to separate mental accounts and the usage of them is governed by different rules. At casinos, gamblers can explicitly put winnings in

a different pocket, which is at the same time a different mental account, from their “own” money [30]. Monies in these accounts are not fungible, i.e. substitutable, which means that these monies qualitatively differ from each other. For example, winnings can be used to continue gambling, but their “own” money in the other pocket needs to be saved for paying the bills.

At first, it might seem that Simmel’s and Zelizer’s theories are contradictory. However, Zelizer’s theory is not trying to deny money’s essential neutrality, it just shows that in real world contexts this neutrality is constantly challenged. Neutral money is chained or framed to various qualitative currencies (or mental accounts in Thaler’s terminology). As soon as these chains are released, money regains its potential and neutrality. For example, only residual money, which has been left after paying everyday duties, is money in its purest form or in a Simmelian meaning. This money is not earmarked for any specific purpose anymore, so it can be spent on anything one chooses or it can be saved, when its potential is preserved.

In practice, the amount, or the quantity, of residual money is also important. If the sum is only a few euros, the money’s potential is not very significant. By saving, its potential can be increased until it can be earmarked again as some specific currency or exchanged for a certain object. Either way, the quality of money changes from one situation to another. Money in its purest form is qualitatively different money from earmarked currencies, which qualitatively differ from each other, even if the denominator of money remains the same all the time.

In this study, we are interested in the qualities, rather than the quantities, of money, which is spent on playing games. That is why we ask what kind of money players use for gambling and F2P gaming and how this money qualitatively differs from other monies.

4. DATA AND METHODS

To get a wider perspective on player experiences, attitudes, and opinions concerning F2P and gambling games, we conducted 16 in-depth player interviews. The interviewees were selected from among the respondents of two surveys. The first survey was aimed at the audience of Finnish gaming magazines and the second survey was aimed at Finnish Slot Machine Association’s (RAY) customers. The first survey had 1159 respondents and the second had 422 respondents. 14 of the respondents were selected from the first survey, with two additions from the second survey.

As the surveys were separate, not all the same background information was available for all the interviewees. The background information of the interviewees is collected in Table 2. All the interviewees were Finnish and all of them had experience of playing both F2P and gambling games.

The interviewees were selected based on the preferences of four interviewers. We wanted variability in the interviewees’ attitudes towards F2P and gambling games as well as in their use of money on both types of games. High spenders of F2P were emphasized. Eight of the interviewees had spent at least 500 euros on F2P games. Three interviewees were categorized as medium spenders with 50-300 euros spent on F2P games. Three had spent no money on F2P games, while for two interviewees this information was not available from the surveys. These two interviewees, P14 and P15 were recruited from RAY’s survey, which had more specific questions about gambling and not as many questions about F2P as the first survey. These two interviewees were relatively active gamblers. On average, they spend 20-30 € and 15-60 minutes in a week on gambling.

The interviewees were asked to fill in a pre-interview survey to gather information about their recent playing habits and their attitudes towards F2P and gambling among other things for the purpose of saving time in the actual interviews. The interviews were conducted as semi-structured, thematic phone and face-to-face interviews and they took from 25 to 93 minutes each with an average of 57 minutes. The main themes in the interviews were game experiences, use of money, attitudes and ethics, and the future of F2P and gambling games. Four researchers conducted the interviews.

The interviews were audio-recorded, transcribed, analyzed, and coded by employing a thematic qualitative text analysis process [15]. The codes were grouped into themes emerging from the data, guided by the objective of our research, and the themes were further grouped to form the main and subcategories. This paper focuses on the players’ experiences about money in F2P and gambling. The main category is how play money is framed to be different from other monies or currencies. This category is further divided into two subcategories: the hierarchy between different qualities of money and the players’ money management practices, which support the framing of monies and the hierarchy between them.

Table 2. Background information of the interviewees

	Gen der	Age	Education	Employment	Lives	Household income	Favorite F2P game at the moment	Total money on the favorite F2P game (€)	Total money on F2P games (€)	Money on F2P in a week (€)	Amount of tried F2P games	Time in week for F2P games
P1	M	47	Upper secondary level	Unemployed	With someone	20 000-39 999 €	Wartune	None	None	None	6-10	>40h
P2	M	20	Upper secondary level	Unemployed	With someone	19 999 € or less	League of Legends	600	600	0	11-15	15-20h
P3	M	24	Upper secondary level	Student	Alone	19 999 € or less	War Thunder	0	1000	2	>50	5-10h
P4	F	29	Higher education	Full time employed	With someone	60 000-79 999 €	Kim Kardashian: Hollywood	5	50	1	31-35	5-10h
P5	M	35	Upper secondary level	Full time employed	With someone	40 000-59 999 €	Hearthstone	200	300	0	11-15	35-40h
P6	M	37	Upper secondary level	Full time employed	Alone	40 000-59 999 €	World of Tanks	200	500	20	6-10	5-10h
P7	M	22	Upper secondary level	Student	With someone	19 999 € or less	CS:GO	30	1000	5	6-10	10-15h
P8	M	19	Upper secondary level	Unemployed	With someone	19 999 € or less	Runescape	240	500	0	6-10	1-5h
P9	M	38	Upper secondary level	Full time employed	With someone	60 000-79 999 €	Mu Online	20	200	0	6-10	0min
P10	M	33	Upper secondary level	Full time employed	Alone	20 000-39 999 €	Word of tanks	500	500	0	1-5	1-5h
P11	M	31	Upper secondary level	Full time employed	With someone	40 000-59 999 €	Nothing	None	None	None	1-5	0min
P12	M	33	Upper secondary level	Retired	With someone	40 000-59 999 €	Heroes and Generals	200	1000	10	11-15	15-20h
P13	M	38	Higher education	Full time employed	Alone	60 000-79 999 €	Doesn't play anymore	600	600	0	1-5	0min
P14 *	F	24	Upper secondary level	Other	With someone	20 000-39 999 €	N/A (RAY-questionnaire)	N/A	N/A	N/A	N/A	1-5h
P15 *	F	47	Basic education	Unemployed	Alone	19 999 € or less	N/A (RAY-questionnaire)	N/A	N/A	N/A	N/A	10-15h
P16	M	41	Upper secondary level	Part-time employed	Alone	19 999 € or less	Sincty	None	None	None	41-45	20-25h

* From RAY surveys, which had less questions about F2P games and more questions about gambling

5. FRAMING AND MANAGING PLAY MONEY

5.1 The hierarchy of currencies

In everyday practices, money is not neutral or independent from social and cultural valuations. People earmark money into different currencies, which can be spent only on dedicated objects. Money used in playing is not an exception.

“It’s like, I have to check, do I have some things I need to save money for, at that moment. If I’m going to put it in a free-to-play game, in Runescape for example, I have to check, can I really afford to spend that seven euros in that in this month.” (P8, Male, 19)

Money used in F2P games is not exactly the same money that is used for everyday needs, which comes higher in priority. Symbolic and practical isolation and the earmarking of money reveal the hierarchy between different currencies. The hierarchy reflects the values and expectations of the surrounding society and culture, which guide the individuals’ decisions and behavior. “Business before pleasure” is a phrase that illustrates well how players value different forms of money. Playing money is at the bottom of the hierarchy when money, which is dedicated to taking care of everyday needs, is situated at the very top of the hierarchy.

“It’s also from the same wallet [everyday spending money], if I go to play bigger games [in dedicated gambling venues]. But those, which I play by coins, Kulta-Jaska [popular slot machine in Finland], those are by changes after groceries, which I don’t want to carry around. It’s not much more than one euro usually.” (P8, Male, 19)

In Finland, slot machines are also commonly located in grocery stores. They are often positioned in close proximity to cashiers, so it is easy to move to them right after paying the groceries. P8 describes how money changes its meaning through the process of paying groceries. At first, the money is meant for everyday necessities such as buying food. After the payment is done, the residual money, the change, is different money. It can be used even for gambling, because it is meaningless money in the sense that saving, spending or gambling it does not affect the player’s economy or life significantly. Losing it in slot machines is less harmful than having the coins jingling in a pocket while walking back home.

Gambling with the change does not necessarily require explicit thinking from players, because gambling is situated as part of everyday routines, which helps to keep gambling inside of safe boundaries. The situation is different if a player does something extraordinary, such as goes to a casino to play with bigger amounts. Then the money comes “from the same wallet” that everyday spending money does. In those cases, isolating gambling money can be more difficult, if a player does not at least mentally try to earmark a certain amount of money, which is allowed to be spent on gambling.

“I play slot machines when I go to supermarket. If some coins are left or it feels like I could put couple of euros in from a [debit] card, then I could play. [...] I play with small coins and the change and like.” (P14, Female, 24)

Even if the money spend on gambling is not in its physical form, the amount of it stays the same as if it would be residual money after paying for the groceries. The routine-like playing has created clear boundaries to separate an acceptable amount of money, which can be gambled. When routines are not present and the

form of the money is different from what the player is accustomed to, playing can be more dangerous:

“It’s much easier to use the money when it’s not physical. It can be used much more carelessly, it’s just numbers on the screen, that money, that money to online games. When you have that stack of coins in your hand and you feed the machine, it’s completely different thing.” (P14, Female, 24)

P14’s online gambling is not attached to the same kinds of routines that her offline gambling is. Controlling and managing online gambling money feels more risky because of that. Playing lacks the familiar tactile feel and visible form of physical money and the gaming environment is also different than the everyday shopping and gaming space. Controlling money requires explicit actions.

5.2 Management practices

Playing in itself can be fun, but gambling includes a possibility to lose too much money. To prevent big losses, gamblers often separate gambling money to dedicated bankrolls. This is a familiar activity especially to those gamblers, who are not playing just for fun, but who try to achieve winnings in the long run.

“I’ve had similar kind of bankroll system also in betting an so on. But nowadays, let’s say, that I only bet for fun. There’s nothing to that, I don’t play it seriously anymore [...]” (P9, Male, 38)

P9 used to play poker semi-professionally and he also used to bet on sports with large sums. Gambling related money transactions were completely separated from other monies, except when big winnings were won. He didn’t need to transfer money to his gambling accounts after the first deposit, because he could make some money by skill-based gambling games. The winnings usually stayed in the gambling accounts and they were used to continue playing. However, some of the considerably big winnings were also “domesticated” or transferred to be a part of the everyday spending account. In those cases, the winnings were used to buy something special. By strictly controlling the money, gambling had positive consequences on his life.

