TAMPEREEN YLIOPISTO
Hypermedialaboratorio

Pena

Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa

Aki Järvinen & Olli Sotamaa

2002
Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 1
Hypermedia Laboratory Net Series 1
ISSN 1458-9974, ISBN 951-44-5411-1
http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf

Pena

Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa

Aki Järvinen
aki.jarvinen@uta.fi

Olli Sotamaa
olli.sotamaa@uta.fi

Editoinut ja sommitellut Simo Kaupinmäki
Kannen suunnitelleet Sanna Säynäjäkangas ja Simo Kaupinmäki

Lokakuu 2002
Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio
http://www.uta.fi/hyper/

Sisällys

1. Johdanto 4
1.1. Pelien ja leikkien kulttuurihistoriallinen tausta 4
1.2. Digitaaliset peliympäristöt ja mediakulttuuri 5
1.3. Selvityksen synty ja rakenne 6

2. Pelikategoriat 8
2.1. Sanojen alkuperästä 8
2.2. Leikki 8
2.3. Peli 9
2.4. Pelikategoriat 11
2.4.1. *Agôn* (kilpailu) 12
2.4.2. *Alea* (sattuma) 13
2.4.3. *Mimiikka* (jäljittely) 14
2.4.4. *Ilinx* (huimaus) 15

3. Mielihyvän pelisäännöt 16
3.1. Kaaoksesta sääntöihin — *paidiasta ludukseen* 16
3.2. *Ludus*, *paidia* ja digitaaliset pelit 18
3.3. Pelikategorioiden yhdistelmät digitaalisissa ympäristöissä 21
3.4. Pelit, trendit ja elämäntavat 24

4. Rahapelin anatomia 27
4.1. Institutionalisoidut rahapelimuodot 27
4.1.1. Raha-arpajaiset 28
4.1.2. Vedonlyöntipelit 30
4.2. Online-rahapelaaminen 31
4.3. Verkkopelaamisen muodoista 32
4.4. Miksi Pena pelaa? 34

5. Suuntaviivoja tulevaisuuden pelipalveluille 37
5.1. Mobiilipelipalvelut ja hybridit 37
5.2. Pelaamisen kontekstit 39
5.3. Jatkotutkimus: pelisapluuna 40

6. Johtopäätökset 43

Kirjallisuus 46

Kuvaliite 48
Kasinopelit Internetissä 48
Viihteelliset pelit Internetissä 49
Wap 50
Nokia Game 51

1. Johdanto

1.1. Pelien ja leikkien kulttuurihistoriallinen tausta

Pelejä ja leikkejä on väheksytty kauan, ja niitä koskeva historiankirjoitus on puutteellista. Peter Brueghelin tunnetusta maalauksesta (kuva 1) voidaan tunnistaa useita leikkejä, joita lapset leikkivät yhä. Lisäksi maalauksessa kuvataan noppapeli. Tämä ei tarkoita yksioikoisesti, että leikkien ja pelien kulttuuri olisi säilynyt muuttumattomana viisisataa vuotta. Paitsi että leikkimisen tavat ovat saattaneet muuttua, myös ja ennen kaikkea leikkien yhteisölliset funktiot ja merkitykset leikkijöilleen ovat muuttuneet (ks. esim. Mouritsen 2000). Pelitkään eivät periydy mutkattomasti aikakaudelta toiselle, vaan ne muuttavat jatkuvasti muotoaan ja sopeutuvat uusiin oloihin.

Kulttuurifilosofi Johan Huizingan teos *Homo Ludens* (”leikkivä ihminen”) vuodelta 1944 oli ensimmäisiä erittelyjä leikkien ja pelien merkityksestä kulttuurille ja sivilisaatiolle. Huizingan johtoajatus oli, että leikki on merkki orastavasta kulttuurista. Leikkimistä ilmenee eläimillä, mutta ihmisten parissa se saa kehittyneempiä muotoja: sääntöjä, rytmiä ja harmoniaa. Huizingan sanoin leikki on ”kulttuurin esiaste”. Yksi tä-

Kuva 1.
Peter Brueghel: ”Lasten leikkejä” (1560).

män selvityksen tavoitteista on kartoittaa, millaisia leikkien ja pelien muotoja nykykulttuurissa esiintyy ja miten rahapelaamisen kenttää voidaan selkeyttää tiettyjen käsitteiden avulla.

Leikeissä ja peleissä on hyödynnetty teknisiä apuvälineitä kauan. Pelivälinettä, kuten noppaa, voidaan ajatella mekanismina, joka säätelee ja ohjaa peliä määrätyissä sattuman rajoissa. Noppaan on ”ohjelmoitu” kuusi vaihtoehtoa, ikään kuin kuusi mahdollista polkua pelin jatkoa varten. Uudelleenohjelmoitavuus on puolestaan digitaalisen informaatioteknologian peruspiirteitä. Kun se yhdistetään nopan kaltaisiin — hyviksi havaittuihin — tai monimutkaisempiin pelimekanismeihin, on mahdollista kehittää monipuolisia ja dynaamisia sovelluksia ja pelialustoja digitaalisessa mediassa.

1.2. Digitaaliset peliympäristöt ja mediakulttuuri

Digitaalisilla peleillä ja pelipalveluilla viitataan tässä tutkimuksessa uusinta digitaalitekniikkaa hyödyntäviin pelisovelluksiin. Päähuomio on Internetin rahapelipalveluissa ja niiden tarjonnassa, mutta niin kuin käsitteellinen analyysi jäljempänä osoittaa, rahapelien ja muiden pelimuotojen välillä on erottamattomia yhtymäkohtia, joita ei ole syytä ohittaa.

Näin ollen tarkastelu yltää pelikonsoleista (kuten *Sony Playstation*) ja PC-pelaamisesta wap-kännykkäpeleihin. Verkkopelaaminen on merkittävä ja huomionarvoinen ilmiö, varsinkin kun niin sanotut kolmannen sukupolven konsolit (*Dreamcast*, *Sony Playstation 2*, *Nintendo Gamecube*, *Microsoft X-Box*) sisältävät modeemi- ja verkkoyhteyksiä. Lisäksi sivutaan sitä, minkälaiset pelit soveltuvat digitaalitelevision palvelutarjontaan. Usean pelaajan keskinäiset pelit verkossa tai digitaali-TV:n välityksellä tuovat mukaan mediankäytön ja -kuluttamisen yhteisöllisiä ulottuvuuksia, joilla on merkitystä yleisöjen muodostumiselle tulevaisuudessa.

Pelien muodonmuutoksia pohdittaessa on myös syytä tutkia, millaisissa tilanteissa pelejä pelataan, eli pelaamisen *konteksteja*. Televisiossa, elokuvissa, Internetissä ynnä muissa viestimissä leviäviä ääniä, kuvia ja sanoja voidaan ajatella kokonaisuutena *mediakulttuurin* käsitteen avulla. Mediakulttuurista on tulossa aiempaa vahvemmin myös pelaamisen konteksti: suosittujen televisio-ohjelmien, elokuvien, popmusiikin ja lelujen kuvastot ja henkilöhahmot löytävät tiensä peleihin. Sitä myötä ne myös tunnistetaan yleisöjen parissa — ohjelmaformaatit, elokuvahahmot ja -tähdet sekä menestystuotteet ovat ennestään tuttuja mediakulttuurin kontekstista. Tuoreina esimerkkeinä voidaan mainita Riot Entertainmentin elokuvista lisensoimat wap-pelit *X-Men* ja *Titan A.E.*

Käsitteellistettäessä rahapelaamisen kenttää yksi johtoajatus on, että ”vanhojen” leikkien ja pelien sekä ”uusien” digitaalisten sovellusten välillä on jännitettä, jonka erittelemi-nen auttaa ymmärtämään nykytilannetta. Jännite syntyy pitkälti siitä, miten historiallisia ja olemassa olevia leikkien, seura- ja rahapelien sekä arvontojen muotoja mallinnetaan digitaalisiin ympäristöihin. Toisaalta on tärkeää pohtia, mitä haasteita digitaaliset pelisovellukset kekseliäimmillään heittävät peleille ja leikeille yleensä sekä miten digitaalisen median yleisöjen käsitykset pelaamisesta ja leikkimisestä muuttuvat.

Mediatutkimuksessa uusien ja vanhojen medioiden keskinäistä kehitystä on selitetty muun muassa ”re-mediaation” käsitteellä. Se on käyttökelpoinen myös pelitutkimuksessa. Mediat ovat välittäjiä, jotka yhdistävät kaksi tai useampia ihmisiä tai tahoja. Mediat niin sanotusti medioivat. Pelimedian ollessa kyseessä peli tietokoneohjelmistona (tai *Pajatson* kaltaisena mekaanisena laitteena) yhdistää pelaajan säätelymekanismiin tai pelin esittämään maailmaan (videopelit) sekä mahdollisesti edelleen palveluntarjoajaan. Kun uusi media yleistyy ja tuo muassaan tuoreita ominaisuuksia ja mahdollisuuksia — esimerkiksi korkeamman asteiseen vuorovaikutteisuuteen —, vanhan median on keksittävä keinoja, joilla se pysyy kilpailukykyisenä. Vastaavasti uuden median on mukauduttava ihmisten käyttö- ja kulutustottumuksiin. Näin mediasisällöt itse toimivat välittäjinä toistensa välillä, sen sijaan että ne yhdistäisivät ihmisiä. Medioiden välille syntyy takaisin- ja jälleenkytkentöjä: ne re-medioivat toisiaan. (Ks. lisää Bolter & Grusin 1999.)

Kun siis hedelmäpeli viedään digitaaliseen mediaan ja digitaalisuuden lisäarvosta otetaan hyöty irti, kyseessä on malliesimerkki re-mediaatiosta. Tai kun digitaalitelevision palvelutarjontaan kehitetään nykyisiä (tietokoneilla pelattavia) verkkopelejä muistuttavia ratkaisuja, ”vanha” media eli televisio pyrkii sisällyttämään itseensä ”uuden” vahvuuksia: reaaliaikaista kaksisuuntaisuutta ja pelattavuutta. Medioiden välisten takaisinkytkentöjen ymmärtäminen auttaa ennen kaikkea havaitsemaan sen, mikä uudessa mediassa on todella uutta ja mitkä ovat niin uuden kuin vanhankin median vahvuuksia.

1.3. Selvityksen synty ja rakenne

Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa on Pena-tutkimushankkeen loppuraportti. Tutkimus tehtiin Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa vuoden 2000 syksyllä, ja sen tavoitteena oli määritellä pelien ja leikkien muotoja sekä käsitteellistää raha- ja videopelien maailmaa. Toimeenpanijana ja rahoittajana oli Oy Veikkaus Ab.

Raportin toisessa luvussa käydään läpi kulttuurifilosofi Johan Huizingan ja sosiologi Roger Caillois'n jäsennyksiä leikeistä ja peleistä. Erityisesti Caillois'n pelikategoriat (*agôn, alea, mimiikka* ja *ilinx*) ja pelaamista koskevat asenteet (*ludus* ja *paidia*) esitellään hyödyllisinä ponnahduslautoina tutkimuksen erityisongelmakentän kannalta.

Kolmannessa luvussa lähdetään selvittämään pelaamista sääteleviä mielihyvän vivahteita suhteuttamalla digitaalisia pelejä Caillois'n kategorioihin. Mielihyviä sijoitetaan erilaisiin konteksteihin. Länsimaisessa kulttuurissa esimerkiksi šakin ja pokerin tuntevat miltei kaikki, joten niiden pelaaminen ja suosio pohjaavat laajaan tunnettuuteen. Sama pitää paikkansa vedonlyönnin kohdalla, kun se kohdistuu suosittuihin urheilulajeihin ja -tapahtumiin. Veikkauksen tuotteista *Afrikan tähti* -arpa vetoaa samannimisen lautapelin suosioon Suomessa.

Kuten sanottu, mediakulttuuri on uusi pelaamisen konteksti: arvontoja suoritetaan televisiolähetyksissä, ja on ilmaantunut rahapelejä muistuttavia ohjelmaformaatteja (*Haluatko miljonääriksi* ym.). Jos puolestaan ajatellaan nuorison ajanvietettä, etenkin videopelejä, siirrytään syvemmälle populaarikulttuurin konteksteihin, toisin sanoen laajalle levinneiden ja suosittujen mediatuotteiden ja niiden yleisöjen pariin. Näin ollaan epäilemättä myös erilaisen mielihyvän alueella kuin perinteisessä rahapelaamisessa. Perustaviksi kysymyksiksi nousevatkin seuraavat: miksi pelataan mitäkin, ja tarkemmin, miksi *raha*pelataan? Erilaisten pelityyppien suosiolle haetaan selitystä pohtimalla esimerkiksi ikäryhmittäin jakautuneiden pelaajaryhmien asenteita erilaisiin peleihin ja niiden levityskanaviin (Internet, kännykät jne.). Näin syntyy selkeämpi ymmärrys peliyleisöjen tarpeista.

Luvussa neljä pureudutaan rahapelin erityisominaisuuksiin aiemmin esiteltyjen pelikategorioiden valossa. Tutkimusaineistona on otanta olemassa olevista rahapelimuodoista niin perinteisillä kuin digitaalisillakin foorumeilla. Sen avulla etsitään rahapelien yhteisiä mekanismeja eli tutkitaan "rahapelin anatomiaa". Se johtaa kysymään seuraavia kysymyksiä: Minkälaiset pelit sopivat rahalla pelattaviksi ja mitkä eivät? Entä miten digitaalinen verkkoympäristö muuttaa tilannetta? Johtopäätösten pohjalta voidaan myös arvioida rahapeleiksi kaavailtuja tuotekehitelmiä.