Because of the demands of work and family life, P9 could not spend as much time on gambling anymore, even if he could make money out of it. Gambling is not that serious for him anymore, it has become more like an amusing hobby. This means that bankroll management does not have to be as strict as it used to be. The sums are not as big anymore, so a separate bankroll is not necessary. Still, he mainly gambles with the money that was left in the gambling accounts previously. Gambling money stays separated, even if it does not require as explicit management as before.

External factors influence how much time and money can be used for gaming. The players’ life situations change and playing habits and game-related practices are adapted to meet new circumstances. P8 has been playing F2P games already since he lived with his parents. The money he has been using in F2P is comparable to money he has been using for example to buy candy.

“It has happened to me as a kid. I have put my monthly allowances in some free-to-play gaming, memberships, new guns, clothes in Battlefield Heroes, and then, I’m not eating any candy in that month. Nowadays it’s more like, there’s more calculation involved. As a kid, there was no need to care about real things.” (P8, Male, 19)

When P8 talks about “real things”, he means it was not necessary to think about the economic realities of everyday life or

consumption when he was a child. His parents took care of him so he had a home to live in, food to eat and clothes to wear and even monthly allowance to spend on objects of his own choice. As he has grown to a young adult, he has more responsibility for his own consumption, so he needs to calculate more carefully what he can afford to buy. The basis for this calculation is the lesson he learned as a child, when he overspend his allowance money on F2P gaming and, because of that, could not buy anything else in that month.

The consequences of P8's overspending were not very severe; he just had to survive a few weeks without candy. The moral of his anecdote is, nevertheless, similar to stories about overspending in gambling, when consequences can be much more serious and they affect the "real things". It is possible to lose one's lunch money, rent money or even the clothes one is wearing. That is why play money, especially if it is meant for gambling games, must be treated with care.

"Long time ago, when I played poker games for the first times, I kind of overspent. It took only that one time to learn. After that, I have took advice of a certain poker pro, who told me "poker is not a gambling game unless you play more than you can afford to lose". [...] You have to think [already when you start to play] that you have already lost that money." (P5, Male, 35)

Gambling has existed much longer than F2P. Gamblers are very aware of the possibilities to lose too much money on games. That is why they are also more accustomed to various protective practices, which can be explicit or implicit. Gamblers have learned from bad experiences. Those kinds of lessons are not unheard of among F2P players either, but for the time being, bad experiences in F2P are associated more with bad game characteristics than overspending money on them. The situation might change in the future, if F2P keeps getting more popular and more paying customers play them.

6. DISCUSSION

By framing money to different currencies and by hierarchically ranking them, players can keep their spending and playing inside of safe boundaries. When only residual money is used for playing, players cannot lose such large sums, that it would have negative consequences on their everyday lives. Play money is, in that sense, meaningless money. It is at the bottom of the hierarchy of everyday monies or currencies.

Players create play money by various practices, which reflect the values and norms or the surrounding society and culture. Playing games, and especially gambling games, has often been regarded as a morally dubious activity [19], which is in opposite relation to prevailing work ethics. From this standpoint, time used for playing is time away from working and money spent for games is money away from rational consumption. Players' money management practices echo this kind of thinking. Playing games is valued lower in hierarchy than taking care of everyday duties. When playing takes place in these kinds of circumstances, it does not threaten the players' everyday life or the prevailing social order.

Gamblers have both explicit and implicit money management practices. Explicit practices are, for example, dedicated gaming accounts or bankrolls. When money is moved digitally or physically to a gaming account, gambling money is clearly isolated from all other currencies and monies the players are using. Transferring money to or from a gaming account always requires more effort than just using pocket money on gambling. Less explicit, but still quite established management practices rely

on everyday routines. When gambling always takes place in similar conditions, spending is easily managed. The sum used for gambling remains approximately the same every time and other practices, which surround the playing session, prevent playing for too long. A typical example in the Finnish context is gambling after grocery shopping. This routine is a prime example of how the symbolic meaning of money changes from one situation to another. First, money is framed as groceries money and, after paying, it becomes play money, which it is acceptable to use on playing slot machines. Because the residual amount of money after shopping is often small, the playing session will remain rather short and, after it, players continue taking care of other everyday duties, like bringing the groceries home. This kind of activity is far from "gambling", in which players are risking all their possessions on games of chance.

In some situations, players do not have established gaming accounts or routines to protect them from gambling losses. For example, occasional gambling in casinos or other gambling venues can take place without any explicit money framing practices. Losing too much money is then much more probable than in routines like gambling. Yet, also in these situations, gamblers often at least mentally try to frame play money to an acceptable level. They can decide on a certain sum, which is permissible to be spent in that particular playing session. However, if they do not explicitly isolate that money from other currencies, it is easier to cross the boundaries of these ad hoc mental accounts [30].

F2P gamers do not usually have dedicated gaming accounts, specific mental accounts for F2P or other as explicit money management practices as gamblers have. Still, also for them, play money is at the bottom of the currency hierarchy. F2P money is not similarly isolated as gambling money is, but it is qualitatively similar to money meant for, for example, candy, hobbies or recreational activities in general. Even if paying in F2P is linked to a credit card, which makes paying easy and makes it possible to forget how much money one has already used, overspending in F2P was rare or non-existent among the interviewees. That is why F2P gamers had not yet needed as explicit money framing practices as gamblers. However, there have already been cases in which players have accidentally overspent on F2P games [4]. Gamblers' money management practices would have been beneficial to these players, but also F2P game operators could take more responsibility to help players to keep playing under control.

Game developers are not trying to make F2P games, which monetize players as fast as possible, even if the F2P model is sometimes criticized for it [2]. However, F2P games do not provide similar protective tools, either, which are generally used in online gambling. In online gambling, players can utilize various responsible gambling tools, which support the players' management of time and money. Players can, for example, define pre-set limits for the consumption of time and money and they can exclude themselves from the gambling site for a certain period of time, if they think they have played too much [10]. These tools resemble the everyday money management practices of gamblers. Other responsible gambling tools can provide individual and normative information about the players' activities, such as, how long they have played for today or how much money they and other players have used for gambling on average this month [3]. Based on that information, players can adjust their consumption and, for example, set new limits. Gamblers usually have positive attitudes towards responsible gambling tools [7]. Technologically, these tools could also be implemented in F2P games, which could

even be a commercial advantage compared to games, which do not have any of these tools. If F2P games will have similar regulation to gambling games, responsible gaming tools can also become obligatory in F2P gaming.

The players' money management practices and some of the responsible gambling tools are protective factors that players utilize before playing. Play money is framed to be meaningless in the context of everyday life before gambling or paying in F2P can start. Using it, losing it or saving it have equally tangential consequences for the players' lives. However, play money is not meaningless in the frame of the games. Play money can be used to acquire meaningful game experiences. F2P gamers can use play money to buy better quality play time and gamblers can adjust their playing rhythms by adjusting bet sizes. In both cases, the value of play money is relative to all the possibilities it can be exchanged for inside the game, not outside of it. In other words, the quality of the money inside the game is different from the quality of the money outside of the game.

The results of this paper do not answer exhaustively how players experience money during playing or what kinds of meanings and qualities are associated with money in different phases of F2P and gambling games. Even if play money has been framed from other currencies before playing, from gambling studies we know that sometimes playing can become so immersive that previous framings collapse and also other budgets, mental accounts or qualities of money are gambled [27]. The characteristics of games and situational factors influence how money is experienced and managed [24]. F2P and gambling both have their own special characteristics and even the characteristics of games in both of these categories differ from each other. Nevertheless, when it comes to play money and its meaning for the players' experiences, F2P and gambling also have significant similarities. This challenges both gambling studies and game studies scholars to collaborate and further analyze the qualities of money before, during and after playing.

7. CONCLUSIONS

In this paper, we have analyzed the interview data of sixteen gamblers and F2P gamers. Both in F2P gaming and gambling, the usage of money influences the game experiences. By focusing on the qualities of money, rather than the quantities of it, we have showed how players experience money before playing and how they create play money through money management practices. The meaning of money for players changes from one situation to another. It is common for gamblers to frame play money from other forms of money, such as groceries money. The framing of money into different currencies can be explicit or it can rely on routines like everyday practices, which do not require intentional reflection from gamblers. The framing of money is not that explicit for F2P gamers, who consider play money to be similar to money used in other hobbies or recreational activities. There is no pre-set maximum limit of how much money the players can spend during playing F2P or gambling games. Framing and ranking money to different currencies protects players from the negative consequences of playing. As the convergence of gambling and other forms of gaming continues, gamblers' money management strategies, by which they integrate playing as a positive part of their everyday lives, can also become relevant for F2P gamers.

8. ACKNOWLEDGMENTS

Jani Kinnunen would like to thank the Finnish Cultural Foundation for a research grant.

The data collection was carried out as a part of the Free2play research project, which was funded by the Finnish Funding Agency for Innovation (Tekes, 40134/13), University of Tampere, and our industry partners RAY, Remedy, Supercell, Housemarque, Grand Cru Games and Moido Games.

We would like to thank our funding partners for making this research possible. Special thanks to our informants for participating in this research.

In addition to the authors of this paper, Elina Koskinen also participated in the data collection.