Havaintojen pohjalta tutkimusta jatketaan luonnostelemalla suuntaviivoja tulevaisuuden pelipalveluille ja -formaateille. Viidennessä luvussa tunnustellaan alustavasti sitä, voidaanko tuotekehittelyn tueksi lähteä luomaan mallia, jonka muuttujia varioimalla kyettäisiin toteuttamaan uusia pelejä. Lopuksi tärkeimmät havainnot kootaan yhteen.

2. Pelikategoriat

2.1. Sanojen alkuperästä

Huizinga (1967, 19) lähtee määrittelemään leikkiä seuraavasti:

> Leikki eroaa tavallisesta elämästä paikkansa ja ajallisen kestonsa kautta. Sen kolmas tunnusmerkki juontuu eristyneisyydestä ja rajoittuneisuudesta. Leikillä on tietyt ajan ja paikan rajat. Sen kulku ja tarkoitus sisältyvät siihen itseensä.

Huizingan mukaan kaikki kansat leikkivät ja hämmästyttävän samalla tavalla, mutta kaikissa kielissä leikin käsite ei ole sidoksissa yhteen sanaan yhtä vahvasti kuin monissa eurooppalaisissa kielissä. Germaanisessa kieliryhmässä sille löytyy kolme vastinetta ja skandinaavisissa kielissä kaksi (käsitepari *spel*—'peli' ja *lek*—'leikki', jotka ovat myös löytäneet tiensä suomen kieleen). (Ks. myös Seppänen 1999, 15.)

Kreikan kielessä tehdään ero kilpailun ja leikin välille. *Paidiá* juontaa juurensa lasten leikkeihin, mutta sanan johdannaiset ulottavat merkityksensä myös kehittyneempiin ja säänneltyihin aikuisten huveihin. Kilpaleikeille, kuten urheilulle, kreikkalaiset varasivat oman sanansa: *agôn*.

Latinassa puolestaan on vain yksi sana, joka johdannaisineen kattaa koko leikkien alueen: *ludus*—*ludere*. Huizingan (1967, 48) mukaan nämä muodot sisältävät "lasten leikin, virkistyksen, kilpailun, liturgian ja yleensä myös näyttämöesityksen ja onnenpelin." (Leikin etymologiasta ks. lisää Huizinga 1967, 39—58, ja Seppänen 1999, 14—16.) Huizinga osoittaa etymologisessa erittelyssään, että useissa kielissä leikin erityislaatuisuus, ulkopuolisuus muusta toiminnasta, ilmenee myös kielenkäytön tasolla: substantiivi 'leikki' tai 'peli' toistetaan verbissä eli "leikkiä leikitään" ja "peliä pelataan" (vrt. saksan kielen "Man spielt ein Spiel".)

Vaihtelu etymologiassa johtuu ennen kaikkea siitä, että kilpailua on ollut historiassa miltei mahdoton erottaa kulttuuritoimintona leikistä, juhlasta ja pyhistä menoista. Kaiken käsittävä ja johdonmukainen yleiskäsite 'leikki' onkin syntynyt kulttuurihistoriassa verrattain myöhään.

2.2. Leikki

Huizinga täydentää määritelmäänsä kokoamalla seuraavan määritelmän eri kielissä 'leikkiä' ja 'peliä' vastaavista sanoista ja niiden merkityksistä:

> Leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksyttyjen, 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”. Jos määrittely suoritetaan tällä tavalla, käsite näyttää soveltuvan kaikkeen siihen, mitä nimitämme leikiksi eläimillä, lapsilla ja aikuisilla: taituruutta ja voimaa kysyviin leikkeihin, järjen ja onnen peleihin, esityksiin ja näytelmiin. (Huizinga 1967, 39.)

Peli- ja leikkitutkimuksessaan *Les jeux et les hommes* Roger Caillois esittää, että Huizingan leikkimääritelmä on yhtä aikaa liian kapea ja liian laaja. Caillois määrittelee leikin vapaaksi ja vapaaehtoiseksi toiminnaksi, joka tuottaa iloa ja mielihyvää. Hänen mukaansa leikki toteutuu ainoastaan, jos leikkijöillä on halu leikkiä ja uppoutua siihen. Leikistä haetaan pakoa rutiinista ja vastuusta. Leikki on ennen kaikkea huolellisesti muusta elämästä eristetty ajanviete, ja yleensä se kuuluu tarkasti määriteltyyn ja rajattuun aikaan ja paikkaan. Caillois kutsuu tätä ”puhtaaksi tilaksi” ja Huizinga runollisemmin ”taikaympyräksi”. Jos pallo on ulkona kentältä, leikki tai peli keskeytyy, ja ihannetapauksessa leikkikentän ulkopuolisilla asioilla ei ole vaikutusta leikkiin. Leikki on myös ajallisesti rajattu: se alkaa ja loppuu signaalista. (Caillois 1961, 6—7.)

Caillois laskee leikin piirteeksi sen, että leikissä vaihdetaan omaisuutta, mutta siitä ei synny hyödykkeitä tai materiaa, toisin kuin esimerkiksi taiteen tekemisestä. Kun leikki on lopussa, kaikki ovat takaisin aloituspisteessä. Eli leikki on puhdasta *hukkaa*: ajan, energian, kekseliäisyyden, taidon ja rahan tuhlaamista. Vedonlyönnissä ne, joiden puolesta pelataan (hevoset, nyrkkeilijät tms.), ovat puolestaan työssä.

2.3. Peli

Caillois tekee pesäeroa leikin ja pelin välille seuraavasti:

> Peli koostuu tarpeesta vastata tai jatkaa välittömästi tavalla, joka on *vapaa sääntöjen asettamissa rajoissa*. Pelaajalle suotu vapaus ja hänen toimiensa virhemarginaali ovat olennaisia pelille ja selittävät osittain sen antamaa mielihyvää. […] Useat leikit eivät sisällä sääntöjä. Nukeilla tai sotilailla leikkimiseen, ”rosvoon ja poliisiin”; hevosilla, lentokoneilla tai junilla leikkimiseen ei ole olemassa laadittuja tai jäykkiä sääntöjä. Leikkeihin, joihin kuuluu improvisaation vapaus ja joita leikitään siksi, että saadaan esittää roolia tai olla ikään kuin jokin muu (vaikkapa kone), ei ylipäätään kuulu sääntöjä. Näissä tapauksissa fiktio eli *ikään kuin* -tunne korvaa säännöt ja täyttää saman funktion. Säännöt itsessään luovat fiktioita. (Caillois 1961, 8.)

Jo Huizinga (1967, 56—58) kiinnitti huomiota leikin ja toden tai erikoistapauksena leikin ja työn vastakkaisuuteen. Suhde on kuitenkin monimutkaisempi. Leikki synnyttää kestonsa

ajaksi ”toisen asteen todellisuuden”, jossa ”ensimmäisen asteen” todellisuuden asiat ja objektit saavat toisia merkityksiä: roskalaatikosta saattaa lasten leikin ajaksi tulla ”putka”.

Roger Caillois arvostelee Huizingaa siitä, että tämä laiminlyö sattumaan ja rahaan perustuvat pelit. Caillois haluaa korostaa nimenomaan niiden roolia useiden kulttuurien taloudessa ja arjessa. Vaikka niitä on äärettömän paljon erilaisia, sattuman ja taloudellisen voiton suhde yhdistää niitä poikkeuksetta. Caillois myöntää, että sattumaan perustuvien pelien kulttuurillista funktiota on vaikeampaa selvittää kuin kilpailuun perustuvien pelien. Jos tällaiset pelit kuitenkin unohdetaan, niin annetaan ymmärtää, että taloudellisia syitä leikkimiselle tai pelaamiselle ei olisi olemassa. Ero on siis etenkin rahapelaamisen kannalta merkittävä. (Caillois 1961, 5.)

Joka tapauksessa Caillois (mt., 9—10) jäsentää kuusi muodollista ominaisuutta, jotka luonnehtivat useimpia pelejä. Ensinnäkin peleihin liittyy toiminnan *vapaus*. Toiseksi ne ovat *erillisiä* muusta elämästä. Pelin liittyy *epävarmuus* etenkin siinä mielessä, että lopputulosta ei voida tietää etukäteen. Pelit eivät *tuota* mitään aineellista, ja ne ovat *sidottuja sääntöihin*. Viimeiseksi peleihin liittyy *uskottelua* (*make-believe*) eli jonkinlainen illuusio toisesta todellisuudesta.

Kokoamme edellä sanotun kolmitahoiseksi määritelmäksi:

1) Peli on toimintaa, jolle on muodolliset ja etukäteen sovitut säännöt. Ne säätelevät pelin etenemistä sen keston ajan.
2) Peliin on sisällytetty määrälliset määritelmät voitosta ja häviöstä sekä saavutuksista ja menetyksistä.
3) Pelin tapahtumat ovat siinä mielessä epätodellisia, että pelaaja on turvassa niiden vaikutuksilta; pelin tapahtumilla on toinen status kuin muun maailman tapahtumilla.

Joitain huomioita määritelmän tueksi: Pelin sääntöjä voidaan käyttää pelitapahtuman järjestämiseksi kuinka monta kertaa tahansa. Peliin kuuluu ”ennen ja jälkeen” -asetelma: ”ennen” viittaa alkuasetelmaan, jossa tulosta ei tiedetä ja joka pyritään tekemään tasapuoliseksi. Pelin jälkeen tulos eli voittaja ja häviäjä sekä saavutusten ja menetysten määrät ovat selvillä (Tappara 3 — TPS 2: Tapparalla on kaksi menetystä mutta kolme saavutusta, ja pallopelien yleisesti tunnettujen sääntöjen mukaisesti saavutusten määrä on suurempi kuin menetysten eli Tappara on voittaja ja TPS häviäjä).

Toisaalta on pelejä, joita ei voi voittaa mutta joiden lopputulosta arvioidaan nimenomaan menetysten ja saavutusten erotuksella. Yksinpelattavia tietokonepelejä, kuten *Tetristä* ja

Space Invadersia, ei voi voittaa: jälkimmäisessä avaruusoliot tuhoavat pelaajan aluksen ja ensimmäisessä palikat kasautuvat ruudun yläreunaan asti ennen pitkää ja peli loppuu — pelaaja ”häviää” lopulta aina. Pistejärjestelmä ja *high score* -listat ovat kuitenkin ilmaisimia, joilla arvioidaan lopputulosta.

Tuloksella voi olla seurauksia pelin ulkopuolella, muussa maailmassa, esimerkiksi urheiluvedonlyöntien voitonjaon sekä niin vedonlyöjien kuin urheilijoidenkin materiaalisen vaurastumisen suhteen. Tulos voi toimia myös kulttuurisena pääomana: nimenä kymmenen parhaan *top 10* -pistelistalla tai korkeimpana pistemääränä pelaajien keskinäisessä mittelössä.

Määritelmä selittää muun muassa pelin ja liikennesääntöjen eron: liikenteellä ei ole toista statusta. Liikenneonnettomuudella on aineellisia seurauksia, liikenteen ”pelaaja” ei siis ole turvassa sen vaikutuksilta.

Leikin ja pelin ero syntyy siitä, että leikin säännöt ovat jatkuvasti neuvoteltavissa. Pelin ja leikin suhde on kuitenkin läheinen. Kuvaava esimerkki tästä on *Lassi ja Leevi* -sarjakuvassa pelattu hupaisa ”Lassipallo”, joka oli olevinaan pallo*peli* mutta jonka lähtökohta ja idea oli nimenomaan se, että sääntöjä keksitään ja muutetaan jatkuvasti *leikin* keston ajan.

2.4. Pelikategoriat

Roger Caillois’n luokittelut otetaan tässä erittelyn lähtökohdiksi ja digitaalisten (raha)pelien erityispiirteitä heijastetaan jatkossa niitä vasten. Pelien luokittelemiseksi ei ole yksiselitteistä ohjenuoraa. Pelejä ja leikkejä voidaan luokitella ensinnäkin apuvälineen (noppa tms.) tai toiseksi pelille pyhitetyn paikan (stadioni, pelihalli, takapiha) avulla. Joka tapauksessa luokittelun perustaksi otetut ominaisuudet löytyvät usein varsin erilaisistakin peleistä. (Caillois 1961, 11—12.) Tässä valossa suomalainen lainsäädäntö, jonka mukaan oikeudet hevos-, automaatti- ja arvontapelien tarjoamiseen on jaettu Hippoksen, RAY:n ja Veikkauksen kesken, on keinotekoinen.

Luokkiin jäsentämistä voidaan ajatella myös pelaajan asennoitumisen valossa: 1) Olipa kyse vedosta, lotosta, ruletista tai muusta sellaisesta, pelaajan asenne on selvästikin sama. Hän ei tee muuta kuin odottaa lopputulosta. 2) Nyrkkeilijä, juoksija, šakinpelaaja ja uusimman konsoliurheilupelin pelaaja puolestaan tekevät päinvastoin kaikkensa voittaakseen, eikä ole merkitystä sillä, onko kyseessä intellektuaalinen vai urheilullinen kamppailu; pyrkimyksenä on päihittää samoissa olosuhteissa pelaava vastustaja. Caillois’n (mt., 12) mukaan: ”Täten näyttäisi oikeutetulta tehdä havainto, että sattumaan perustuvat pelit ovat vastakkaisia kilpailullisille peleille.”