9. REFERENCES

- [1] Albarrán Torres, C. and Goggin, G. 2014. Mobile social gambling: Poker's next frontier. *Mobile Media & Communication*, 2, 1 (Jan. 2014), 94-109. DOI= 10.1177/2050157913506423
- [2] Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., Hamari, J., and Kinnunen, J. 2014. Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. In *Proceedings of Nordic DiGRA, 2014*. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_8.pdf
- [3] Blaszczynski, Alex & Gainsbury, Sally & Karlov, Lisa: Blue Gum Gaming Machine: An Evaluation of Responsible Gambling Features. *Journal of Gambling Studies* 30, 3 (2014), 697-712. DOI= <http://link.springer.com/article/10.1007/s10899-013-9378-5>
- [4] Curtis, S. 2013. *The price of the Smurfs: Apple refunds 8yearold's £4,000 bill for inapp purchases*. Telegraph. <http://www.telegraph.co.uk/technology/apple/10195029/The-priceoftheSmurfsApplereturns8yearolds4000billforinappurchases.html>
- [5] Derevensky, J.L. and Gainsbury, S.M. 2016. Social casino gaming and adolescents: Should we be concerned and is regulation in sight? *Journal of Law and Psychiatry* 44 (Jan 2016), 16 DOI= <http://dx.doi.org/10.1016/j.jlp.2015.08.025>
- [6] Gainsbury, S., Hing, N., Delfabbro, P.H., and King, D.L. 2014a. A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International Gambling Studies* 14, 2 (Feb. 2014), 196-213. DOI= <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2014.890634>.
- [7] Gainsbury, S., Parke, J., and Suhonen, N. 2013. Consumer attitudes towards Internet gambling: Perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulation of online gambling sites. *Computers in Human Behavior* 29 (Jan. 2013), 235-245. DOI= <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.08.010>
- [8] Gainsbury, S., Russell, A., and Hing, N. 2014b. An investigation of social casino gaming among land-based and Internet gamblers: A comparison of socio-demographic characteristics, gambling and co-morbidities. *Computers in Human Behavior* 33 (Apr. 2014), 126-135. DOI= <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.031>
- [9] Gainsbury, S.M., King, D.L., Russel A.M., and Delfabbro, P. 2016. Who Pays to Play Freemium Games? The Profiles and Motivations of Players Who Make Purchases Within Social Casino Games. *Journal of Behavioral Addictions* 5, 2 (Jun. 2016), 221-230. DOI= <http://dx.doi.org/10.1556/2006.5.2016.031>

- [10] Griffiths, M. D. 2012. Internet gambling, player protection, and social responsibility. S. 227-249. In Williams, R.J., Wood, R.T., and Parke, J. (Eds.). 2012. *Routledge International Handbook of Internet Gambling* (pp. 227-249). Routledge, New York, NY.
- [11] Hamari, J., and Keronen, L. 2016. Why Do People Buy Virtual Goods? A Literature Review. In Proceedings of the 49th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). DOI=<http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/HICSS.2016.171>
- [12] Kinnunen, J. 2011. The social rewards of online gambling. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* 36, 1 (Mar. 2011), 85-88.
- [13] Kinnunen, J., and Mäyrä, F. 2014. Online gambling and data. In Raento, P. (ed.). 2014. *Gambling in Finland* (pp. 173-189). Gaudeamus, Helsinki.
- [14] Kinnunen, J., Rautio, E., Alha, K. and Paavilainen, J. 2012. Gambling in Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers. In *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society* (Tampere, Finland, June 06 - 08, 2012). <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.53205.pdf>
- [15] Kuckartz, U. 2014. *Qualitative Text Analysis: A Guide to Methods, Practice & Using Software*. Sage. London.
- [16] Lehdonvirta, V. 2009. Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research* 9, 1 (Jun. 2009), 97–113. DOI=<http://link.springer.com/article/10.1007/s10660-009-9028-2>
- [17] Luton, W. 2013. *Free2Play. Making Money from Games You Give Away*. New Riders.
- [18] Matilainen, R. 2010. A question of money? The founding of two Finnish gambling monopolies. In Kingma, S. F. (ed.). 2010. *Global gambling* (pp. 21-37). Routledge, London.
- [19] Matilainen, R., and Raento, P. 2014. Learning to gamble in changing sociocultural contexts: experiences of Finnish casual gamblers. *International Gambling Studies* 14, 3 (Jun. 2014), 432-446. DOI=<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14459795.2014.923484>
- [20] Mäyrä, F. 2008. *An Introduction to Games Studies*. Games in Culture. Sage, London.
- [21] Nieborg, D.B. 2015. Crushing Candy: The Free-to-Play Game in Its Connective Commodity Form. *Social Media + Society* 1, 2 (Jul.-Dec. 2015), 1-12. DOI=[10.1177/2056305115621932](http://dx.doi.org/10.1177/2056305115621932)
- [22] Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J. and Kinnunen, J. 2013. Social Games in Facebook: Players' Perspectives. *Simulation & Gaming* 44, 6 (Dec. 2013), 794-820. DOI=<http://dx.doi.org/10.1177/1046878113514808>
- [23] Parke, J., Wardle, H., Rigbye, J. and Parke, A. 2012. *Exploring Social Gambling: Scoping, Classification and Evidence Review*. Report Commissioned by the UK Gambling Commission. The Gambling Lab.
- [24] Reith, G. 2002. *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. Routledge, London and New York.
- [25] Reith, G. 2007. Situating gambling studies. In Smith, G., Hodgins, D. C., and Williams, R. J. (eds.). 2007. *Research and measurement issues in gambling studies* (pp.3-29). Elsevier, London.
- [26] Reith, G., and Dobbie, F. 2011. Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory* 19, 6 (Apr. 2011), 483-493. DOI=<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3109/16066359.2011.558955?journalCode=iart20>
- [27] Schüll, N.D. 2012. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton University Press. Princeton.
- [28] Simmel, Georg. 2004 [1900]. *The Philosophy of Money*. Routledge, London and New York.
- [29] Sotamaa, O., and Karppi, T. 2010. *Games as Services*. Final Report. Trim research reports 2. University of Tampere.
- [30] Thaler, R.H. 1999. Mental accounting matters. *Journal of Behavioral Decision Making* 12, 2 (Jul. 1999), 183-206. DOI=[10.1002/\(SICI\)1099-0771\(199909\)12:3<183::AID-BDM318>3.0.CO;2-F](http://dx.doi.org/10.1002/(SICI)1099-0771(199909)12:3<183::AID-BDM318>3.0.CO;2-F)
- [31] Tyni, H., Sotamaa, O., and Toivonen, S. 2011. Howdy pardner!: on free-to-play, sociability and rhythm design in FrontierVille. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181042>
- [32] Zelizer, V. 1997. *The Social Meaning of Money: Pin Money, Paychecks, Poor Relief, and Other Currencies*. Basic Books, New York.

JULKAISU

V

Reilusti addiktiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin

Jani Kinnunen

Yhteiskuntapolitiikka, 81(4), 407-417.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2016121231029>

Artikkelin käyttöön väitöskirjan osana on saatu kustantajan lupa



Reilusti addiktiivinen peli

Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin

JANI KINNUNEN

Digitaalisen pelaamisen uudenlaiset rahastusmallit hämärtävät rajaa rahapelien ja muiden pelien välillä. Esimerkiksi suosittua free-to-play-pelaamista ei koske samanlainen yhteiskunnallinen sääntely kuin rahapelejä, vaikka pelaamiseen on mahdollista kuluttaa suuriakin summia. Artikkelissa tarkastellaan, kuinka viihde- ja rahapelien kehittäjät tasapainoilevat ristiriitaisten vastuullisuuden ja koukuttavuuden vaatimusten välillä kehittäessään mahdollisimman hyvää peliä.

Johdanto

Pauliina Raento ja Tuukka Tammi (2013) kirjoittavat toimittamassaan teoksessa *Addiktioyhteiskunta*, kuinka osa addiktioista ja niitä aiheuttavista tekijöistä on laillisia ja hyväksytyjä, kun toiset on puolestaan luokiteltu laittomiksi ja rangaistaviksi. Samanlainen kaksinainen suhtautuminen koskee myös pelejä – varsinkin rahapelejä. Riippuen yhteiskunnallisesta kontekstista osa peleistä ja pelaamisen tavoista on yleisesti hyväksytyjä, ja niiden harrastamiseen on luotu erilaisia kannustimia, kuten vaikkapa nuorten joukkueurheilupelien pelaamiseen Suomessa. Toisten pelien on puolestaan katsottu vaativan sääntelyä, jolloin esimerkiksi vain täysi-ikäiset saavat pelata niitä. Tällaiset rajoitukset koskevat rahapelien lisäksi muun muassa joitain videopelejä, joiden sisältöjen on katsottu olevan sopimattomia lapsille. Jotkut pelit voidaan ominaisuuksiensa tähden luokitella kokonaan kielletyiksi tai niiden pelaamiseen on osoitettu tarkasti määritellyt rajat. Esimerkiksi uhkape-

lit on Suomessa kielletty muualla kuin Helsingin kasinolla. Samoja pelejä voi toki Suomessa pelata monessa muussakin paikassa, mutta tällöin kyse ei ole lainsäädännön mukaan uhkapelaamisesta vaan rahapelaamisesta tai tarkemmin sanottuna raha-arpajaisista (Kinnunen & Jaakkola 2015).

Lakiteknisessä mielessä rahapeleistä tulee uhkapelejä silloin, kun pelaaja riskeeraa niihin enemmän rahaa kuin hänellä on varaa hävitä. Kyse on siis suhteellisesta asiasta, eikä rahapeliä voi pelkäästään ominaisuuksiensa vuoksi määritellä uhkapeliksi. Myös rahapelin määrittely voi olla hankalaa varsinkin nykyisen digitaalisen pelaamisen aikakaudella. Monilla viihdepeleillä on rahapeleihin verrattavia ominaisuuksia varsinkin verkkoympäristössä. Erityisesti niin sanotut free-to-play-pelit (F2P-pelit) muistuttavat rahapelejä, koska niihin voi kuluttaa rahaa pelaamisen jatkuessa samantapaisesti kuin rahapelaamisessa. F2P-pelejä ei säännellä samalla tavalla kuin rahapelejä, mutta keskustelu sääntelyn tarpeesta on jo herännyt (Parke & al. 2012).

Pelien sääntely on yhteiskunnallinen kysymys, jonka muotoutumiseen vaikuttavat kaikkien peleihin liittyvien osapuolten toiminta ja joka vaikuttaa kaikkiin osapuoliin, olivatpa ne esimerkiksi pelejä, pelaajia, sääntelyviranomaisia, poliitikkoja, peliyhtiöitä tai pelinkehittäjiä. Eri osapuolten voidaan katsoa kuuluvan samaan vuorovaikut-

Kiitän Suomen Kulttuurirahastoa vuoden työskentelyapurahasta, joka mahdollisti tämän artikkelin kirjoittamisen. Tutkimuksen aineisto on kerätty Tekesin rahoittamassa Free2Play-hankkeessa ja tutkimusta on tehty yhteistyössä Suomen Akatemian rahoittaman Ludification of Culture and Society -hankkeen kanssa.

teiseen verkostoon, joissa verkoston jäsenten vaikutusmahdollisuudet kuitenkin poikkeavat toisistaan. Yksittäisellä pelaajalla tai pelinkehittäjällä on vähemmän vaikutusvaltaa sääntelypolitiikan muovaamiseen kuin vaikapa peliyhtiöillä. Kuitenkin myös ruohonjuuritason toimijoiden näkemykset olisi hyvä huomioda ilmiön tarkastelussa.