Caillois ehdottaa neljää pääkategoriaa sen mukaan, hallitseeko pelissä tai leikissä kilpailu, sattuma, jäljittely (simulaatio) vai huimaus (vertigo). Kategoriat ovat nimeltään *agôn, alea, mimiikka* ja *ilinx*. Hän selittää jakoaan seuraavasti:

> Kaikki neljä kuuluvat leikkien ja pelien alueelle. Ihmiset pelaavat jalkapalloa, biljardia tai šakkia (*agôn*); rulettia tai lottoa (*alea*); leikkivät merirosvoa, Neroa tai Hamletia (*mimiikka*); tai ihmiset tuottavat itselleen nopealla pyörimisellä tai tippumisella huumaavan ja sekavan tunteen (*ilinx*). (Caillois 1961, 12.)

Kaikilla pelikategorioilla on yhteisöllisiä ulottuvuuksia: *agônin* kohdalla ennen kaikkea urheilu; *aleassa* kasinot, kilparadat, lotto; *mimiikassa* julkiset spektaakkelit, nukketeatteri, karnevaalit ja naamiaiset; *ilinxissä* sirkus, huvipuistot sekä vuosittaiset tai määrättyinä päivinä, toistuvasti vietetyt juhlallisuudet. (Mt., 41.)

Pelaamisen tuottamaan mielihyvään ja yhteisöllisiin ulottuvuuksiin palataan myöhemmin. Seuraavassa käydään tarkemmin läpi Caillois'n määrittelemiä pelikategorioiden erityisominaisuuksia ja niiden keskinäisiä suhteita.

2.4.1. *AGÔN* (KILPAILU)

Agônissa kaksi tai useampia yksilöä/joukkuetta ovat vastakkain, mikä suuntaa huomion ensinnäkin urheiluun *agônin* ilmentymänä. Urheilu löytyy myös nimityksen etymologisesta taustasta. Toisaalta *agôniin* kuuluvat pelit, joissa kilpailijat jakavat pelielementit tasan sekä määrällisesti että laadullisesti (esim. šakki, tammi, biljardi).

Agônissa pyritään mahdollisimman tasapainoiseen lähtötilanteeseen. Sitä voidaan tietoisesti hakea erityisillä mekanismeilla, jos ottelijat eivät ole muutoin tasapuolisia (golf-tasoitus lienee tunnetuin esimerkki). Täydellistä tasapuolisuutta ei aivan saavuteta: usein ensimmäinen siirto tai aloitusvuoro antaa jonkinlaisen edun, ja pokerissa puolestaan kierroksen viimeinen pelaaja hyötyy muiden tekemien panostusten epäsuorista vihjeistä. Urheilukilpailuissa aurinko, vasta- tai myötätuuli, sisä- tai ulkorata ynnä muut tekijät tuovat asetelmaan mukaan sattuman elementin. Digitaalisissa peleissä taas käytetään usein hyväksi satunnaislukugeneraattoreita, oli sitten kyse arvottavasta numerosta (vrt. *Lotto*, *Jokeri*) tai siitä, minkä muotoinen palikka ilmestyy ruudun yläreunaan *Tetriksessä*.

Agôn edellyttää keskittymistä, oikeanlaista harjoittelua, pitkäjänteistä panostusta ja voittamisen halua, koska sen tarkoitus on tuottaa pelaajalle tunnustusta hänen taidoistaan tietyllä alueella tai tietyssä lajissa. *Agônin* henki löytyy pelien ohella muistakin kulttuurisista ilmiöistä, jotka noudattavat pe-

lin tai leikin koodia, esimerkiksi kaksintaistelusta, turnajaisista ja eräistä oikeuskäsittelyn piirteistä. (Caillois 1961, 15—16.)

2.4.2. *ALEA* (SATTUMA)

Alea tarkoittaa latinaksi noppapeliä. *Alea*, päinvastoin kuin *agôn*, perustuu pelaajasta riippumattomiin päätöksiin. Osallistuja ei voi hallita lopputulosta. Se on pikemminkin kohtalon sanelema kuin seurausta vastustajan peittoamisesta. Kohtalo on ”voiton käsityöläinen”, ja kun kyseessä on kamppailu, voitto ratkeaa sen perusteella, kenellä on enemmän suotuisaa onnea kuin muilla (esim. *Jokerissa*). Sattuman oikullisuus on olennainen osa pelin viehätystä. (Caillois 1961, 17.) *Alean* pelaaja on passiivinen eikä hyödynnä voimiaan, taitojaan tai älyään pelin aikana. Sen sijaan hän odottaa kohtalon armoilla riskeeraamisensa (panos tms.) seurauksia. Pelin ”reiluus” juontuu siitä, että otetun riskin suuruus on verrannollinen siitä mahdollisesti suodun korvauksen määrään.

Toisin kuin *agôn*, *alea* eliminoi työn, kärsivällisyyden, kokemuksen ja kvalifikaatiot. Ammattimaistuminen ja harjoittelu suljetaan pois ainakin teoriassa (ammattimaisia vedonlyöjiähän toki löytyy). Voitot voidaan pyyhkiä pois silmänräpäyksessä: *alea* on täydellistä häpeää tai absoluuttista suosiota. Se suo onnekkaalle pelaajalle enemmän kuin hän olisi voinut elinaikanaan ansaita. Tällä voidaan selittää *Loton* ja *Jokerin* kaltaisten pelien suosiota kapitalistisissa yhteiskunnissa.

Alea edellyttää pelaajalta koko lailla päinvastaista asennetta kuin *agôn*. Jälkimmäisessä luotetaan itseen tai joukkueeseen — *aleassa* puolestaan luotetaan *kaikkeen muuhun* kuin itseen: merkkeihin, enteisiin ynnä muuhun.

Joissain peleissä *alea* ja *agôn* yhdistetään: esimerkiksi useimmissa korttipeleissä sattuma jakaa kortit, mutta sen jälkeen niillä pyritään pelaamaan niin hyvin kuin kyetään. Vaikkapa pokerissa psykologinen peli (bluffaaminen ym.) asettuu omaksi kerroksekseen muodollisen asetelman päälle.

Rahapelaamisen kannalta Caillois’n seuraava huomio on erityisen merkillepantava:

> *Agônin* tuloksen täytyy olla tietyssä määrin epävarma ja sen tulee paradoksaalisesti approksimoida silkan sattuman vaikutusta, kun lisäksi oletetaan, että osallistujien mahdollisuudet ovat niin tasavertaiset kuin mahdollista. Näin ollen jokaisesta kilpailullisten ominaisuuksien ja ideaalien sääntöjen kohtaamisesta (esimerkiksi hevos- tai koirakilpailuista, jalkapallosta, koripallosta ja kukkotappelusta) voidaan tehdä vedonlyönnin, toisin sanoen *alean* kohde. (Mt., 18.)

Lisäksi Caillois huomauttaa, että *aleat* eivät välttämättä ole lasten pelejä, sillä lapsille leikki edellyttää toimintaa eikä

lapsilla useimmiten ole taloudellisia pyyteitä. Marmorikuulapelissä voitetut kuulat symboloivat valuuttaa, mutta pikemminkin ne ovat todistusta taidoista kuin materiaalisesta vauraudesta. Samaa voidaan sanoa useiden tietokonepelien pistejärjestelmistä. Oma nimi korkeimpana tuloslistalla tuottaa pikemminkin niin sanottua kulttuurista pääomaa ja arvostusta vertaisryhmässä kuin aineellista hyvinvointia. Pelikentän kehityssuunnista kertoo kuitenkin, että tietokonepelien ympärille on jo perustettu ammattilaisliigoja, joissa kilvoitellaan rahapalkinnoista.[1]

[1] Ks. esim. *Cyberathlete Professional League*, http://www.cyberathlete.com/.

Agôn ja *alea* kielivät vastakkaisista asenteista, mutta täydentävät toisiaan jossain määrin. Niitä yhdistää sama laki, jonka mukaisesti pelitilanteessa osallistujille luodaan tasa-arvo, jota heillä ei ole arkisessa elämässä. Arjen sekavuus pyritään korvaamaan idealisoiduilla ja täydellisillä (peli)tilanteilla: paetaan yhdestä maailmasta ja luodaan toinen, tavalla tai toisella. Jos ikään kuin paetaan itsestä ja omaksutaan arkielämästä poikkeava rooli, siirrytään seuraavan kategorian eli *mimiikan* alueelle.

2.4.3. *MIMIIKKA* (JÄLJITTELY)

Kaikki leikki edellyttää väliaikaisen, suljetun ja mielikuvituksellisen universumin hyväksymistä. Caillois'n valitsema nimitys *mimiikka* juontuu "mimetismistä", joka viittaa elekieleen.

Teatteriesitykset ja draamalliset tulkinnat kuuluvat tähän kategoriaan. Niissä mielihyvä juontuu toisena olemisesta tai teeskentelystä. Leikissä (tai draamassa) ei ole kuitenkaan tarkoitus huijata (esim. vakoojan tavoin) katsojia tai muita osallistujia uskomaan, että joku on oikeasti Kuningas Lear tai muu sepitteellinen hahmo. On siis ilmeistä, että leikeille ominainen sopimusluonne ja ajallis-tilalliset rajat ovat mukana myös draamassa. Pelin määritelmään (ks. lukua 2.3) draama loksahtaa siltä osin, että teatteriesityksen tapahtumilla on niilläkin toinen status kuin muun maailman tapahtumilla.

Toiminnalla, mielikuvituksella, tulkinnalla ja *mimiikalla* ei ole juuri minkäänlaista suhdetta *aleaan*, joka edellyttää toimettomuutta ja herättää odottavaa jännitystä. Tämä tosiasia antaa osviittaa tietokonepelaamisen ja rahapelaamisen ristiriidoista. *Agônille* on sen sijaan tilaa: niille, jotka eivät osallistu peliin tai leikkiin, jokainen *agôn* on näyttävä tapahtuma eli spektaakkeli.

Urheilullakin on draaman tunnuspiirteitä: puvut, rituaalit ja mitaliseremonioiden kaltaiset liturgiat. Urheiluspektaakkelit ovat luonteeltaan *agônin* piirissä, mutta ulospäin ne näyttävät esityksiltä. Näissä kehyksissä yleisön kannustusjoukoissa

syntyy spektaakkelin rinnalle kilpailevaa *mimiikkaa* (kuten jalkapalloyleisön kilpalaulanta), joka tuplaa todellisen, kentällä tai radalla tapahtuvan *agônin*. Samoin lopputulosta odotetaan hengitystä pidätellen, ja se ilahduttaa toisia ja masentaa loppuja. Näin *agôn*, joka sisältää *mimiikan* ulottuvuuksia, toimii puitteina *alealle* eli vedonlyönnille. (Caillois 1961, 19—21.)

Tietokone- ja videopeleissä *mimiikan* ja *agônin* suhde on usein erottamaton, koska pelaaja ottaa toiminnallisen roolin, joka perinteisesti on kuulunut urheilijalle. Toisaalta useat tietokonepelit sisältävät *aleatorisia* eli satunnaisotantaan perustuvia mekanismeja: esimerkiksi avaruustaistelussa vihollisia ilmaantuu satunnainen määrä satunnaisiin paikkoihin pelin luomassa mielikuvituksellisessa tilassa. Tällaiset pelit ovat lähisukulaisia tieteiselokuville ja muille erikoistehostekavalkaadeille: ne ovat nimenomaan simulaationomaisia spektaakkeleja, toisin kuin urheilukilpailut Caillois'n analysoimassa mielessä. Samalla niiden tarjoama nopeudesta, adrenaliinista, dramatiikasta ja kilpailutilanteesta kehkeytyvä mielihyvä on lähempänä viimeistä pelikategoriaa, *ilinxiä*.

2.4.4. *ILINX* (HUIMAUS)

Ilinx tarkoittaa kreikaksi pyörrettä. Sen johdannainen *ilingos* tarkoittaa puolestaan vertigoa eli huimauksen tunnetta, jonka tavoittelu on *ilinx*-leikkien ytimessä. Esimerkkinä Caillois mainitsee paitsi lasten karusellit ja häntäänsä takaa-ajavat koirat myös meksikolaiset voladores-hyppääjät. Heitä voi verrata benji-hyppääjiin ja harrastustaan ylipäätään muihin extremelajeihin (laskuvarjohyppy, riippuliito, ilmasurffaus, maastopyöräilyn alamäkiajot). Huimaus ja vaaran tunne, joka odotuksen muodossa sisältyy jo muun muassa *aleaan*, ovat *ilinxissä* korostetun ruumiillisia. Caillois viittaa *ilinxin* muotojen kehityskulussa teknisiin sovelluksiin: huvipuistojen härveleihin ynnä muihin, joissa huimauksen tunteen tuottaminen yhdistetään pelinomaisiin sovelluksiin (Caillois 1961, 25—26).

Ilinx muuttaa muotoaan digitaalisissa ympäristöissä ennen kaikkea sikäli, että sen ruumiillinen luonne muuttuu kohti elämyksellisyyttä. Useiden viihteellisten tietokone- ja videopelien viehätys perustuu kilpailuvietin ja rentoutumisen ohella *esteettisyyteen* eli pelin tarjoamiin kiehtoviin audiovisuaalisiin tuntemuksiin. Pelien yleisöjen parissa audiovisuaalisia ominaisuuksia arvostetaan suuresti: pelien grafiikalla ja äänimaailmalla on huomattava vaikutus siihen, tuleeko pelistä suosittu. Audiovisuaaliselta esillepanoltaan vaatimattomat, "rumat" pelit eivät vastaa digitaalisten peliyleisöjen odotuksia.