Tässä artikkelissa analysoidaan pelinkehittäjien näkökulmia addiktiivisten tuotteiden, F2P- ja rahapeliin, valmistamiseen. Pelaajatutkimuksella on perinteitä sekä rahapeli- että viihdepelitutkimuksen parissa, mutta pelinkehittäjiä on tutkittu huomattavasti vähemmän. Kuitenkin juuri he tekevät oleellisia päätöksiä siitä, millaiseksi pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus muodostuu. Nämä päätökset eivät synny irrallaan yhteiskunnallisesta kontekstista, vaan pelinkehittäjät joutuvat tasapainoilemaan ristiriitaistenkin odotusten ja vaatimusten kanssa. F2P- ja rahapeliin kehitysprosesseilla on eroja, mutta samoin kuin valmiilla tuotteilla, niillä on myös paljon yhdistäviä tekijöitä.

Free-to-play- ja rahapelit

Samaan aikaan kun digitaalisen viihdepelaamisen määrä on jatkuvasti kasvanut viime vuosina, myös verkkorahapelaamisesta on tullut yhä suositumpaa (Kinnunen & Mäyrä 2012). Aiemmin suhteellisen eriytyneiden peligenrejen rajat ovat tulleet verkkoympäristössä häilyviksi. Uudenlaiset verkkopelaamisen muodot yhdistelevät ominaisuuksia niin ajanvietepeleistä kuin perinteisistä rahapeleistä. Esimerkiksi monet Facebookin suosituimmista peleistä ovat simulaatioita perinteisistä rahapeleistä ja toisaalta ns. *skill gaming* -sivustoilla voi pelata rahapanoksilla viihdepelejä (Kinnunen 2010b; Parke & al. 2012). Facebookiin on lisäksi avattu oikean rahan rahapelejä Britannian kansalaisille (Albarrán Torres & Goggin 2014).

Määrällisen kasvun lisäksi peliteollisuutta on leimannut useampi laadullinen kehityskulku, erityisesti pelien muuttuminen palveluiden kaltaiseksi hyödykkeiksi (Sotamaa & Karppi 2010), peleihin liittyvä virtuaalihyödykkeiden kauppa (Lehdonvirta 2009) sekä verkkopeleihin liittyvän sosiaalisen vuorovaikutuksen lisääntyminen, mikä on korostanut pelaamiseen liittyviä sosiaalisia palkkioita (Kinnunen 2011). Nämä kehityskulut tiivistyvät erityisen hyvin sosiaalisissa verkostoissa, esimerkiksi Facebookissa, pelattaviin sosiaalisiin pe-

leihin (*social games*), jotka käyttävät yleensä niin sanottua free-to-play (F2P) -rahastusmallia. Sama rahastusmalli on muodostunut valtavirraksi myös mobiilipelaamisessa, jossa ilmaisapelit ladataan sovelluskaupasta kännykkään tai tabletille.

F2P-peleissä pelaamisen aloittaminen on ilmaista, mutta pelidesign kannustaa pelaajia rahankäyttöön pelaamisen edetessä esimerkiksi lisäämällä peliin erilaisia esteitä tai hidasteita, jotka voi välttää maksamalla pienen maksun (Paavilainen & al. 2013). Peleihin voi myös ostaa lisäsisältöä, esimerkiksi lisäkenttiä, jolloin pelaamista voi jatkaa pidempään. Lisäksi pelaajat voivat ostaa virtuaalihyödykkeitä, joilla he voivat muokata peliä vastaamaan makuaan. Mitä pidempään pelaaja saadaan pysymään pelin parissa, sitä todennäköisemmin hän maksaa jostain peliin liittyvästä hyödykkeestä jossain vaiheessa.

Monilla ulkomaisilla rahapelisivustoilla on F2P-mallia muistuttavia ominaisuuksia. Pelaajille voidaan antaa aloitusbonuksia, joita voivat olla esimerkiksi ilmaiset pelikierrokset tai pelitilille siirretyn rahan kaksinkertaistaminen. Lahjaraha on käytettävä pelaamiseen. Näin pelaamisen aloittamisen kynnyks koetetaan saada mahdollisimman alhaiseksi ja pelaamisen jatkuvuutta pyritään pitämään yllä. Mitä pidempään pelaaja saadaan pysymään sivustolla ja palaamaan sinne uudelleen, sitä todennäköisemmin hän siirtää uutta rahaa pelitilille.

F2P-peleissä pelaajien ei tarvitse siirtää ensin rahaa erilliselle pelitilille. Jotta F2P-pelejä voi ladata omalle laitteelle, on se liitettävä osaksi laitteen käyttöjärjestelmään kytkettyä markkinapaikkaa, kuten Applen App Storea tai Googlen Playsovelluskauppaa. Rekisteröitymisen yhteydessä käyttäjät voivat antaa luottokorttitietonsa kaupapaikalle, jonka jälkeen ostojen tekeminen esimerkiksi F2P-peleissä on vaivatonta. Erillisiä tilisiirtoja ei tarvita, vaan ostokset lisätään kuukausittaiseen luottokorttilaskuun. Kynnyks rahankäyttöön on tehty mahdollisimman matalaksi.

Rahakäytön kynnyksen madaltamiseksi F2P-peleihin on kehitetty myös muita ominaisuuksia. Näistä erityisen maininnan ansaitsee kaksoisvaluuttajärjestelmä (Luton 2013). Yleensä F2P-peleissä on käytössä vähintään kahta erilaista pelivaluuttaa, joilla voi olla erilaisia nimiä, mutta joita yleisesti kutsutaan kovaksi (*hard currency*) ja pehmeäksi (*soft currency*) valuutaksi. Itse pelaaminen kerryttää pehmeää valuuttaa, jolla voi tehdä

joitain peliin liittyviä ostoksia. Pehmeän valuutan kerryttäminen vaatii kuitenkin hyvin paljon pelaikaa, ja jotkin pelaamiseen liittyvät maksut voi suorittaa vain kovalla valuutalla, jonka hankkimiseen tarvitaan oikeaa rahaa. Näennäisesti ilmainen pehmeä valuutta opettaa pelaajia ostosten tekemiseen, jolloin kynns kovan valuutan käyttöön madaltuu. Valuutat ovat vaihdettavissa vain yhteen suuntaan. Oikealla rahalla voi ostaa kovaa valuuttaa, jota voi puolestaan vaihtaa pehmeään valuuttaan, mutta toisin päin vaihtaminen on estetty. Esimerkiksi rahapelejä simuloivista F2P-peleistä voi voittaa valuuttaa, jota voi käyttää peliin liittyvällä markkinapaikalla virtuaalihyödykkeiden ostamiseen, mutta jota ei voi muuntaa takaisin oikeaksi rahaksi. Tästä syystä niin sanottuja *social casino games* -pelejä ei pidetä oikeina rahapeleinä, eikä niitä koske samanlainen sääntely (Gainsbury & al. 2014). Kuitenkin yksisuuntaisenkin vaihtoprosessin kautta myös pehmeän valuutan arvo voidaan suhteuttaa oikeaan rahaan, jolloin leikkirahalla pelaaminen saa samoja piirteitä oikeilla rahapanoksilla pelaamisen kanssa (Kinunen 2010a).

Rahankäyttöön F2P-peleissä liittyy joskus myös niin sanottuja *gacha*-mekaniikkoja (Luton 2013) eli arpajaiselementtejä. Pelaaja voi ostaa kovalla valuutalla esimerkiksi avaimen pelaamalla saavutetun lukitun arkun avaamiseen. Arkku voi sisältää esimerkiksi pelissä menestymistä edistäviä tai esteettisiä hyödykkeitä, mutta pelaaja ei voi etukäteen tietää, mitä ja kuinka hyödyllisiä arkussa olevat hyödykkeet ovat. Pelaaja siis ottaa jonkinlaisen riskin tämän kaltaisessa tilanteessa, jolloin pelaaminen saa rahapelaamisesta tuttuja piirteitä.

Yleisempää on kuitenkin, että kovaa valuuttaa käytetään pelaamisen nopeuttamiseen F2P-peleissä. Peliin suunnitellut esteet voivat edellyttää pelaajalta esimerkiksi tunnin odottamista, ennen kuin pelaamista voi jatkaa. Odottamiselta voi välttyä käyttämällä oikealla rahalla hankittua kovaa valuuttaa esteen poistamiseen. Tällä tavalla pelaajat voivat säädellä itse pelaamisrytmiaan pelin määrittämässä kehyksissä (Tyni & al. 2011), kuten säätelevät esimerkiksi raha-automaattipelaajat panoskokoja määrittäessään (Schüll 2012; Kinnunen & al. 2012). Vaikka pelaajat pystyvät omilla toimillaan säätelemään pelaamisen rytmejä ja sitä kautta pelikokemustaan yleisemminkin, pelien kehittäjillä on ratkaiseva asema siinä, millaiseksi F2P- tai rahapelin rytmitys suunnitellaan ja mitä muita rahankäytön jatkamiseen kannustavia

ominaisuuksia peliin liitetään. On syytä tutkia tarkemmin, millaisia suunnitteluratkaisuja kehittäjät tekevät ja mitkä tekijät vaikuttavat niihin.

Pelinkehittäjien asema rahapelitutkimuksessa

Pelaajat ovat olleet hyvin edustettuna rahapelitutkimuksessa, joka on perinteisesti painottunut kvantitatiiviseen ongelmapelaamisen ja -pelaajien tutkimiseen (Reith 2007). Rahapelaamista on kuitenkin tutkittu pitkään (joskin epäsäännöllisesti) monilla muillakin tieteenaloilla, esimerkiksi yhteiskuntatieteissä ja kulttuuritutkimuksen kentällä. Tätä kautta rahapelitutkimus on saanut lisää leveyttä ja metodista monipuolisuutta, koska monet sosiokulttuurisista lähtökohdista ponnistavat tutkimukset hyödyntävät laadullisia menetelmiä. Laadullisten menetelmien kautta on tutkittu esimerkiksi pelaamisen sijoittumista osaksi laajempia sosiaalisia verkostoja (Reith & Dobbie 2011) ja eri rahapelimuotojen historiallisia kehityskulkuja (Matilainen 2010).