3. Mielihyvän pelisäännöt

3.1. Kaaoksesta sääntöihin — *paidiasta ludukseen*

On tärkeää huomata, että edellä kuvatut kategoriat eivät kuvaa koko leikin universumia tyhjentävästi, vaan ne jakautuvat toisella akselilla *paidian* ja *luduksen* periaatteiden mukaan (ks. seuraavalla sivulla taulukkoa 1). *Paidia* on vapaan improvisaation, huolettoman hauskanpidon, kontrolloimattoman fantasian ja muun sellaisen aluetta. *Ludus* ilmentää halua kahlita *paidian* vapautta tiettyihin käytänteisiin ja ehkäistä sen arvaamattomuutta. Huomattakoon, että *ludus* ja *paidia* eivät ole leikin tai pelin kategorioita, vaan leikkimisen ja pelaamisen tapoja eli asenteita leikkiin. (Caillois 1961, 13—14.)

Paidian juuret ovat sanassa ”lapsi”. Caillois (mt., 27—28) määrittelee *paidian* ”spontaaniksi leikkivietin ilmentymäksi”. Esimerkkejä on niin eläin- kuin ihmiskunnassakin: lankakerällä leikkivä kissa ja helistimelleen naurava lapsi. Tällaisilla *paidian* ensimmäisillä ilmentymillä (lasten leikkeinä) ei voi olla nimeä, koska ne eivät ole muusta elämästä irrallisia. Heti kun niihin aletaan liittää käytänteitä, tekniikkoja ja apuvälineitä, pelien ja leikkien kategoriat tulevat kuvaan mukaan. Kategoriat alkavat myös sekoittua: syntyy piilonen, leijanlennätys, nukkeleikki ja niin edelleen. Samaan aikaan leikkijälle alkaa kehkeytyä mielihyvää, joka juontuu leikkimisestä itsestään.

Näin siirrytään kohti *ludusta*. *Ludus* paitsi kesyttää *paidiaa* myös täydentää sitä. *Ludus* johtaa erikoistuneen taidon hankkimiseen, mikä on *agônin* piirre. *Ludus* on asenne, jolle antaudutaan ja jonka myötä ollaan valmiita kamppailemaan sääntöjen rajoissa. Se ei ole konkreettinen peli siinä mielessä kuin tennis on esimerkki *agônista*. Joka tapauksessa *agônin* ja *luduksen* välillä on tiivis suhde. Sama peli — paitsi tennis myös esimerkiksi šakki — voi sisältää molempia. (Mt., 29.)

Luduksen ja *alean* yhdistelmä on aivan yhtä yleinen. Caillois (mt., 30) kirjoittaa:

> Yhdistelmän tunnistaa erityisen helposti pasianssin variaatioista, joissa kekseliäillä siirroilla on vähäinen vaikutus lopputulokseen, ja Pajatson sekä flipperin kaltaisista peleistä, joissa pelaaja voi arvioida kuulalle antamaansa kulkureittiä vain hyvin karkeasti. Molemmissa tapauksissa sattuma on silti hallitseva tekijä. Lisäksi se tosiasia, että pelaaja ei ole täysin avuton ja voi ainakin vähäisesti luottaa taitoihinsa tai lahjakkuuteensa, riittää todistamaan *luduksen* ja *alean* kytkökseen puolesta.

Kuten taulukosta 1 (ks. alla) huomataan, rahapelit sijoittuvat sattumaan perustuvien pelien sääntösidonnaiseen päähän. Luvussa 2.4.2 esitettiin tärkeä huomio, jonka mukaan kilpailuun perustuvista peleistä (*agôn*) voidaan tehdä *alean* kohde. Näin ollen rahapelien teoreettiseksi kaavaksi voidaan alustavasti muotoilla seuraava: *ludus* + *alea (+ agôn)* eli säännöt + sattuma (+ kilpailu).

Ludusta ja *mimiikkaa* yhdistää Caillois'n mukaan paitsi esimerkiksi pienoismallien rakentaminen myös ja etenkin teatteri. Teatteri jäsentää *mimiikkaa* draamaksi eli taidemuodoksi. Tältä perustalta voisi ajatella, että tarinallisemmat tietokone- ja videopelit jäsentävät teatteria (ja elokuvaa) takaisin leikin, erityisesti mimiikan muotoon.

Ennen syvempää keskittymistä mediakulttuurin konteksteihin seuraavassa taulukossa on selvennetty Caillois'n neljän kategorian sekä niitä hallitsevien asenteiden suhteita. Taulukossa pelejä ja leikkejä on luokiteltu siten, että alaspäin mentäessä *paidian* osuus vähenee ja *luduksen* lisääntyy. (Alkuperäinen taulukko, ks. Caillois 1961, 36.) Tämä asteikko kertoo myös siitä, missä muodossa pelin lopputulosta arvioidaan vai arvioidaanko sitä lainkaan (leikit).

Taulukko 1. Pelien ja leikkien jäsentäminen kategorioiden sekä asenteen mukaan.

	AGÔN (kilpailu)	*ALEA* (sattuma)	*MIMIIKKA* (jäljittely)	*ILINX* (huimaus)
PAIDIA				
– myllerrys – yllytys, kiihkoilu – hallitsematon nauru	– hevos- ja autokilpailut – paini ym. – yleisurheilu	– laskemisriimit (entten-tentten… ym.) – kruuna ja klaava	– lasten elehdintä – silmänkääntötemput – litta, piilonen – maskit, valepuvut	– lasten telmiminen – ratsastus – keinuminen – valssi ym. tanssit
	– nyrkkeily, biljardi	– vedonlyönti		– benji-hypyt
– leijanlennätys	– miekkailu, tammi	– ruletti		– kiertävät karnevaalit
– pasianssit	– jalkapallo, šakki			– hiihto, vuorikiipeily
– ristisanatehtävät	– kilpailut ja urheilu ylipäätään	– arvonnat (yksittäisistä säännöllisiin, kuten *Lotto*)	– teatteri – spektaakkelit ylipäätään	– nuorallakävely
LUDUS				

Ottakaamme esimerkiksi taulukon oikeasta alanurkasta nuorallakävely, joka siis edustaa *ilinx*-pelien sääntösidonnaisinta haaraa. Nuorallakävelyn onnistuneisuutta mitataan tietysti sillä, pysyykö kävelijä nuoralla. Itse asiassa nuorallakävely on peli siinä mielessä, että siitä voidaan erottaa voitto ja häviö. Sen sijaan leijanlennätyksen onnistuneisuuden arvioiminen on jo monimutkaisempaa. Tästä syystä nuorallakävely on

taulukossa lähellä *ludusta* ja leijanlennätys aavistuksen lähempänä vapaamuotoista leikkiä eli *paidiaa*. Arvosteluun perustuvissa urheilulajeissa, kuten taitoluistelussa, on sovittuja käytänteitä, joiden perusteella vapaamuotoista luisteluesitystä sidotaan sääntöihin ja arvioinnin kohteeksi.

Hevos- ja autokilpailujen sijoittumista kaaviossa lähemmäs *paidiaa* kuin *ludusta* selittää se, että voitto ja häviö ratkaistaan ennen kaikkea loppusijoituksen perusteella ja kilpailu itsessään saattaa olla kestonsa ajan verrattain vapaamuotoista kisailua. Toisin sanoen kilpailua säätelevät säännöt eivät ole autokilpailussa samalla tavalla jatkuvasti läsnä kuin ne ovat esimerkiksi šakissa ja jalkapallossa. Jälkimmäisiin sisältyy autokilpailua selkeämmin *agônin* mekanismeja, kuten vuoropohjaisuus ja vastakkainasettelut (hyökkääminen—puolustaminen, siirto—vastasiirto).

Esitämme rahapelaamisen ja digitaalisten pelien tarkoituksiin muokatun version taulukosta luvussa 3.3 (s. 22).

3.2. *Ludus*, *paidia* ja digitaaliset pelit

Miten *ludus* ja *paidia* sitten säätelevät digitaalisia pelejä? Aloitetaan vastaaminen Caillois'n kuvauksella:

> *Ludus* vaikuttaa itsessään epätäydelliseltä. Se on eräänlainen korvike tylsistymisen välttämiseksi. *Ludukselle* antaudutaan silloin, kun odotetaan jotain parempaa, kuten kumppaneita, joiden myötä yksinäisen mielihyvän tavoittelun voi vaihtaa kilpailutilanteeksi. Lisäksi jopa taitopeleissä tai johonkin mekanismiin perustuvissa peleissä (esim. pasianssi, ristisanatehtävät ja muut arvoitukset), joissa toisen henkilön osallistumista ei hyväksytä tai sitä ei haluta, *ludus* silti inspiroi pelaajaa siinä toivossa, että seuraavalla kerralla hän onnistuu paremmin tai saa suuremman pistemäärän. Tällä tavalla *agônin* vaikutus näkyy jälleen. Se tosiaankin rikastaa mielihyvää, jota saadaan mielivaltaisesti valitusta esteestä (arvoituksesta tms.). Itse asiassa, vaikka näitä pelejä pelattaisiinkin yksin eikä niitä korvattaisi avoimesti kilpailullisella versiolla, ne voidaan pikaisesti muokata kilpailuksi, palkinnoilla tai ilman, siihen tapaan kuten sanomalehdet tapaavat ajoittain tehdä. (Caillois 1961, 31.)

Tästä sitaatista löytyy yhtymäkohta usein mobiilipelien markkinoinnissa kuultuun perusteluun, jonka mukaan ihmiset haluavat pelata pelejä kännyköillään esimerkiksi odottaessaan linja-autoa pysäkillä. Väitteellä on siinä mielessä pohjaa, että pelitarjonnan monipuolistuessa ja levityskanavien laajentuessa (esim. kännyköihin), myös pelaajien ja pelien suhde muuttuu. Intohimoisen videopeliharrastuksen rinnalle syntyy uusi peliyleisö: satunnaisesti pelien parissa aikaa tappavien ja viihtyvien kuluttajien joukko. Digitaalitelevisio laajentaa mahdollista osallistujakuntaa ja mobiilipelit puolestaan murentavat

lähtökohtaa, jonka mukaan pelaamiselle täytyisi pyhittää jokin erityinen paikka (kuten olohuone) ja varata erityinen tovi vapaa-ajasta (vrt. Mäntylä ym. 2000, 44). Marraskuussa 2000 pelattu *Nokia Game* on esimerkki tällaisesta kehityksestä.

Caillois'n huomiot myös nivovat viihteellisiä digitaalisia pelejä (tietokone-, konsoli- ja mobiililaitteissa) edellä esiteltyihin jäsennyksiin: piste- ja tasomekanismeja sisältävät digitaaliset pelit ovat selvästi *luduksen* ja *agônin* piirissä, kun taas esimerkiksi roolipelit ovat lähempänä *paidiaa* ja *mimiikkaa* (ks. taulukko 2 sivulla 22). Rahapelaamisen kannalta oleellinen *alea* kuitenkin puuttuu.

Caillois jäsentää pelejä sekä leikkejä koskevien asenneerojen ja pelikategorioiden suhteita seuraavasti. Ensinnäkin kaoottisen ja elämäniloisen *paidian* sekä passivisen ja mykän, odotukseen perustuvan *alean* välillä ei voi olla suhdetta. Taulukosta 2 nähdään, että tämä pitää verrattain hyvin paikkansa digitaalisten pelien kohdalla. Sattumaan perustuvan rahapelaamisen vaatimuksia on siis vaikeata sovittaa leikkien ja roolipelien maailmaan.

Caillois'n mukaan laskelmoivaa, kontrolloitua ja mekaanista *ludusta* ja epäjärjestykseen perustuvaa *ilinxiä* ei voi yhdistää. Tietokonepeleissä ja ylipäätään digitaalisissa peliympäristöissä, joihin voidaan tuoda viihteellisiä kerrontakehyksiä ja fantasian elementtejä, yhdistelmä syntyy. Eritoten toiminnalliset tietokonepelit vetoavat vaaran tunteeseen (*ilinx*), jota kuitenkin säätelee tosiasiallisen fyysisen vaaran poissaolo, mutta samalla nimenomaan sääntöjen rajoissa pelaaminen (*ludus*). Esimerkiksi taulukossa 2 listatuissa nopeatempoisissa taistelupeleissä (*Quake*-sarja ym.) *ilinx* tulee mukaan käänteisesti: konflikteja ja kaksintaisteluja mallinnetaan näihin peleihin juuri siksi, että digitaalisen pelitekniikan avulla on mahdollista luoda virtuaalinen pelitila eli leikinomainen "toisen asteen" todellisuus (vrt. luku 2.3). Luvussa 2.4.4 esille otettu pelikokemuksen esteettinen luonne liittyy oleellisesti siihen, kuinka perinteinen takapihojen "rosvot ja poliisit" -leikki voidaan tietokonepeleissä toteuttaa mitä mielikuvituksellisimmissa puitteissa.

Kuten sanottu, leikkiä koskevat perusasetelmat — kilpailu, sattuma, jäljittely, huimaus — eivät aina esiinny yksinään, vaan ne saattavat yhdistyä. Caillois (1961, 71) jäsentää kuusi mahdollista paria:

1) kilpailu—sattuma (*agôn—alea*)
2) kilpailu—jäljittely (*agôn—mimiikka*)
3) kilpailu—huimaus (*agôn—ilinx*)
4) sattuma—jäljittely (*alea—mimiikka*)

5) sattuma—huimaus (*alea—ilinx*)
6) jäljittely—huimaus (*mimiikka—ilinx*).

Hän jatkaa, että kolmikantaisia yhdistelmiä esiintyy myös. Esimerkkinä tällaisista hän mainitsee hevoskilpailut, joissa ohjastajien kisa on tyypillistä *agônia,* mutta kilpailu synnyttää spektaakkelina *mimiikkaa*. Siten syntyy edelleen konteksti vedonlyönnille eli *alean* perusta. Voidaan ajatella, että audiovisuaalisina mediatuotteina mielikuvituksellisiin konteksteihin sijoitetut tietokonepelit nimenomaan yhdistävät kolmea aluetta hevoskilpailujen tavoin. Rahapelaamisen kannalta on ongelmallista, että kilpailu ja jäljittely ovat niiden ensisijaisia funktioita ja sattuma ainostaan marginaalisessa osassa.

Taulukossa 2 kartoitetaan pelikategorioiden yhdistelmiä erilaisissa peleissä, sekä digitaalisissa että perinteisissä. On huomionarvoista, että *agônin* ja *mimiikan* eli kilpailun ja jäljittelyn yhdistelmä on taulukossa yleisin. Tästä voi vetää johtopäätöksen: pelien kontekstit, toisin sanoen se, miten ne pistetään esille ja mihin laajempiin kehyksiin (mediakulttuurin parista tutut tuotemerkit, yleisesti tunnetut ”klassiset” pelit) ne asetetaan, ovat hyvin tärkeitä.

Caillois jäsentää myös kiellettyjä suhteita pelikategorioiden välille. Hänen mukaansa huimausta ei voi liittää säänneltyyn kilpailuun, sillä pelisääntöjen kaltainen kontrolli laimentaa huimauksen tunnetta. Caillois’n mukaan huimaus tekee tyhjiksi *agônia* määrittelevät ehdot, toisin sanoen taidonkäytön ja itsehallinnan, sääntöjen kunnioituksen, osanottajien tasavertaisuuden ja konfliktin sulkemisen ennalta määrättyihin rajoihin (Caillois 1961, 72). On kuitenkin selvää, että esimerkiksi mäkihypyn viehätykseen liittyy urheilijoilla vaaran ja huimauksen mielihyvää, ja mäkihyppykilpailuissa on selkeät säännöt joiden perusteella tuomitaan voittajat ja häviäjät.

Kun digitaalisissa peleissä pelaaja voidaan laittaa ”itse” hyppäämään mäkeä, huomataan, että Caillois’n näkemykset vaativat tarkistusta uudessa tilanteessa. Tietokone- ja videopeleissä siis nimenomaan tehdään yhdistelmiä, jotka Caillois’n teoriassa vaikuttivat hedelmättömiltä leikin ja pelaamisen tarjoaman mielihyvän saavuttamiseksi. Mutta Caillois’n kategoriat eivät suinkaan käy käyttökelvottomiksi. Sen sijaan digitaaliset ympäristöt avaavat mahdollisuuksia yhdistellä niitä entistä vaivattomammin ja uusin tavoin.

Caillois listaa mahdollisten suhteiden joukosta esimerkiksi huimauksen ja sattuman yhdistelmän. Hän selittää *ilinxin* ja *alean* risteymää sillä, että *alea*-pelien odotus saattaa saada henkeäsalpaavan jännityksen mittoja, jossa aika ja väsymys unohtuvat — siis eräänlaisena huimauksena.

Ilinx ei suinkaan sulje *aleaa* pois. Sattuma kiehtoo ja suututtaa pelaajaa, mutta ei aiheuta automaattisesti sitä, että pelaaja rikkoisi sääntöjä. Koska *alea* edellyttää tahdosta luopumista ja pelin (sattuman) laeille antautumista, saattaa kehittyä transsin tai hypnoosin kaltaisia mielentiloja, minkä johdosta nuo kategoriat sopivat yhteen. Tietokonepeleissä ja virtuaalitiloissa tällaista peliin uppoutumista kutsutaan immersioksi, ja sitä nimenomaan tavoitellaan pelejä suunniteltaessa (ks. esim. Murray 1997). Käyttöliittymäsuunnittelussa on puolestaan otettu ohjenuoraksi käyttäjän kuljettaminen eräänlaiseen ”virtaan” (*flow*), jossa esimerkiksi katkenneet linkit tai muunlaiset ohjelmistovirheet eivät häiritse ja keskeytä sovelluksen käyttötilannetta.

Caillois’n kuvaamilla leikkimisen ja pelaamisen virikkeillä on siis yhteistä niiden suunnitteluohjenuorien ja tavoitteiden kanssa, joita pyritään tuomaan digitaalisiin mediatuotteisiin. Tietokonepeleihin kehitettävää immersiota voidaan pitää remediaationa aikaisempiin leikkien ja pelien muotoihin kuuluneesta ”puhtaasta tilasta” (vrt. luku 2.2) ja siitä, kuinka leikkijät hyväksyvät leikin ajaksi toisenasteisen, mielikuvituksellisen universumin (vrt. 2.4.3). Kun edellä rahapelien teoreettiseksi kaavaksi muotoiltiin Caillois’n perustalta *ludus* + *alea (+ agon)*, on syytä pohtia, voidaanko sääntöjen, sattuman ja kilpailun yhtälöä täydentää digitaalisessa mediassa muilla kategorioilla eli jäljittelyllä ja huimauksella sekä leikkisyydellä. Jälkimmäisten ominaisuudet selvästikin osaltaan selittävät tietokone- ja videopelaamisen virikkeitä ja mielihyvää.

3.3. Pelikategorioiden yhdistelmät digitaalisissa ympäristöissä

Seuraavan sivun taulukossa on lokeroitu pelejä edellä esiteltyjen pelikategorioiden mukaan, jotta digitaalisten pelien erot ja yhteneväisyydet muihin peleihin ja leikkeihin selkiytyisivät. Tietokonepelejä on otettu esille sekä lajityyppeinä (esimerkkeinä mainitaan edustavia ja suosittuja nimikkeitä) että yksittäisinä vaikeasti luokiteltavina peleinä (*Tetris*, *Sissyfight*). Joistain peleistä on kuvia raportin liitteessä (s. 48—51).

Pelit on pyritty asettamaan taulukkoon niiden pääasiallisen nimittäjän mukaan, toisin sanoen vaikka esimerkiksi tietokoneroolipeleihin sisältyy useasti myös kilpailullisia tilanteita pelaajien kesken ja etenkin pöytäroolipeleissä käytetään noppia pelivälineinä, kyse on kuitenkin ensi sijassa *roolipeleistä*. Näin ollen *mimiikka* eli kuvitteellisen hahmon luominen ja siinä esiintyminen on pelin ensisijainen ja kilpailu (*agôn*) vasta toissijainen funktio. Sattuma on tuotu roolipeleihin mukaan ensisijaisesti pelimekanismina. Vastaavasti korttipeli, kuten

pokeri, on muodollisen määritelmän mukaan sattuman perustalle rakennettu kilpailutilanne, mutta sosiaalisena pelitapahtumana siihen kuuluu myös *mimiikan* piirteitä: niin sanotun ”pokerinaaman” säilyttäminen.

Taulukko 2. Perinteisiä ja digitaalisia pelejä ryhmiteltyinä pelikategorioiden ja -asenteen mukaan.

	AGÔN (kilpailu)	*ALEA* (sattuma)	*MIMIIKKA* (jäljittely)	*ILINX* (huimaus)
PAIDIA				
nukketalot ja -leikit			x	
virtuaalilemmikit (*The Sims*, *Dogz*, *Creatures*)			x	
simulaatiopelit (*SimCity* ym.)	(x)	(x)	x	
”rosvot ja poliisit” jne.	x		x	x
seikkailupelit (*Myst*)			(x)	
Casanova Adventures (wap)			x	
Sissyfight	x		x	
perinteiset pöytäroolipelit		x	x	
mud-virtuaalimaailmat, tietokoneroolipelit	(x)	x	x	
hippa	x		x	x
taisteluvideopelit (*Quake*, *Unreal Tournament*)	x		x	x
autourheiluvideopelit (*Colin McRae Rally*, *F1 GP*)	x		x	x
joukkueurheilu-videopelit (*NHL*, *FIFA*)	x		x	(x)
kolmiulotteiset hyppely- ja toimintapelit (*Tomb Raider*)	x		(x)	(x)
tasohyppelypelit (*Super Mario Bros.* ym.)	x		(x)	
Trésors de la Tour -CD-rom-arpa	x	x	(x)	
Matopeli (kännyköissä)	x		(x)	
Tetris	x	(x)	(x)	
Pay Dirt (Gamesville.com)	x	x		
mäkihyppyveikkaus, maaliveikkaus ym. (digitaali-televisio)	(x)	x		
pitkäveto ym.	x	x		
Potti ym. RAY:n pelit		x		
Pokeri	x	x	(x)	
Afrikan tähti -rahapika-arpa		x	(x)	
Lotto		x		
pasianssi	(x)	x		
X-Men (wap-peli, perustuu kivi—paperi—sakset-leikkiin)	x	x	(x)	
Titan A.E. (vrt. yllä)	x	x	(x)	
kivi—paperi—sakset	x	x		
strategiapelit	x		x	
lautapelit (*Afrikan tähti*, *Monopoli*)	x	x	x	
šakki	x			
LUDUS				

Taulukosta huomataan myös, että *mimiikan* osuus korostuu liikuttaessa kohti *paidiaa*. Yhteisölliseen vuorovaikutukseen liittyvät koodit (käyttäytymismallit, kieli) ovat siinä määrin abstraktimpia ja monipuolisempia, että niitä on vaikeata sitoa selvärajaisiin sääntöihin. Näin ollen sosiaalista vuorovaikutusta

painottavia pelimuotoja (roolipelit, *Sissyfight* — ks. kuvaliite, s. 49) ei voida sitoa yhtä ehdottomiin sääntöihin kuin esimerkiksi šakkia. Toisaalta pelkistäminen on pelisuunnittelun ohjenuoria — ja sen mukaisesti kanssakäymisen mahdollisuuksia voidaan pelkistää peleissä rajattuihin toimintamalleihin (esim. antamalla kolme mahdollista tapaa vastata).

Erittäin rajatun pelimekanismin varaan rakennetun *X-Men*-wap-pelin yksinpeli rinnastuu pasianssiin siinä mielessä, että pelaaja kamppailee itseään vastaan. Samaa voi sanoa *Tetriksestä*, mutta kuten monissa muissakin yksin pelattavissa tietokone-, video- ja mobiilipeleissä, siihen on tuotettu myös toisenlainen kilpailuasetelma *high score* -pistelistan muodossa (vrt. luku 3.2). Esimerkiksi Soneran *eDome*-palvelun pelihallissa[2] tai hollantilaisen Gamegaten[3] java-peleissä on poikkeuksetta pistelistoja, joilla pelaajat kamppailevat keskinäisestä paremmuudesta. Tällaiset pelit täyttävätkin *agônin* ehdot kokonaisvaltaisemmin kuin pasianssi.

[2] http://edome.fi.soneraplaza.net/pelihalli/

[3] http://www.gamegate.com/

Huomionarvoista on se, että valtaosa taulukossa 2 mainituista peleistä, joilla on toissijaisia funktioita (rasti suluissa), on nimenomaan digitaalisia pelejä muodossa tai toisessa. Esimerkiksi jäljittelyn funktio on merkitty taulukossa toissijaiseksi *Tomb Raider* -toimintaseikkailusta *Tetrikseen* asti, koska niissä jäljittely on ennen kaikkea fyysistä eli pelaajan sorminäppäryyttä. Lisäksi sellaiset pelit kuin *Tetris* tai kännyköiden matopeli eivät oikeastaan jäljittele mitään olemassa olevia asioita tai tapahtumia. Sen sijaan jääkiekko- ja autopeleissä osa mielihyvää saattaa juontua toisenlaisesta *mimiikasta*, esimerkiksi Teemu Selänteen tai Mika Häkkisen ”leikkimisestä”. Nykyisellään tällaiset pelit jäljittelevät aitoja urheilutapahtumia varsin yksityiskohtaisesti, mikä selittää niiden lokeroimista myös vauhdin huumaa ja toiminnallista vilskettä edustavan *ilinxin* kategoriaan.

Caillois (1961, 135—136) ottaa huvipuistojen autoradat esimerkiksi *ilinxin* uudenaikaisista sovelluksista ja kuvaa niiden leikillistä luonnetta ennen muuta *paidian* avulla: radalla kaikki törmäilevät toisiinsa juuri siksi, että se on itsessään hauskaa, ja niin kuuluu leikin löyhien sääntöjen mukaan tehdä, eikä kukaan aidosti loukkaannu (vrt. pelin määritelmä luvussa 2.3). Tietokone- ja videopelien saralla niin toiminta- kuin autopeleissä on samanlaisia virikkeitä. Niitä voidaankin tulkita huvipuisto- ja urheilutapahtumien re-mediaatioina (vrt. luku 1.2) digitaalisiin ympäristöihin. Digitaalitekniikka suo mahdollisuuksia viedä *ilinxin* virikkeitä mielikuvituksellisiin ympäristöihin, juuri niin kuin useissa tietokonepeleissä on tehty.

Teknisesti ja audiovisuaalisesti vaatimattomissa digitaalisissa peleissä, kuten wappia varten lisensoiduissa elokuvapeleissä

(*Titan A.E.*, *X-Men*), voidaan *mimiikka* ottaa toissijaisena mukaan nimenomaan eräänlaisena jäljittelynä. Näissä peleissä jäljitellään elokuvien maailmaa käyttämällä hyväksi elokuvan tuotemerkkiä (ns. brändiä), hahmoja ja kerronnallisia asetelmia.