Pelaajien lisäksi pelaamiseen liittyy kuitenkin myös muita tahoja, joiden näkökulman systemaattisempi huomioiminen laajentaisi rahapelaamista koskevaa ymmärrystä. Esimerkiksi pelinkehittäjien näkökulma on jäänyt rahapelitutkimuksessa selkeästi vähäisempään asemaan kuin pelaajien näkökulma. Pelinkehittäjät kuitenkin säätelevät suunnitteluratkaisuillaan sitä, millaiseksi pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus muodostuu. Suunnitteluratkaisujen perusteella pelistä pyritään kehittämään mahdollisimman miellyttävä pelialle ja toisaalta mahdollisimman tuottoisa pelinjärjestäjälle. Nämä tekijät eivät välttämättä ole sopusoinnussa keskenään. Lisäksi pelinkehittäjien on otettava huomioon säätelijän vaatimukset pelille, pelaamistilanteelle sekä pelin ja pelaajan väliselle vuorovaikutukselle.

Pelaamista koskevaa yhteiskunnallista säätelystä on tutkittu samaan tapaan kuin muita haittapolitiikkoja (Selin 2016). Myös rahapelaamista osana vapaa-aika- ja turismitoimintaa käsittelevällä tutkimuksella on perinteitä, joissa tarkastellaan vaikkapa kasinoiden salihenkilökunnan toimintaa ja sen merkitystä pelaajien pelikokemukselle ja edelleen menestykselle liiketoiminnalle (LaPlante & al. 2012). Salihenkilökunta on suorassa yhteydessä pelaajiin, joten heidän toimintansa vaikuttaa välittömästi pelaajien kokemuk-

siin. Pelinkehittäjillä ei välttämättä ole samanlaisia suoraa kontaktia, mutta heidän toimintansa ja päätöksensä vaikuttaa joka tapauksessa myös pelaajien saamiin pelikokemuksiin. Tässä tutkimuksessa huomio kiinnitetään erityisesti pelinkehittäjiin ja heidän näkemyksiinsä ja tulkintoihinsa hyvästä ja reilusta pelistä ja pelaamiseen liittyvän rahastamisen vastuullisuudesta.

Haastatteluaineisto ja menetelmät

Tutkimusta varten haastateltiin neljätoista pelinkehittäjää, jotka työskentelivät kuudessa Suomessa toimivassa peliyhtiössä.¹ Tutkimukseen osallistuneet peliyhtiöt saivat itse valita 2–3 työntekijäänsä haastateltaviksi. Haastateltavat edustavat eri ammattinimikkeitä ja toimivat eri tasoilla pelinkehityksessä. Varsinkin laajojen, ns. AAA-pelien kehittäminen ja tuottaminen vaatii useiden eri alojen ammattilaisten yhteistyötä, jota voidaan verrata esimerkiksi elokuvien tekemiseen. Kyseiset pelit myydään yleensä vähittäiskaupassa fyysisinä tallenteina ja niiden hinta on yleisesti noin 60 euroa. Osaan AAA-peleistä on viime vuosina lisätty F2P-peleistä tuttuja ominaisuuksia, joten pelaajat voivat käyttää niihin rahaa myös alkuperäisen oston jälkeen. Retail-pelit puolestaan voivat olla yksinkertaisempia ja halvempia, mutta nekin ostetaan fyysisinä tallenteina kaupasta. Myös retail-peleihin on integroitu viime vuosina F2P-peleistä tuttuja ominaisuuksia.

Myös rahapelien ja F2P-pelien kehittäminen on peliyhtiöissä usein tiimityötä, jossa yksittäisen osallistujan vaikutusmahdollisuudet ovat rajalliset. Taulukossa 1 näkyvät ammattinimikkeet kuvaavatkin hyvin pelinkehittämiseen liittyvien prosessien monimuotoisuutta. Pelin ominaisuuksien vastuullisuuden pohdinta ei välttämättä ole ensisijaista esimerkiksi graafisella suunnittelijalla samalla tavalla kuin kokonaisuutta hallitsevalle projektipäälliköllä. Kuitenkin jokainen haastateltava on joutunut miettimään omalta kohdaltaan, millainen hyvä peli on. Hyvän pelin määritelmään sisältyy ainakin implisiittisesti ajatus pelin reiludesta ja sitä kautta vastuullisuudesta.

Kaikki haastateltavat ovat miehiä, heidän keski-ikänsä on 36 vuotta ja 80 prosenttia heistä on

opiskellut tai valmistunut korkeakoulutasolta. He ovat työskennelleet yhdestä kahteenkymmeneen vuoteen peliteollisuudessa. Keskimääräisen uran pituus on yhdeksän vuotta. Kymmenellä haastatelluista on kokemusta F2P-pelien kehittämisestä, seitsemän työskentelee tällä hetkellä niiden parissa ja kaikki olivat vähintään kokeilleet F2P-pelien pelaamista. Yli puolet ilmoitti pelaavansa F2P-pelejä päivittäin. Kolme haastateltavaa työskenteli suoraan rahapeliyhtiön palveluksessa ja lisäksi kaksi haastateltavaa teki rahapelien kehitystyötä alihankintana suuremmalle rahapeliyhtiölle. Yhteensä kuudella haastateltavalla oli kokemusta rahapelien suunnittelusta, koska yksi nykyisin F2P-pelejä suunnitteleva haastateltava oli aiemmin työskennellyt rahapelien suunnittelun parissa. Kahdella haastateltavalla oli kokemusta sekä F2P- että rahapelien suunnittelusta ja kaksi haastateltavista ei työskennellyt kummankaan edellisen pelityypin kanssa vaan perinteisempien retail-eli fyysisinä tuotteina kaupassa myytävien videopelien parissa. Nämä haastateltavat pelasivat itse F2P-pelejä, mutta eivät rahapelejä. Rahapelien pelaaminen ei pelisuunnittelijoiden parissa ollut samalla tavalla suosittu harrastus kuin F2P- tai muiden videopelien pelaaminen. Jopa rahapelejä kehittävätkin eivät välttämättä itse juurikaan pelaa niitä, vaikka ovatkin pelejä kokeilleet vähintään työnsä puolesta. Kolme haastateltavista ilmoitti, etteivät pelaa ainakaan tällä hetkellä rahapelejä ollenkaan. Hekin pystyivät haastatteluissa vertailemaan esimerkiksi F2P- ja rahapelien eroja tavalla, joka osoittaa rahapelien olevan heillekin tuttuja.

Haastattelut suoritettiin peliyhtiöiden tilassa ja ne kestivät keskimäärin 73 minuuttia vaihdellen 53 minuutista 100 minuuttiin. Haastattelujen pohjana käytettiin puolistrukturoitua teema-haastattelurunkoa. Haastattelut äänitettiin ja tallenteet translitteroitiin.

Aineiston analyysissa noudatettiin Udo Kuckartzin (2014) ohjeita laadullisesta tekstianalyysistä. Ensivaiheessa kaikki haastattelut luettiin huolellisesti läpi ja lukemisen perusteella esiin nousseet huomiot kirjattiin ylös. Tämän perusteella muodostettiin temaattiset kategoriat, joiden mukaisesti haastattelut koodattiin toisella lukukerralla. Kategoriat muodostuivat pelinkehittäjien näkemyksistä hyvästä pelistä, pelaamiseen liittyvästä rahankäytöstä, pelien reiluista ja epäreiluista ominaisuuksista sekä suunnitteluratkaisuihin vaikuttavista asioista. Lopuksi analysoitiin, kuinka temaattiset kategoriat ovat yhteydessä toisiinsa.

¹ Tutkimuksen aineiston keräämiseen osallistuivat kirjoittajan lisäksi myös Kati Alha, Janne Paavilainen ja Juho Hamari Tampereen yliopistosta.

Taulukko 1. Haastateltujen pelinkehittäjien taustatiedot

Id	Ikä	Peli-yhtiön toimiala	Nimike	Työ F2P:n parissa	Työ rahapelien parissa	Pelaa F2P-pelejä	Pelaa rahapelejä
1	29	AAA-Retail-F2P	Business Development Manager	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kokeillut
2	40	AAA-Retail-F2P	Head of Design	Kyllä	Ei	Päivittäin	Ei
3	37	F2P	Senior Developer	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kokeillut
4	37	F2P	Pelisuunnittelija	Kyllä	Ei	Viikoittain	Kuukausittain
5	42	F2P	Product Lead	Kyllä	Kyllä	Päivittäin	Kokeillut
6	40	Alihankkija (rahapeli)-retail	Suunnittelija/tuottaja	Kyllä	Kyllä	Viikoittain	Viikoittain
7	40	Retail	Tuottaja	Kyllä	Ei	Viikoittain	Ei
8	29	Rahapeli	Peligraafikko	Ei	Kyllä	Kokeillut	Kokeillut
9	37	Retail	Development Supervisor	Kyllä	Ei	Päivittäin	Ei
10	41	Rahapeli	Pelituottaja	Ei	Kyllä	Viikoittain	Viikoittain
11	29	F2P	Data Scientist	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kuukausittain
12	32	Alihankkija (rahapeli)-retail	Artist / AD / Project Manager	Ei	Kyllä	Päivittäin	Kuukausittain
13	32	F2P	Game Designer	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kokeillut
14	34	Rahapeli	Peliohjelmistosuunnittelija	Ei	Kyllä	Kuukausittain	Kuukausittain

Tasapainottelu vaatimusten ristivedossa

Pelien kehittäjät voivat harvoin yksin päättää, millaiseksi pelin eri ominaisuudet lopulta suunnitellaan. Suunnitteluryhmän sisäiset henkilö- ja valtasuhteet vaikuttavat siihen, mitkä ideat toteutetaan ja mitkä karsitaan pois. Suunnitteluryhmä on riippuvainen myös ulkopuolelta tulevista vaatimuksista ja päätöksistä. Onkin yleistä, että suunnittelutyötä ohjaavat alusta lähtien ulkoa annetut suuntaviivat, jotka tilanteesta riippuen voivat olla joko hyvin selkeäräjäiset tai melko viitteelliset mutta silti sitovat.