Taulukosta 2 huomataan, että kun liikutaan kohti ankarammin sääntöihin sidottuja pelejä, sattuman ja kilpailun yhdistelmät yleistyvät. Caillois selittää sattuman ja kilpailun yhteistä viehätystä niiden tarjoaman erityslaatuisen mielihyvän avulla: hänen mukaansa *alean* ja *agônin* summa rinnastuu vapaan tahdon harjoittamisesta saatavaan mielihyvään. Kun siis kohdataan mielivaltaisesti ja sattumanvaraisesti tuotettu este, joka pelin puitteissa hyväksytään vapaaehtoisesti, saadaan mielihyvää siitä selviytymisestä. (Caillois 1961, 75.)

Yllä esitetty huomio liittyy myös erääseen pelien piirteeseen, joka jää verrattain vähälle huomiolle Caillois'n kategorioissa, nimittäin ongelmanratkaisuun. Pasianssi, *Tetris* ja *Rubikin kuutio* ovat esimerkkejä ongelmanratkaisua tähdentävistä peleistä. Useat yksinpelit tietokonepeleissä ovat lähinnä ongelmanratkaisua: pelaaminen on ennen kaikkea sarja yrityksiä ja erehdyksiä, ja pelin säännöt opitaan pelin edetessä. Tällaiset pelit ovat usein siinä määrin kaavamaisia, että kunhan säännöt on hahmotettu, niitä ei tarvitse enää koetella yrityksen ja erehdyksen kautta. Näin ollen leikillinen ja vapaamuotoinen *paidia*-asenne peliin kallistuu sääntösidonnaisen *luduksen* puolelle.

3.4. Pelit, trendit ja elämäntavat

Jos siirrytään peleistä askel pelaajien suuntaan, pelaamista koskevat asenteet on hyödyllistä asettaa elämäntyylien ja mediakulttuurin laajempiin konteksteihin. Pelien pelaamisessa on entistä enemmän kyse mediatuotteiden kulutusvalinnoista, ja pelien sekä pelilaitteiden markkinoinnissa on otettava huomioon ajan trendit. Peliteollisuuden tulevaisuudennäkymät kiteytetään *Bisnes.fi*-lehden artikkelisarjassa seuraavasti:

> ”Teknologisten alustojen yhdentyessä toimialat hämärtyvät. Pelin voittaa se, joka ymmärtää parhaiten pelaajaa ja löytää tätä ymmärrystä tukevat kumppanit.” (Mäntylä ym. 2000, 45.)

Mediakulttuurin ja elämäntyylien kontekstit on otettu tutkimuksessamme mukaan nimenomaan sillä perusteella, että saavutettaisiin syvempi ymmärrys peliyleisöistä.

Caillois huomauttaa, että *ludusta* luonnehtii trendien noudattaminen: esimerkiksi jojottelu oli yhden ajan villitys, kunnes sen korvasi jokin muu. Caillois selittää asiaa sillä, että *lu-*

dukseen voi täten sisältyä *agôn*. Se voi koskettaa yhtä lailla niin ruumiillisia kuin älyllisiä kykyjä vaativaa *ludusta* — anagrammit olivat joskus muodikkaampia kuin nykyään. (Caillois 1961, 31—32.) Käytännössä asia tarkoittaa sitä, että useat tuotteet kilpailevat peliyleisöjen huomiosta, rahasta ja ajasta. Mediakulttuurista on tullut ylipäätään aiempaa näkyvämpi osa ihmisten arkea. Nämä ovat tärkeitä huomioita, kun jatkossa tuomme rahapelimaailman kartoittamiseen mukaan 1) media- ja populaarikulttuurin kontekstit, 2) pelaajaryhmät ja 3) verrattain nopeasti kehittyvät digitaaliset peliympäristöt.

Trendeillä ja elämäntyyleillä on suuri merkitys sille, miten populaarikulttuurin yleisöt jakaantuvat. Tuoreessa selvityksessä peliteollisuuden nykytilanteesta todetaan *Sony Playstation* -pelikonsolin menestyksen perustuneen pitkälti siihen, että aiemmin epäsosiaaliseksi mielletty videopeliharrastus onnistuttiin taitavan markkinoinnin ansiosta kääntämään osaksi mielikuvaa trenditietoisesta elämäntyylistä (Datamonitor 2000, 4). Vastaavasti *Tamagotchi*-virtuaalilemmikit ja *Pokemon*-tuotteet ovat esimerkkejä lyhytaikaisista mutta sitäkin voimakkaammista villityksistä mediatuotteiden markkinoilla. Joka tapauksessa peliyleisöjen rakenteet ovat muuttumassa (ks. myös Mäntylä ym. 2000, 43—44), ja yhteisölliset pelielämykset sekä viihteelliset pelikontekstit ovat se, mitä digitaalisten pelien parissa kasvaneet odottavat.

Myös Internetin käytöstä tehdyissä tutkimuksissa on korostettu elämäntavan merkitystä tulevaisuuden mediatuotteiden valikoitumisessa yleisöjen suosikeiksi. Teknologian kehittämiskeskuksen tutkimuksessa *Internet suomalaisten arjessa* todetaan elämäntavan olevan liian yleinen tekijä, jotta se voisi yksinään selittää ihmisten kulutuskäyttäytymistä uusmedian suhteen. (Tekes 1999, 124.) Silti tutkimuksen tulokset viittaavat vahvasti siihen, että nuorien käyttäjien kohdalla Internetin viihdepalvelut ovat 1) kiistatta tärkeitä, 2) niitä osataan myös vaatia (kun tunnetaan median käyttömahdollisuudet paremmin) ja 3) haastattelututkimuksissa viihdepalvelujen käytöstä kerrotaan häpeilemättä, toisin kuin vanhemmissa käyttäjäryhmissä.

Nuorisobarometri 2000:ssa on puolestaan kartoitettu, miten 15—29 -vuotiaat nuoret jakautuvat ryhmiin elämäntapojensa suhteen, ja tietoverkkojen merkitys on vahvasti esillä tietynlaisissa elämäntavoissa (Saarela 2000, 23—25). Mielenkiintoisinta mediaa kysyttäessä Internetin asema on kasvanut selvästi (mt., 27, 32). Verkkopelit ja viihdepalvelut koetaan tärkeiksi nimenomaan 15—30 -vuotiaiden parissa, joskin pelien kuluttajakunta on verrattain homogeeninen: niitä pelaavat etupäässä alle 30-vuotiaat miehet (Tekes 1999, 66—68, 86.),

mutta Taloustutkimuksen mukaan 35—49 -vuotiaistakin 10 prosenttia pelaa (ks. Mäntylä ym. 2000, 44).

Nuorten uusmedian käyttö on yhteisöllistä, ja esimerkiksi tietokone — mutta ennen kaikkea kännykkä — mielletään pelkän työvälineen sijasta myös viihtymisen kanavaksi (mt.; Tekes 1998, 157). *Nuorisobarometri 2000:n* mukaan 56 % vastanneista ilmoittaa käyttävänsä Internetin viihdepalveluita (Saarela 2000, 32). Nuorisotutkimusverkoston ja Elisa Communicationsin selvityksen mukaan matkapuhelimien pelejä pelataan ahkerasti (Kangas & Jokinen 2000). Tietokonepelikulttuurien yhteydessä esitetyllä ajatuksella suomalaisen totisen mediasuhteen muuttumisesta kohti ”mielihyvän pelisääntöjä” (ks. Järvinen 1999, 181—182) on siis empiiristä pohjaa. Kun nykyiset nuoret sukupolvet kasvavat sisään tämänkaltaisiin asenteisiin digitaalista mediaa ja sen tarjoamia sisältöjä kohtaan, heidän tottumuksensa eivät välttämättä muutu merkittävästi vanhemmallakaan iällä.

Tämänkaltaiset kehityskulut todistavat myös niiden mediatutkimuksen piirissä tehtyjen havaintojen puolesta, joiden mukaan mediatuotteiden lukumäärän kasvaessa ja sisältöjen homogenisoituessa (koska ne pyrkivät tavoittamaan mahdollisimman laajan yleisön) yleisöt sirpaloituvat pienempiin ja kulutustottumuksiltaan erikoistuneempiin ryhmiin. Roger Caillois’n (1961, 116—117) mukaan onnenpelien merkitys vähenee, jos ne eivät ole valtion tukemia ja valvomia, sillä silloin mahdollinen osallistujakunta vähenee ja vastaavasti voitot eivät voi nousta yhtä suuriksi. Vaikuttaisi siltä, että tämä on digitaalisen median saralla väistämätön kehityskulku. Nimenomaan elämäntavoilla ja trendeillä on suuri merkitys näiden pelaajayhteisöjen muotoutumisessa, olivatpa ne kännyköiden tai *chat*-kanavien ympärille syntyneitä ”suhdeyhteisöjä”, peleihin ja virtuaalimaailmoihin liittyviä ”mielikuvitusyhteisöjä” tai vaikkapa suosikkiyhtyettä tai -harrastusta koskeville kotisivulle ja uutisryhmiin kudottuja ”kiinnostusyhteisöjä” (ks. Kangas & Jokinen 2000).

4. Rahapelin anatomia

Vedonlyönti ja rahapelaaminen on yleisempää kuin ensi silmäyksellä tulisi ajatelleeksi. Monilla työpaikoilla ihmiset osallistuvat viikoittain erilaisiin arvontoihin; kotonaan he istuvat sökö-ringissä tai arvuuttelevat naapurin kanssa jäiden lähdön päivämäärää. Jo lapset kisailevat keskenään: ”lyödäänkö vetoa, että olen kioskilla ennen kuin sinä”.

Useimmin tällaisissa yksityisissä ja epävirallisissa peleissä niistä saatu viihdearvo ja jännitys ovat vähintään yhtä tärkeitä kuin mahdollinen voitto. Onnen ja taidon välinen suhde vaihtelee pelikohtaisesti, mutta vain harvat suhtautuvat pelaamiseen suoranaisesti sijoittamisena. Peleistä haetaan lähinnä lisäarvoa ja piristystä.

Jatkossa lähdemme selvittämään, miten institutionalisoitujen rahapelimuotojen käyttöä ohjaavat motiivit ja kontekstit suhteutuvat muun pelaamisen vastaaviin. Samalla selvitetään, millaisia vakiintuneet rahapelimekanismit ovat ja miten ne asettuvat digitaalisiin medioihin.

4.1. Institutionalisoidut rahapelimuodot

Muodossa tai toisessa vedonlyöntiä ja rahapelaamista on esiintynyt kaikissa tunnetuissa kulttuureissa. Niin kiinalainen kuin intialainen ja egyptiläinen vedonlyöntiperinne voidaan jäljittää yli 3000 vuoden päähän. Sekä roomalaisten legioonalaisten että Rikhard Leijonamielen ristiretkeläisten joukossa vedonlyönti oli yksi suosituimmista ajanvietemuodoista (ks. tarkemmin McMillen 1996, 6).

Alun perin pelaaminen oli enimmäkseen pelaajien itsensä organisoimaa tai yksittäisten pelinjärjestäjien ylläpitämää. Keskiajalla useat eurooppalaiset hallitukset alkoivat kerätä varoja arpajaisilla. Ensimmäiset julkiset arpajaiset, joissa jaettiin rahapalkintoja, järjestettiin pienissä eurooppalaisissa kaupunkivaltioissa 1400- ja 1500-luvuilla. Seuraavien vuosisatojen aikana arpajaisten suosio kasvoi ja eurooppalaisten siirtolaisten myötä arpajaiset levisivät myös Yhdysvaltoihin. Rahapelien suosion myötä 1800-luvulta lähtien pelien tarkempi kontrolli ja eritasoinen sensurointi alkoivat yleistyä. Vuosisadan loppuun mennessä useimpien Euroopan maiden ja Yhdysvaltain lainsäädäntö kielsi keskeiset rahapelimuodot. 1900-luvun aikana pelaaminen on vapautunut asteittain siten, että rahapelaamisen maailmanlaajuinen laillistaminen ja järjestelmällinen kaupallistaminen on tapahtunut vasta 1960—70 -luvuilta lähtien. (Selby 1996, 65—67; Clotfelter ym. 1999, 1—2.)

Aiempien vuosisatojen arpajaiset ja vedonlyöntimuodot muistuttivat osin nykyisiä, mutta viime vuosikymmenten aikana rahapelaamisen muodot ovat kokeneet myös melkoisia muutoksia. Nykyiset institutionalisoidun rahapelaamisen muodot voidaan jakaa muutamaan varsin selvärajaiseen ryhmään:

- raha-arpajaiset (*Lotto*, arvat)
- vedonlyönti ja veikkauspelit
- kasinopelit (mm. korttipelit ja ruletti)
- raha-automaatit (”yksikätiset” jne.).

Myös Suomen rahapelaamista koskeva lainsäädäntö noudattelee tätä jakoa siten, että kaksi ensimmäistä ryhmää kuuluu Oy Veikkaus AB:n toimenkuvaan ja kaksi jälkimmäistä Raha-automaattiyhdistykselle. Kuten jo luvussa 2.4 kävi ilmi, yksi keskeinen yleisiä pelikategorioita määrittävä tekijä on se, miten sattuman ja kilpailun osuudet peleissä jäsentyvät. Myös rahapelit voidaan jakaa ryhmiin sen mukaan, perustuuko voittaminen pikemminkin onneen kuin taitoon. Jos keskitytään vain Veikkauksen peleihin, erilaiset vedonlyöntimuodot ovat selvimmin taitopelejä, kun *Lotto* ja arpajaiset puolestaan perustuvat puhtaasti onneen.

4.1.1. RAHA-ARPAJAISET

Raha-arpajaiset ovat perusmääritelmältään ”arpajaisia, joissa voi arpomalla voittaa rahaa”. Raha-arpajaiset ovat puhtaasti *alean* muoto, jossa pelin lopputuloksen ratkaisee sattuma. Veikkauksen peleihin kuuluu useita erilaisia onnenpelejä, joissa voitonjako perustuu joko ennalta suoritettuun tai ennalta määrättynä ajankohtana suoritettavaan arvontaan. Tällä hetkellä Suomessa ei enää myydä perinteisiä raha-arpoja, vaan suurempia voittoja tarjoava *Lotto* sekä odottamisen poistavat raaputusarvat ovat lunastaneet niiden paikan.

Raha-arpajaisten ryhmä on mahdollista jakaa niin sanottuihin *varsinaisiin raha-arpajaisiin* ja *rahapika-arpajaisiin*. Varsinaisissa arpajaisissa arvonta tapahtuu arpojen myyntiajan päätyttyä. Rahapika-arpajaisissa arvonta on päinvastoin tapahtunut ennen arpojen myynnin aloittamista. Tämä vaikuttaa myös pelaamistapahtumaan, sillä *Loton* kaltaisissa arpajaispeleissä pelaaja tekee haluamansa valinnat ja jää odottamaan tiettyä ajankohtaa, jolloin valintojen tuottavuus ratkeaa. Rahapika-arvoissa pelin ostamisen ja ratkeamisen välillä voi olla varsin pieni aikaväli. Voiton ratkeamisen ajankohta on täysin pelaajan valittavissa. Tätä kautta pelien välille syntyy myös yhteisöllisiä eroja. Siinä missä ”koko kansa” jännittää lauantai-iltana lottonumeroita, arpa voidaan raaputtaa yksin milloin

mieleen juolahtaa. Rahapika-arpa muistuttaakin tässä mielessä peliautomaatteja, joiden keskeinen ominaispiirre on se, että panostus ja voitonmaksu kuuluvat samaan pelitapahtumaan. Tekninen ero pika-arvan ja automaatin välillä on siinä, että arpojen kohdalla arvonta suoritetaan etukäteen, mutta automaatti suorittaa arvonnan aina pelitapahtuman yhteydessä. Käyttäjän pelikokemuksen kannalta tuo tekninen ero on kuitenkin varsin merkityksetön.

Veikkauksen onnenpelit jakautuvat nykyään viikoittaisiin arvontoihin (*Lotto*, *Jokeri*, *Speden Spelit*) ja raaputusarpoihin (*Ässä-* tai *Afrikan tähti* -arpa). Nopeatempoisia arvontoja on varsin helppo toteuttaa digitaalisessa muodossa. Yksi esimerkki tällaisesta pelistä on laajalti muun muassa *Casino*-pelinä tunnettu *Keno*. Pelimekanismiltaan *Keno* on lähes identtinen *Loton* kanssa. Samoin kuin *Lotto*, *Keno*-peli alkaa siten, että pelaaja valitsee numeroita ennalta määrätyn kokoisesta joukosta. Ero *Lottoon* syntyy siinä, että pelaaja saa itse määrittää, miten monta numeroa hän valitsee (esim. 1—10), ja voitonjako määräytyy valinnan mukaan. *Casino-kenossa* arvonta suoritetaan useimmiten muutaman kerran tunnissa.

Keno-peli on myös oiva esimerkki siitä, miten pelien digitaalisuus tekee niistä ulkoasultaan ja käyttöliittymältään aiempaa joustavampia. Tällä muuntuvuudella on seurauksia pelikategorioidenkin kannalta. Viime kädessä visualisoinnin tapa voi ratkaista, mihin ryhmään kuuluvaksi peli mielletään. Suomalaisille pelaajille peli on tuttu nimenomaan RAY:n peliautomaattina (kuva 2).

Kuva 2. RAY:n *Korttikeno*.

RAY:n versiossa numeroiden valinta on korvattu pelikorttien valinnalla. Valitsemalla tällainen visualisoinnin tapa *Keno* saa-

daan muistuttamaan sellaisia peliautomaattien korttipelejä kuin videopokeria ja -venttiä. Toisaalta Pogo.comin[4] *Keno* muistuttaa arvontakoneineen ja ruudukkoineen ulkomuodoltaan melkoisesti lotto-arvontaa (kuva 3).

[4] http://www.pogo.com/

Kuva 3. Pogo.comin *Keno*.

Kyseessä ei ole pelkkä trendien vaihtelu, kuten esimerkiksi raaputusarpojen muuttuvien teemojen kohdalla, vaan mekanismin visualisoinnilla voidaan opettaa kuluttajia mieltämään peli tiettyyn ryhmään kuuluvaksi. Digitaalisten *Keno*-versioiden kohdalla on kysymys selkeästä re-mediaatiosta. Oleellista on panna merkille, että vanhan median (tässä tapauksessa mekaanisten pelien) käyttötottumukset ohjaavat myös digitaalisten peliversioiden käyttöönottoa ja kuluttajakäyttäytymistä.

4.1.2. VEDONLYÖNTIPELIT

Vedonlyöntipelit ovat lainsäädännön perusmääritelmän mukaan ”arpajaisia, joissa pelaaja arvaa urheilu- tai muiden kilpailujen tuloksia ja osallistuu arvaustensa perusteella rahavoittojen jakoon”. Vedonlyöntipelit voidaan jakaa *varsinaiseen vedonlyöntiin* ja *veikkauspeleihin*.

Vedonlyöntipeleissä voidaan käyttää joko kiinteitä tai muuttuvia kertoimia. Veikkauksen peleistä *Pitkävedossa* käytetään kiinteitä kertoimia, mutta muun muassa *Tulosvedossa* kertoimet muuttuvat pelaajien panostuksen mukaan. Veikkauspeleissä ei puolestaan käytetä kertoimia, vaan pelaajat osallistuvat arvauksillaan pelimaksuista koostuvien voittojen jakoon. Veikkauksen peleistä *Vakioveikkaus* kuuluu tähän ryhmään.

Kun raha-arpajaisissa voiton ratkaisee onni, veikkauspeleissä taidolla ja tiedolla voidaan parantaa menestyksen mahdollisuuksia. Rahapelaamisen taitoon perustuvat pelimuodot edel-

lyttävät aina jotain tosimaailman vastinetta, joka voidaan saattaa laskettavaksi ja todennäköisyyksiksi — toisin sanoen pelattavaksi (vrt. luku 2.4.2). Urheiluveikkaus on vedonlyönnin muodoista yleisin, mutta myös muita kilpailullisia ja vastakkainasetteluihin perustuvia elämänalueita voidaan pukea kertoimiksi. Hyviä esimerkkejä tällaisista asetelmista ovat vaalit, missikisat ja erilaiset kulttuurikilpailut Euroviisuista Finlandia-palkintoon. William Hillin vedonlyöntitoimisto tarjoaa lokakuussa 2000 kertoimia myös muun muassa valkealle joululle ja eri maiden hallitusten kausien pituuksille. Mediakulttuurin konteksti tarjoaa yhä kasvavassa määrin kuluttajille tuttuja aihealueita ja hahmoja, joiden ympärille on mahdollista rakentaa myös pelimekanismeja.

Lyhyesti ilmaistuna vedonlyöntipelit ovat aina tavalla tai toisella sekundaarisia pelejä, jotka saavat merkityksensä jonkin toisen pelin tai kilpailun kautta. Alustavasti asetelma näyttää siltä, että vedonlyönnissä *agônin* (kilpailuasetelman, esimerkiksi jalkapallo-ottelun tai juoksukilpailun) päälle rakennetaan *alea*. Vaikka vedonlyöntipeleissä panoksia voidaan asettaa täysin sattumaan perustuen, useimmat pelaajat pohjaavat toimintansa jonkinlaiseen asiantuntemukseen.

Koska harjaantumisella ja taustatietämyksellä on siten vedonlyönnissä oma merkityksensä, voidaan ajatella, että myös rahapelin tasolla kyseessä on eräänlainen *alean* ja *agônin* yhdistelmä. Asiantuntemuksella pyritään vähimmäistämään sattuman vaikutusta, mutta lopulta pelin jännitys perustuu passiiviseen odotukseen. *Agônin* osuus tulee esiin siinä, että vedonlyöntipeleissä pelaaja pelaa tosiasiassa palveluntarjoajan kertoimenlaskijoita vastaan, vaikka peli itsessään ei tätä eksplisiittisesti ilmaisekaan. Veikkauspeleissä pelaaja puolestaan pelaa tietyn laskennallisen logiikan mukaan muita samaan peliin osallistuvia vastaan. Nykyaikaisissa vedonlyöntipeleissä on siten useimmiten kyse siitä, että *agônin* päälle on rakennettu peli, josta voidaan löytää sekä *alean* että *agônin* piirteitä.

4.2. Online-rahapelaaminen

Kaikkien luvussa 4.1 esiteltyjen keskeisten rahapeliryhmien pelejä on siirretty digitaaliseen muotoon. On merkille pantavaa, että esimerkiksi *Gambling Portal*[5] — yksi alan keskeisistä Internet-sivustoista — jakaa myös keskeiset online-rahapelit (ns. itsepalvelupelit) edellä mainitun logiikan mukaisesti, tosin sisällyttäen automaatit kasinopeleihin. Voidaankin pääpiirteissään todeta, että itsepalveluun perustuvan rahapelaamisen ensimmäisessä vaiheessa (jota siis edelleen suurimmaksi osaksi eletään) verkkoon sijoitetut rahapelipalvelut ovat pitkälti

[5] http://www.gambling-portal.com/

koostuneet reaalimaailmassa toimiviksi todettujen formaattien kopioista.

Veikkauksen nykyisten itsepalvelupelien käyttöliittymät ovat varsin yksinkertaisia ja eritoten pelaamisen tehokkuuteen tähtääviä. Tämä lähestymistapa on perusteltu *Loton* ja veikkauspelien kohdalla, koska niitä on totuttu pelaamaan kupongeilla. Tärkeintä niissä on se, että panoksen asettaminen ja kohteiden valinta on mahdollisimman yksinkertaista.

Peleissä, joissa sosiaalisella ja kulttuurisella ympäristöllä on suurempi merkitys, käyttöliittymien merkitys kasvaa. Kasinopeleissä graafiset elementit ja äänitehosteet ovat huomattavasti oleellisempia, sillä niiden kautta voidaan jäljitellä sitä sähköistä tunnelmaa, joka oikeiden rulettipöytien ääressä vallitsee. Tämän voidaan ajatella ainakin osittain pätevän myös raha-arpoihin.

Verkkoon siirrettyjen rahapelien ilmeisin etu perinteisiin järjestelmiin verrattuna on se, että panoksen asettaminen ei ole enää samalla tavalla paikkasidonnaista. Pelaaja ei ole sidoksissa asiamieheen vaan voi ainakin teoriassa pelata täysin haluamassaan paikassa. Tähän asti pelipalveluiden jäsennys on perustunut vahvasti siihen, että erilaisille peleille ja peliryhmille on pyhitetty omat tilansa. Digitaalisissa ympäristöissä tämä jako hämärtyy, ja onkin perusteltua etsiä muita perusteita peliryhmien jaottelulle.

Paikkasidonnaisuuden ohella digitaalinen ympäristö liudentaa myös aikasidonnaisuutta. Asiamiehistä (ns. palvelupelaamisesta) poiketen verkkopalvelut voivat ainakin teoriassa palvella asiakkaita ympäri vuorokauden. Samaten esimerkiksi vedonlyöntipelien käyttö on digitaalisessa ympäristössä miellyttävää, kun muiden verkkopalvelujen tarjoamaa tausta- ja vertailumateriaalia on mahdollista selata samassa välineessä.

Sen lisäksi, että digitaalisen ympäristön joustavuus mahdollistaa täysin uusien peliformaattien kehittämisen, se tarjoaa mahdollisuuden yhdistellä olemassa olevia pelejä. Muun muassa *Centrebetillä*[6] voidaan pelata pitkävedon ja tulosvedon yhdistelmiä. *Interwetten*[7] tarjoaa puolestaan tuplapeliä, jossa pelaaja voittaa lasketulla kertoimella paitsi veikatun joukkueen voittaessa myös silloin, jos peli päättyy tasapeliin.

[6] http://www.centrebet.com/

[7] http://www.interwetten.com/

4.3. Verkkopelaamisen muodoista

Itsepalvelupelaamisen toiseen äärilaitaan sijoittuvat moninpelattavat ”tietokonepelit”, joiden viehätys perustuu ensisijaisesti muihin syihin kuin taloudellisten voittojen mahdollisuuteen. Myös nämä pelit voidaan jakaa aiheidensa ja pelaamisstrategioidensa mukaan genreihin. Esimerkkejä yleisesti

tunnetuista peligenreistä ovat toiminta- ja seikkailupelit, simulaattorit ja urheilupelit (ks. lisää Järvinen 1999). Keskeiset lajityypit ovat vakiintuneet esimerkiksi pelilehdistön käyttämiksi käsitteiksi.

Tietokone- ja videopeleissä menestymistä ohjaa ensisijaisesti pelaajan taito. Tämä taito voi perustua esimerkiksi peliohjaimen sensomotoriseen hallintaan tai strategiseen ajatteluun. Kuten jo luvussa 2.4.3 kävi ilmi, tietokonepeleissä *agôn, mimiikka* ja *ilinx* vaikuttavat usein samanaikaisesti sekoittuen toisiinsa. Pelaamalla paljon tietokonepelien pelaaja yleensä kehittyy ja saavuttaa parempia tuloksia. Tämä piirre poikkeaa selkeästi niin sanottujen onnenpelien toimintamekanismista, sillä niin *Lotossa* kuin peliautomaateissa voiton todennäköisyys säilyy pelaajan harjaantumisesta riippumatta aina suunnilleen vakiona.