Rahapelipuolella varsinkin, on tiettyjä, sanotaanko, säännöstöjä, tällaisia eettisiä guidelineeja, mitä pitää noudattaa. Id12

Rahapelien kehitystä ohjaa ensinnäkin viranomaisvalvonta, jonka asettamia rajoja ei kukaan pelinkehittäjä tai heidän esimiehensä voi omalla päätöksellään ylittää. Tämä on tunnustettu tosiasia, joka sinänsä ei aiheuta pelinkehittäjissä negatiivisia reaktioita, koska tällä tavoin vastuu epäeettisten ominaisuuksien karsimisesta poistuu pelinkehittäjien harteilta. Viranomaissäädökset anta-

vat selkeät rajat esimerkiksi sille, millaisilla panoksilla pelejä voi pelata, kuinka suurilla voittoja niistä voi saada, kuinka pitkiä yksittäiset kierrokset voivat olla ja millaisia pelin palautusprosenttien täytyy olla. Rahapelien kehittäjät puhuvat ”matikasta” viitattaessaan kehitystyön lähtökohtaan.

Joo, no rahapeleissä se on se matikka, mikä [saa pelaajan jatkamaan pelaamista]. Id14

”Matikalla” ei viitata pelkästään viranomais-sääntelyyn, vaan myös yleisiin matemaattisiin todennäköisyyksiin, joiden perusteella peli on pitkällä aikavälillä tuottoisa peliopeeraattorille. Matemaattisen mallinnuksen perusteella voidaan säätää esimerkiksi sitä, kuinka monta pyörivää kiekkoa hedelmäpeliin tarvitaan ja kuinka monta eri hedelmän kuviota kussakin kiekossa on. Tämä vaikuttaa siihen, kuinka todennäköisiä pelissä saavat voitot ovat, minkä perusteella voidaan suunnitella myös voittojen suuruusluokat suhteessa panoksiin. Matemaattisen mallinnuksen perusteella peliä voidaan esimerkiksi suunnata sellaiseksi, että se antaa usein pieniä voittoja ja bonuspelejä, tai sellaiseksi, että voitot ovat suhteellisen harvassa mutta voittosummat suuria.

”Matikka” antaa rahapeliin kehittäjille hyvin selkeät rajat, joiden sisällä pelin muita ominaisuuksia voidaan suunnitella. Suunnittelu ei silti ole mekaanista, vaan suunnitteluryhmän eri jäsenet voivat käyttää luovuuttaan esimerkiksi pelin teemaa, audiovisuaalisuutta ja pelin kohderyhmää suunnitellessaan.

Ekonomia täytyy suunnitella siihen pelin ympärille, eikä toisinpäin. Id2

Vaikka F2P-kehittäjät haluaisivat, että rahastusmallin suunnitteleminen olisi toissijaista itse pelin kehittämisen jälkeen, käytännössä molempia joudutaan usein suunnittelemaan yhtä aikaa. Toisinaan rahastusmalli asettaa suunnittelulle samantaiset rajat kuin ”matikka” rahapeliin suunnittelulle, mihin pelinkehittäjät suhtautuvat negatiivisesti. Yksittäinen kehittäjä voi joutua kuitenkin tekemään myös sellaisia ratkaisuja, jotka eivät häntä henkilökohtaisesti miellytäkään, jos vaatimus tulee esimiehiltä tai hän jää mielipiteineen vähemmistöön suunnitteluryhmässä.

(...) jossain firmassa esimerkiksi managerit voi tulla sanomaan et hei (...) teidän pitää myydä tässä nytte ase, joka maksaa vähintään sata dollaria, toteuttakaa. Ja sit se on vaan pelisuunnittelija tehtävä tehdä se sitte. (...) Joskus mullaki on saattanu tulla semmosia ideoita jotka on ollu aavistuksen ristiriitaisia, mut sillon kyllä joku on älähtäny tiimistä, et hei ei, tää ei oo hyvä, tää ei oo. Ja sit mä oon iteki tajunnu, et joo totta, kieltämättä tää on vähän huono juttu, ja sit sitä ei oo tehty. Id13

F2P-pelien puolella suunnittelua ei yleensä ohjaa samanlainen hierarkkinen rakenne kuin rahapelikehityksessä, vaan ainakin periaatteessa pelin kehitys voi alkaa kenen tahansa ideasta tai mistä tahansa peliä koskevasta ominaisuudesta. Käytännössä kuitenkin myös F2P-kehittäjät joutuvat tasapainottelemaan eri vaatimusten ristivedossa. Vaikka pelinkehittäjät pitävät suunnitteluaan ohjaavana ensisijaisena periaatteena hyvän pelin kehittämistä, joutuvat he silti suunnitteluprosessissa ottamaan huomioon yhtiön johdon toiveet ja vaatimukset, peliin liitettävän rahastusmallin vaatimukset, kaikkien suunnitteluryhmässä toimivien mielipiteet sekä kohderyhmän odotukset. Nämä eivät aina käy ongelmattomasti yksiin. Rahastusmallin ja hyvän pelin ominaisuuksien yhteenliittämiseksi pelin kehittäjät saattavat joutua tekemään epämiellyttäviäkin kompromisseja, jotta peli saataisiin markkinoille.

Metriikat ja intuitio pelinkehityksessä

Kehitystä ohjaavien sääntöjen noudattaminen ja pelin markkinoille saaminen on kuitenkin laihaa lohtu, jos pelaajat eivät peliä löydä tai eivät pidä sen pelaamisesta. F2P-pelit voivat hukkua pelien valtaisaan tarjontaan, jolloin sitä alkaa pelata vain pieni joukko, vaikka pelinkehittäjät itse pitäisivät tuotetta onnistuneena. Myös rahapeliin kehittäjät voivat olla itse tyytyväisiä valmiiseen tuotteeseen, mutta silti pelaajat saattavat vieroksua peliä.

Tuntuu, että peliä kuin peliä melkein kaikki pelaa. Tai sit ei kukaan. Id10

Vaikka peliä kehitettäessä olisikin mielessä jokin tietty kohderyhmä, ja yleensä aina näin on, monesti käy kuitenkin niin, että pelistä pitävät joko kaikki tai ei kukaan. Tämä seikka oli ihmetyksen aihe rahapeliin kehittäjille. Yksi syy siihen voi olla esimerkiksi se, ettei osa rahapeliin kehittäjistä itse pelaa rahapelejä. Kuitenkin pelin kehittäminen perustuu hyvin pitkälti kehittäjillä olevaan intuitioon siitä, millainen hyvä peli on.

Jotenkin jää sellaseen kollektiiviseen ymmärrykseen, et toi juttu muuten ei tossa vanhassa pelissä ollu kauheen suosittu. Id11

Sekä rahapeliin että F2P-pelien kehittämisen alkuvaiheessa intuition merkitys on suuri. Uuden pelin suunnittelua peilataan aiempiin onnistumisiin ja epäonnistumisiin. Tätä ei tehdä systemaattisesti esimerkiksi aiemmista suunnitelmista tuotettujen dokumentaatioiden perusteella, koska sellaisia ei ole, vaan suunnitteluratkaisuja ammentaan hiljaisesta tiedosta, jota on kertynyt varsinkin kokeneille suunnittelijoille.

(...) peliä tehdään kuitenkin siitä näkökulmasta, että se on myös useimmiten sellanen peli, jota itte haluais pelata, ja on semmonen tietty ammattilypeys siitä, että hei, tää on hyvä ja hauska peli, niin ei se ainakaa siitä tiimistä tuu sillon lähtemään se joku epäeettinen, mekaniikka tai piirre tai hinnottelu sinne. Id5

Toisin kuin F2P-pelien kehittäjät, monet rahapeliin kehittäjät eivät itse pelaa rahapelejä. Kun pelistä on omaa kokemusta, on helpompi vaihdella suunnittelijan ja pelaajan roolien välillä. Pelin kehitystä ohjaa tällöin kehittäjän henkilökohtaiset mieltymykset, joiden kaltaisiksi oletetaan laajemmankin pelaajajoukon mieltymykset. Tämän kaltainen pelinkehitys perustuu myös intuitioon, mutta eroaa oleellisesti rahapelipuolen suunnittelijoiden intuitiosta, joka perustuu enemmän

aiempien pelien menestykseen tai menestymättömyyteen.

Pelien jatkojalostamisessa on myös eroa rahapeli- ja F2P-puolen välillä. Kun rahapeli on saatavaksi ja pelaajien pelattavaksi, on kehitystyö kyseisen pelin osalta loppu, ainakin offline-pelien kohdalla. F2P-pelejä sen sijaan voidaan kehittää julkistuksen jälkeenkin, joten ne eivät samalla tavalla ole valmiita kuin esimerkiksi markkettien raha-automaattipelit. Käyttäjätiedon tai metriikkoiden perusteella peliä voidaan jatkuvasti muokata vastaamaan paremmin pelaajien toiveita. Kyse on lähinnä yksityiskohtien hiomisesta, ei koko konseptin jatkuvasta muokkaamisesta.

Joo, siellä esimerkiksi löytyi yhdessä pelissä taso joka oli vaikea. Siellä paljon pelaajia ei päässyt sitä läpi, ja havaittiin, että ne lopettivat pelaamisen siihen leveliin, että siitä oli tehtävä helpompi. Et tää on ihan yksinkertainen esimerkki. Id2

Metriikat mittaavat sitä, kuinka oikeanlainen intuitio pelinkehittäjillä oli hyvästä pelistä. Kaikkein olennaisin pelin onnistumista mittaava metriikka on kuitenkin raha. Olipa kyse raha-, F2P- tai muista viihdepeleistä, yleensä pelin tuotot ratkaisevat, kuinka onnistuneeksi se arvioidaan. Pelinkehittäjien mielestä tuottoisa peli ei kuitenkaan yksioikoisesti tarkoita hyvää peliä.

No, mieluummin suunnitellaan peli niin, että mikä olis pelinä hauskin mahdollinen, eikä niin että mikä olis tuottoisin mahdollinen.” Id6

Pelinkehittäjät arvioivat pelejä muillakin kuin ekonomisilla perusteilla. Heille peli on lisäksi esteettinen tuote ja oman ammattitaidon näyte, joka vertautuu pikemminkin muihin kulttuurituotteisiin ja taiteeseen, mutta ensisijaisesti ja erityisesti hyvän pelin ideaan, jota kehitystyöllä on koetettu tavoittaa.

Tuntuu et kaikilla on tosi erilainen tapa katsoa onnistumista. Varmaan suurin osa päättäjistä katsoo just sitä, paljon sitä rahaa [liikkuu pelissä]. Mua ittee kiinnostaa just se pelifilis ja tekninen onnistuneisuus ja se graffapuoti kokonaisuutena. Id8

Vaikka peli olisi tuottoisa, suhtautuvat pelin kehittäjät siihen kriittisesti, jos heidän oman osamisolueensa piirteet ovat siinä jollain tavalla puutteelliset. Suhtautumistapa kuvastaa pelinkehittäjien ammattiympäristöä, joka voi olla vastustavassa positiossa oman peliyhtiön johtoportaan mahdollisimman suuriin tuottoihin tähtäävän pelinkehitysstrategian kanssa.

Hyvä peli on reilu ja addiktiivinen

Niin, siinä mielessä on aika mahdotonta tehdä peliä joka ois menestynyt ja ei ois hauska ja ei ois jollain tavalla addiktoiva. Id4

Pelinkehittäjien mielestä hyvä F2P-peli on ensisijaisesti hyvä peli. Sen pelaamisen pitää olla hauskaa ja siitä pitää pystyä nauttimaan pitkäkestoisesti. Peliin liittyvän rahastusmallin täytyy olla sekundaarisella sijalla peliä kehitettäessä.

Meil on lähtökohtaisesti koko ajan suunniteltu, et peli on hyvä ja sitä on hauska pelata. Ja sit sen jälkeen se on ikään ku hinnoiteltu. Mun mielestä se on aika reilu tapa sen jälkeen jättää se kysymys sille pelaajalle, että haluatko maksaa tästä. Id11

Vaikkeivät pelinkehittäjät suorasanaisesti ilmaisekaan, että hyvä F2P-peli on samalla eettinen peli, tulee asia implisiittisesti ilmi heidän määrittelmistään. Toisin sanoen, hyvän pelin määrittelmä sisältää ajatuksen eettisestä pelistä, joka ei pyri epäreilusti rahastamaan pelaajia, eikä muutenkaan epärehellisin keinoin pyri harhauttamaan pelaajia.

Mutta sit tämmönen, huonoimmillaan tämä monen pelaajan pay-to-win-tyyppinen asia, missä eniten maksanut voittaa, ei oo hyvää pelidesignia. Id3

Huonoja, epäreiluja tai epäeettisiä F2P-pelien ominaisuuksia pelinkehittäjien mielestä ovat erityisesti niin sanotut *pay-to-win*-mekaniikat, joissa eniten rahaa käyttävät pelaajat saavat liian suuren edun verrattuna muihin pelaajiin. Mekaniikat ovat epäreiluja erityisesti niitä pelaajia kohtaan, jotka haluavat pelata ilmaiseksi tai jotka pystyvät tai haluavat käyttää vain pieniä summia pelaamiseen. Voisi myös ajatella, että perimmältään *pay-to-win*-mekaniikat ovat epäreiluja myös sille pelaajalle, joka käyttää kaikkein eniten rahaa peliin. Tällöin itse pelaamisesta tulee merkityksetöntä, koska pelin lopputulos on ennalta määrätty. Tilanetta voi verrata arpajaisiin, joissa jokainen osallistuja tietää etukäteen, kuka voittaja on. Pelaamiseen oleellisesti liittyvä jännitys puuttuu tällöin.

Pelinkehittäjät tunnistavat ja nimeävät epäreiluiksi pelin ominaisuuksiksi *pay-to-win*-mekaniikojen lisäksi pikavoittoihin tähtäämisen ja aggressiivisen maksu- tai osto-ominaisuuksien markkinoinnin pelaamisen rytmiä häiritsevillä ilmoituksilla (*notification*). Nämä ominaisuudet sotivat nimenomaan sitä ajatusta vastaan, että pelaaminen on miellyttävää ja hauskaa, jolloin sitä haluaa jatkaa pitkäkestoisesti pelaamisen itsensä tähden.

Yhtenä periaatteena on se, et peli on oikeesti ilmane niille, jotka haluu sen grindaa ilmaseks, et se on mahdollista. Ja, okei, siihen menee aikaa, joudut näkeen vai-vaa, joudut oppimaan ja harjottelemaan tehokkaita strategiaita, ehkä lukeen sen strategiaoppaan sielt netistä, mut se on mahdollista. Mut on myös mahdollista se, et jos sul nyt sattuu oleen se 10 000 dollarii ylimäärästä, nii sä saat kaiken auki ekana päivänä, jos sä oot semmonen pelaaja. Id7

Yksi tärkeimmistä hyvän F2P-pelin ominaisuuksista on pelin kehittäjien mielestä myös se, että peli on mahdollista pelata loppuun asti – ainakin teoriassa – ilmaiseksi. Tästä syystä hyvä ja eettinen F2P-peli on suunniteltava sellaiseksi, että se selkeästi informoi kaikkia pelaajia, mistä ja kuinka paljon he peliin liittyvistä hyödykkeistä maksavat. Pelaajat pystyvät tällöin itse arvioimaan ilmaisipelaamiseen käytettävän ajan arvon suhteessa rahalla lunastettavaan nopeuttamiseen. Kun pelaajat tuntevat saavansa rahalle vastinetta, he jatkavat pelaamista ja ovat valmiimpia uusiin ostoksiin, mikä luonnollisesti hyödyttää myös peliyhtiötä.

Vastuu pelaamisen hallinnasta ei kuulu pelinkehittäjille

Se on viihdettä, niin mun mielestä on ihan ok, et jos se on koukuttava. Id11

Addiktoivuus on pelinkehittäjien mielestä oleellinen hyvän pelin ominaisuus. Ongelmaksi pelin addiktiivisuus muuttuu siinä vaiheessa, kun pelaaja käyttää liikaa aikaa tai rahaa pelaamiseen. Pelinkehittäjät eivät kuitenkaan mielestään ole vastuussa pelaajan käyttäytymisen kontrolloimisessa.

Kyl menee vaikeeks toi, tää on ihan moraalikysymys, koska toisaalta en mä koe myöskään sitä, että pelintekijöitten pitäis ottaa semmosen sosiaalipalvelu, tai että se ois heidän roolinsa, elikkä jos Suomessa on, et jokasen pelikehittäjän pitäis toimia Veikkauksen tai Alkon omasta kahdessa roolissa sekä myyjänä että myöskin sosiaalisten ongelmien ratkaisijana, ni se ei välttämättä oo se paras jako. Id4

Pelinkehittäjät kokevat, että heidän ensisijainen tehtävänsä on kehittää hyvä peli. He haluavat pitää oman roolinsa tässä suhteessa yksiselitteisen selkeänä. Pelaamiseen mahdollisesti liittyvien ongelmien estäminen ja hoitaminen kuuluu jollekin muulle. Vastuu on ensisijaisesti pelaajalla itsellään, mutta myös muut tahot voivat auttaa pelaamisen hallinnassa.

Meilläähän on se, meillä netissä esimerkiksi pakotetaan pistämään rajoja, että siel on päiväraajat ja kuukausirajat ja muut. Anonyymissa pelaamisessahan sitä nyt ei voida tehdä. Mut enpä muuten nähny, ku tuli rajat puheeks, enpä oo nähny yhdessäkään free to -pelissä niin, että siellä vois asettaa itselleen mitään rajoja. Id10

Erityisesti verkkorahapelien yhteyteen on viime vuosina liitetty pelaamisen hallintaa auttavia työkaluja, kuten etukäteen määriteltävät rajat ajan ja rahan kuluttamiselle. Rahapelien kehittäjät suhtautuvat tällaisiin työkaluihin positiivisesti. F2P-puolella samat työkalut eivät ainakaan toistaiseksi ole käytössä, vaikka mahdollisuudet tunnistetaan.

(...) ehkä ideaalissa maailmassa, mä sanoisin näin, että olis se sauma jotenki tunnistaa. Et kun me seurataan kuitenkin oikeestaan kaikkee, niin niillä samoilla työkaluilla, olis halu ja tarve tunnistaa jotain tommosia... Tavallaan et mittarit värähtää punaselle, jos joku käyttää ikään ku holtittomasti rahaa. Id5

Teknologista estettä vastuullisuustyökalujen integroimiseksi osaksi F2P-pelejä ei ole. Peleistä kertyvää metriikkaa olisi mahdollista käyttää pelinkehittämisen lisäksi myös vastuullisuustyökalujen aineistona, jos pelaajat pystytään identifioimaan siitä. Erityisen paljon aikaa tai rahaa kuluttaville pelaajille pystyttäisiin tarjoamaan huomautusviestejä, joiden perusteella he edelleen tekisivät itse päätöksen pelaamisen jatkamisesta ja hallinnoimisesta.

Se eettinen kysymys on mun mielestä enemmänkin siinä, et jos jollain on taipumusta esimerkiksi uhkapeliin sun muuhun ja sitten sitä taipumusta käytetään hyväksi, et missä menee se raja siinä, et tämä pelaaja tekee sen omasta tahdosta vai tekeeks tää pelaaja sen takia, et hänen on jonkinlainen riippuvuus siihen. Id16

Vaikka ensisijainen vastuu pelaamisen hallinnasta on pelaajalla itsellään, pelinkehittäjien mielestä pelejä ei saa suunnitella sellaisiksi, että ne nimenomaan tähtäisivät haavoittuvien ryhmien, kuten peliriippuvuudesta kärsivien tai rahan arvoa ymmärtämättömien lasten, hyväksikäyttöön, vaikka mitkään säännöt eivät suoranaisesti asiaa kieltäisikään. Tässä kulkee pelien kehittäjien mielestä raja eettisen ja epäeettisen, reilun ja epäreilun sekä vastuullisen ja vastuuttoman pelin välillä, oli pa kyse raha-, F2P- tai viihdepeleistä yleisemmin. Peli tai pelipalvelu on suunniteltava sellaiseksi, että pelaajille tarjotaan kattava informaatio pelaamis- ja ostopäätösten tekemiseen. Tämän jälkeen vastuu siirtyy pelaajalle.

Yhteenveto

Tammen ja Raennon (2013) mukaan länsimaisen markkinatalouden peruslogiikkaan sisältyy pyrkimys tuottaa riippuvuuksia tuotteista, tavaroista ja palveluista. Pelit ovat erinomainen esimerkki tuotteista ja palveluista, joita varta vasten suunnitellaan addiktiivisiksi. Ne asettuvat siten luontevasti osaksi kulutusyhteiskuntaa. Tämän asian ovat sisäistäneet myös pelinkehittäjät, jotka pyrkivät suunnittelemaan peleistä mahdollisimman koukuttavia.

Kun pelinkehittäjät puhuvat addiktoivasta tai koukuttavasta pelistä ja toisaalta peliaddiktiosta tai -riippuvuudesta, he puhuvat kahdesta eri asiasta. Puhetapa koukuttavuudesta hyvän pelin määritelmänä on sama, jota myös pelaajat käyttävät usein puhuessaan pelin addiktiivisuudesta positiivisena ominaisuutena (Mäyrä 2013). Kyse on sekä pelaajien että pelinkehittäjien jakamasta kulttuurisesta merkityksestä, joka voi näyttää oudolta pelikulttuureja huonosti tunnevan näkökulmasta. Sen sijaan peliaddiktiosta tai -riippuvuudesta puhuessaan pelinkehittäjät tarkoittavat laajemminkin kulttuurissa jaettua addiktion käsitettä, johon liittyy ajatus addiktoituneen kyvyttömyydestä hallita käytöstään. Suhtautumistapa on yleinen muidenkin addiktoivien asioiden (esim. alkoholin) yhteydessä käytävän keskustelun parissa (Ruuska & Sulkunen 2013). Peliaddiktiosta tai -riippuvuudesta kärsivä pelaaja ei enää pysty kontrolloimaan pelaamiseen käyttämänsä ajan ja/tai rahan määrää sen enempää kuin alkoholisti pystyy kontrolloimaan juomisensa määrää.

Rahapelitutkimuksessa vastuullisen pelaamisen vähimmäislähtökohdaksi on katsottu, että pystyäkseen tekemään oikeanlaisen päätöksen pelaamisestaan, pelaajalle on tarjottava riittävästi informaatiota päätöksen kohteena olevasta asiasta (Blaszczynski & al. 2004). Pelinkehittäjien suhtautuminen vastuullisuuteen on samansuuntainen. Heidän mielestään pelaajilla itsellään on vastuu pelaamisen aloittamisesta, pelaamiseen liittyvästä rahankäytöstä ja pelaamisen pitämisestä hyväksytyissä rajoissa.

Ensi alkuun vaikuttaisi siltä, että pelinkehittäjät suhtautuvat eri tavoin pelien reiluuteen, kun kyse on raha- ja F2P-peleistä. Rahapelien kehittäjät tekevät työnsä ulkopuolelta tulevien rajoitteiden sisällä, joten heidän ei erityisesti tarvitse miettiä, ovatko heidän kehittämänsä pelit reiluja tai vastuullisia. Lähtökohtaisesti ne ovat, jos he noudattavat saamiaan ohjeita. Vaikka vastuullisuuden pohdinta on näin ulkoistettu, pyrkivät rahapelien kehittäjätkin valmistamaan hyviä pelejä, joista he voivat tuntea ammattiihyeyttä.

Muiden pelien kehittäjillä ei ole samanlaista ulkoista säätelyä kuin rahapelien kehittäjillä. Kuitenkin kaikenlaisten pelien kehittäjillä määritelmä hyvästä pelistä sisältää vähintään implisiittisesti ajatuksen reilusta pelistä, jonka pelaaminen on pelaajista hauskaa ja jota pelinkehittäjät itsekin haluaisivat pelata. Hyvä peli on myös addiktoiva, mutta pelaajan pitää itse huolehtia, ettei addiktoivuus muutu addiktioksi. Näkemyksessä korostuu yksilön vastuu oman käyttäytymisensä hallinnasta (Hellman 2013). Pelinkehittäjien mielestä heidän vastuunsa on valmistaa mahdollisimman hyvä peli.

Digitaalinen pelaaminen muuttuu koko ajan ja pelejä kehitetään jatkuvasti vastaamaan paremmin pelaajien odotuksia ja toiveita. Erityisesti F2P-puolella kehitys on ollut valtavaa, koska pelien suunnittelu jatkuu julkistamisen jälkeenkin. Samalla markkinoille tulee koko ajan uusia pelejä, jotka koettavat houkuttaa uusia pelaajia, mutta kilpailevat samalla aiempien pelien pelaajien suosiosta. Niinpä F2P-pelien alkuaikoina kritisoiduista piirteistä on vähitellen päästy eroon (Alha & al. 2014), eikä aiempaan halua palata myöskään pelien kehittäjät. He pyrkivät kaikkiin tavoin irtisanoutumaan epäeettisiksi tai epäreiluisiksi koetuista pelien ominaisuuksista ja piirteistä. Pelkästään pika-voittoja tavoittelevien liian yksinkertaisten, tyyperiin, pelaajien haavoittuvuuksia hyväksi käyttävien ja aggressiivisesti markkinoitujen pelien sijaan he pyrkivät kehittämään reilusti addiktiivisia tai addiktiivisen reiluja pelejä.

Saapunut 15.4.2016
Hyväksytty 6.6.2016

KIRJALLISUUS

- Albarrán Torres, César & Goggin, Gerard: Mobile social gambling: Poker's next frontier. *Mobile Media & Communication*. 2 (2014): 1, 94–109.
- Alha, Kati & Koskinen, Elina & Paavilainen, Janne & Hamari, Juho & Kinnunen, Jani: Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. *Proceedings of Nordic DiGRA*, 2014. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_8.pdf (luettu 10.4.2016)
- Blaszczynski, Alex & Ladouceur, Robert & Shaffer, Howard J.: A Science-Based Framework for Responsible Gambling: The Reno Model. *Journal of Gambling Studies* 20 (2004): 3, 301–317.
- Gainsbury, Sally & Hing, Nerilee & Delfabbro, Paul H. & King, Daniel L.: A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International Gambling Studies* 14 (2014): 1, 1–18.
- Hellman, Matilda: Hassu tapa vai vaikea kohtalo? Riippuvuus ja kompetenssi suomalaisessa mediassa. S. 73–89. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Kinnunen, Jani: Leikkisä raha peleissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja* (2010a): 42–57.
- Kinnunen, Jani: *Verkkorahapelaamisen muodonmuutos*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, 2010b.
- Kinnunen, Jani: The social rewards of online gambling. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* 36 (2011): 1, 85–88.
- Kinnunen, Jani & Jaakkola, Tapio: Rahapelit suomalaisessa lainsäädännössä. S. 29–32. Teoksessa Alho, Hannu & Heinälä, Pekka & Kiianmaa, Kalervo & Lahti, Tuuli & Murto, Antti (toim.): *Rahapeliriippuvuus*. Helsinki: Duodecim, 2015
- Kinnunen, Jani & Mäyrä, Frans: *Verkkorahapelaaminen ja online aineistot*. S. 180–195. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.): *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 2012.
- Kinnunen, Jani & Rautio, Erkka & Alha, Kati & Paavilainen, Janne: *Gambling in Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers*. *Proceedings of DiGRA Nordic*, 2012. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.53205.pdf> (luettu 4.2.2016)
- Kuckartz, Udo: *Qualitative Text Analysis: A Guide to Methods, Practice & Using Software*. London: Sage, 2014.
- LaPlante, Debi a. & Gray, Heather M. & LaBrie, Richard A. & Kieschinsky, John H. & Shaffer, Howard J.: Gaming industry employees' responses to responsible gambling training: a public health imperative. *Journal of Gambling Studies* 28 (2012): 2, 171–191.
- Lehdonvirta, Vili: Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research* 9 (2009): 1, 97–113.
- Luton, Will: *Free2Play. Making money from games you give away*. New Riders, 2013.
- Matilainen, Riitta: A question of money? The founding of two Finnish gambling monopolies. S. 21–37. Teoksessa Kingma, Sytze F. (toim.): *Global gambling*. London: Routledge, 2010.
- Mäyrä, Frans: Aika, raha ja peliviihde: Verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus. S. 147–164. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Paavilainen, Janne & Hamari, Juho & Stenros, Jaakko & Kinnunen, Jani: *Social Network Games: Players' Perspectives*. *Simulation & Gaming* 44 (2013): 6, 794–820.
- Parke, Jonathan & Wardle, Heather & Rigbye, Jane & Parke, Adrian: *Exploring Social Gambling: Scoping, Classification and Evidence Review*. Report Commissioned by the UK Gambling Commission. The Gambling Lab, 2012.
- Raento, Pauliina & Tammi, Tuukka: Addiktio – ristiriitainen ja vaikutusvaltainen ilmiö. S. 7–27. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Reith, Gerda: Situating gambling studies. S. 3–29. Teoksessa Smith, Garry & Hodgins, David C. & Williams, Robert J. (toim.): *Research and measurement issues in gambling studies*. London: Elsevier, 2007.
- Reith, Gerda & Dobbie, Fiona: *Beginning gambling: The role of social networks and environment*. *Addiction Research and Theory* 19 (2011): 6, 483–493.
- Ruuska, Arto & Sulkunen, Pekka: *Addiktiosairaus ja moraalit: Lääketieteellisen alkoholiajattelun kehitys*. S. 28–50. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Schüll, Natasha Dow: *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- Selin, Jani: Haittanäkökulman asema rahapelipolitiikassa verrattuna alkoholipolitiikkaan ja tupakkapolitiikkaan. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (2016): 1, 78–86.
- Sotamaa, Olli & Karppi, Tero: *Games as Services*. Final Report. Trim research reports 2, 2010.
- Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina: *Addiktio ajankuvana ja tiedollisena haasteena*. S. 199–207. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli & Toivonen, Saara: *Howdy pardner!: on free-to-play, sociability and rhythm design in FrontierVille*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 2011.

ENGLISH SUMMARY

Jani Kinnunen: A fairly addictive game. Game developers' viewpoint on responsible free-to-play and gambling games (Reilusti addiktiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin)

New monetization models in digital gaming are blurring the line between gambling games and video games. In particular, the so-called free-to-play (F2P) model urges players to spend money when they are playing, even if it is free to start. Similarly, many online gambling sites offer start-up bonuses that allow users to start to play for free. In both cases, gaming operators expect players to spend money as playing progresses.

Although players can spend as much money on free-to-play games as on gambling games, these games are not regulated in the same way. This paper presents an analysis of interview data with 14 game developers working in Finnish gambling and gaming companies. The focus is on how game developers regard the

social responsibility of different games and their business models. Differences and similarities between development practices in the gambling industry and the digital gaming industry are further discussed in relation to responsible gambling practices.

The aim of game developers is to produce good games, which are inherently fair and responsible. At the same time, these games are also addictive, which the interviewees regard as a positive feature. However, game developers do not consider themselves responsible for controlling the behaviour of individual players. Their responsibility is limited to providing sufficient information about the games. Beyond that, it is down to the individual player to decide how much they want to play and how much money they want to spend on playing.

Keywords: free-to-play games, gambling, game developers, responsible gambling.