Tietokone- ja videopelien pelaamislogiikka poikkeaa myös niin sanotuista taitorahapeleistä, sillä tietokonepeleissä pelaaja vaikuttaa aktiivisesti siihen ympäristöön, jossa peli tapahtuu. Tämä ajatus on täysin vastakkainen verrattuna vedonlyöntiin, jossa pelikohteeseen vaikuttaminen, toisin sanoen sopupeli, on kiellettyä. Siinä missä useimmat tietokonepelit perustuvat tavalla tai toisella vastustajan peittoamiseen eli noudattelevat *agônia*, taitorahapelien viehätys perustuu *alealle* tyypillisesti jännityksentäyteiseen odotukseen.

Viime aikoina itsepalvelupelaamisesta ovat pyrkineet hyötymään myös sellaiset palveluntarjoajat, joiden ensisijainen kiinnostus ei ole perinteisessä rahapelaamisessa eikä tietokonepelien verkkopelaamisessa. Tällaiset pelikeskittymät[8] tarjoavat käyttäjilleen useimmiten yksinkertaisia ajanvietepelejä. Monina eri versioina löytyvät muun muassa yleisimmät korttipelit ja kasinopelit, lautapelit, klassiset videopelit, erilaiset bingot, pienimuotoiset strategiapelit sekä tietokilpailut ja visailut (ks. kuvaliite). Näiden sivustojen ansaintalogiikka poikkeaa rahapelipalveluista siten, että palveluntarjoajan tulot tulevat pääosin mainosmyynnistä ja sponsoreilta. Pelaajat voivat puolestaan voittaa palkintoja osallistumalla peleistä hankkimillaan palkintopisteillä erilaisiin päivittäisiin, viikottaisiin tai kuukausittaisiin arvontoihin.

Oireellinen esimerkki alalla tapahtuvasta kehityksestä on Total Entertainment Networkin muuttuminen Pogo.comiksi vuonna 1999. Siinä missä TEN tarjosi moninpelimahdollisuuksia *Quaken* ja *Unrealin* kaltaisiin toimintapeleihin, Pogo.com keskittyy perinteisiin ”koko perheen peleihin” lautapeleistä visailuihin. Viitteitä seuraavista aluevaltauksista antaa se, että syksyn 2000 aikana Pogo.com on liittänyt pelivalikoimaansa urheiluveikkauksen. Niin sanotut *fantasy sports* -pelit ovatkin

[8] Ks. esim. http://www.uproar.com/ tai http://www.gamesville.com/.

yksi mielenkiintoinen pelimuoto, joka sisältää sekä perinteisen ”mies miestä vastaan” -kilpailun että rahapelaamisen piirteitä. *Fantasy*-liigoissa kootaan annetuista pelaajavaihtoehdoista oma joukkue, joka kilpailee muiden pelaajien valitsemia joukkueita vastaan. Kuten urheiluveikkauksessa, pisteytys on sidoksissa oikeiden pelaajien esityksiin. Pelaamisen nautinto ei kuitenkaan ole ensisijaisesti sidoksissa raha- tai tavarapalkintoihin. Vain murto-osalle pelaajista (esimerkiksi viidelle parhaalle jopa tuhansista) jaetaan palkintoja. Valtaosalle pelaajista pelaamisen mielekkyys syntyy kaveriporukalla perustetuista alaliigoista, joissa otetaan mittaa toisistaan. Tämänkaltaisia pelejä tarjoaa muun muassa Sports.com.[9] Alun perin *fantasy*-liigat ovat olleet maksuttomia ja lähinnä tuoneet lisäarvoa urheiluaiheisten palveluiden oheen. Nykyisellään verkossa on tarjolla myös maksullisia liigoja,[10] jotka edustavat jo varsin puhdasverisiä rahapelipalveluita.

[9] http://www.sports.com/team/competitions.html

[10] Ks. esim. *Sportsco*, http://www.sportsco.com/.

4.4. Miksi Pena pelaa?

Pelien tuottamaa mielihyvää on pyritty erittelemään jo luvussa 3. Tässä alaluvussa palataan mielihyvän lähteille kuitenkin siten, että painotus on eritoten rahapelaamisessa ja sen suhteessa muihin itsepalvelupelaamisen muotoihin.

Arpajaispelit ja eritoten *Lotto* eroavat kaikista muista peleistä siinä, että niissä on teoreettinen mahdollisuus voittaa valtavia summia suhteellisen pienellä panoksella. *Lotossa* mielenkiinto ja jännitys ei liity itse pelaamistapahtumaan, vaan merkityksen peliin tuo voiton mahdollisuus. Tavoitteena on jättipotti ja mahdollinen elämänmuutos. Tässä yhteydessä on toisaalta syytä muistaa, että *Lotolla* on Suomessa täysin muista rahapeleistä poikkeava kansallinen luonne: ”lottovoittajien maassa” äkkirikastumisen haave on integroitu osaksi sukupolvelta toiselle kulkevaa ”luonnollista” viikkorytmiä.

Jos *Lotossa* nimenomaan voitto tarjoaa mahdollisuuden nousta arjen yläpuolelle, useimmissa muissa rahapeleissä taloudellisen voitontavoittelun ohessa elää myös muita vaikuttimia. Australialaisessa tutkimuksessa raha-automaattien pelaajat ilmoittavat pelaavansa ensisijaisesti ”ollakseen sosiaalisia” ja ”viihteen vuoksi”. Lähes puolet pelaajista mainitsee pelaamisen syiksi myös jännityksen ja mahdollisuuden voittaa. (Dickerson 1996, 157—158.) Mielenkiintoinen vertailukohta perinteisille rahapeleille ovat webin ajanvietepelit, joissa pelaamisen motivaatio jakautuu useammille tasoille. Peleistä on mahdollista voittaa raha- tai tavarapalkintoja, joten mukana on voittomahdollisuuden mukanaan tuoma jännitys. Oleellisempaa monelle on kuitenkin se, että itse pelin pelaaminen on

viihdyttävää ja antaa hetkellisen mahdollisuuden irtautua arkisista askareista. Useissa peleissä *chat*-pohjainen rupattelumahdollisuus tuo mukaan yhteisöllisen ulottuvuuden. Vaikka mielipiteenvaihto onkin useimmiten satunnaista, ei ole syytä aliarvioida *chatin* merkitystä eritoten pelaajien viihtyvyyden ja sen suhteen, palaavatko pelaajat palvelun äärelle.

Näiden havaintojen ja luvussa 3.4 hahmoteltujen elämäntyylejä koskevien kysymysten valossa voidaan perustellusti arvioida uudelleen Veikkauksen (ja RAY:n) pelien yhteiskunnallisen kontekstin merkitystä pelaamiselle. Vanhemman sukupolven edustajilla tieto siitä, että pelien tuottoja käytetään yhteisen hyvän edistämiseen, saattoi pienentää häviämisen tuskaa ja antaa sosiaalisesti hyväksyttävän oikeutuksen peliharrastukselle (vrt. Veikkauksen mainoslause ”Suomalainen voittaa aina”). Nuoremman pelaajapolven asenteet viittaavat kuitenkin siihen, että tälle ulottuvuudelle ei juurikaan kallisteta korvia, vaan pelaamista perustellaan ennen kaikkea oman viihtymisen, mielihyvän ja ajanvieton välineeksi.

Urheiluveikkauksessa pelaamiseen liittyy useimmiten aktiivinen urheilun seuraaminen. Yhtäältä urheilutietous toimii pelaamisen pontimena ja toisaalta pelaaminen tuo lisämielenkiintoa urheilun seuraamiseen. Ammattipelaajilla kohteiden valinta voi perustua kylmään laskelmointiin, mutta harrastusmielessä pelaaville omat mieltymykset vaikuttavat usein panostuksiin. Vaikka oma joukkue häviääkin, juuri sen pelossa vastustajalle pelattu panos saattaa kompensoida tappiota. Tällaiset pelaamiseen kytkeytyvät faniuden elementit lisäävät pelaamisen jatkuvuutta. *Vakioveikkauksen* pelaaminen lisää kiinnostusta Englannin liigaan ja lisäinformaatio (tiedot avauskokoonpanoista, vaihtuvista kertoimista ym.) puolestaan lisää pelaamisen houkuttelevuutta.

Kun pelaamiseen liittyy populaarikulttuurisia elementtejä, myös mielihyvän muodoissa ja lähteissä voidaan nähdä muutoksia. Populaarikulttuuriin liittyvästä faniudesta kirjoittanut kulttuurintutkija Lawrence Grossberg on puhunut tässä yhteydessä niin sanotuista *affekteista*. Affekteilla kuvataan sitä, miten ja kuinka paljon kohteilla — tässä tapauksessa peleillä — on ihmisille väliä ja miten paljon pelaajat ovat valmiita panostamaan esimerkiksi aikaa, energiaa tai rahaa kohteisiin. Affekti liittyy kiinteästi ”fiiliksiin”, sillä affektia on juuri se, mikä antaa pelaajan kokemuksille ”väriä” ja ”sävyjä”. (Grossberg 1995, 41—43.) Faniuden kuvaava piirre on se, että fanit sitoutuvat intohimonsa kohteisiin voimakkaasti ja kokevat ne oleellisiksi myös oman identiteettinsä kannalta (vrt. kysymykset elämäntyyleistä, luku 3.4). Populaarikulttuuriset affektit ovat usein niin vahvoja, että populaarikulttuurin kontekstista tulee

faneille keskeinen perusta, josta lähtien he päättävät omat panostusalueensa. Fanikulttuureihin liittyy siten oleellisesti tavalla tai toisella osallistuminen. Tietyn urheilujoukkueen tai pop-yhtyeen fanit haluavat osoittaa sitoutumisensa idoleilleen, mutta samalla he kehittävät omia kulttuurimuotojaan, jotka koostuvat esimerkiksi fanien yhdessäolosta, pukeutumiskoodeista, kannatuslauluista tai fani-julkaisuista.

Populaarikulttuurisen kokemistavan ja faniuden merkitys korostuu myös verkkopeleissä, joiden suosio koko ajan kasvaa nopeampien verkkoyhteyksien yleistyessä ja pelikonsolien siirtyessä verkkoaikakauteen. Pelaamiseen ollaan valmiita panostamaan huomattavia määriä aikaa ja energiaa sekä myös rahaa, vaikka taidokkaastakin pelistä on useimmiten tarjolla lähinnä ”vain” mainetta peliyhteisön sisällä. Suositut verkkopelit ovat usein samoja pelejä, joita pelataan myös yksinpeleinä, mutta moninpelaaminen tuo peleihin mukaan joukkuepelien piirteitä. Esimerkiksi sellaisten räiskintäpelien kuin *Doomin* ja *Quaken* äärelle on syntynyt ”klaaneja”, jotka yhteispelillä pyrkivät kilpailevien klaanien päihittämiseen. Tällainen kehitys tukee varsin vahvasti laajemminkin mediakulttuurin alueella tehtyä havaintoa siitä, että tulevaisuudessa osayleisöjen kulutustottumukset eriytyvät entisestään. Toisaalta eräisiin tarkkaan rajattuihin populaarikulttuurisiin alueisiin (videopeleistä urheiluun) liittyvien affektien saavuttamiseksi ollaan valmiita näkemään aiempaa enemmän vaivaa.

Teoriassa verkkopelin ja sen pelaajayhteisön yhteyteen voitaisiin rakentaa sekundaarinen pelijärjestelmä, jossa rahapelin pelaajat veikkaavat pelaajien tai joukkueiden menestystä. Tällainen peli muistuttaisi pelimekanismiltaan pitkälti jo olemassa olevia veikkauspelejä. Ongelmaksi tällaisessa skenaariossa muodostuu kuitenkin se, että verkkopelaamisessa pelaajan suhde peliin syntyy nimenomaan oman tekemisen kautta. Verkkopelaamisen kohdalla vallitsevia kategorioita ovat pääasiassa kilpailullinen *agôn* ja pelin maailmassa jonain toisena olemiseen liittyvä *mimiikka*. *Mimiikka* ja rahapelaamisen perustana oleva *alea* esiintyvät Caillois’n mukaan harvoin yhdessä, ja tämä näkyy myös omaa käytännön toimintaa korostavissa verkkopeleissä. On perusteltua epäillä, löytyisikö verkkopeleille mahdollisia yleisöjä, jotka tyytyisivät vain katselemaan toisten pelaamista.

5. Suuntaviivoja tulevaisuuden pelipalveluille

5.1. Mobiilipelipalvelut ja hybridit

Mobiilin tekniikan (matkapuhelimien, kämmentietokoneiden ym.) pelisovellusten uskotaan olevan tulevaisuudessa entistä merkittävämpi viihdemuoto. Ranskalaisen In-Fusion[11] *ExEn*-tekniikka ja *GameZilla*-palvelinratkaisu vihjaavat siitä, mihin suuntaan mobiilipelaaminen on matkalla wap-sovellusten jälkeen. Rahapelaamisen kannalta on huomionarvoista, että In-Fusion verkkosivuilta löytyvässä *Fantastic Race* -demossa annetaan ymmärtää pelaajan voittavan onnistuneella suorituksellaan palkinnon (skootterin) arpajaisten tapaan. Kyseessä on siis samankaltainen palkintoratkaisu kuin Gamesville.com- ja Uproar.com-pelipalveluilla. Pelikategorioiden kielellä kyseessä on *agôn*, joka johtaa palkintoon. Sattuma on suodatettu tästä kilpailuasetelmasta pois.

[11] http://www.in-fusio.com/

Muiden muassa Digital Bridges ja sen ”interaktiivinen sisältöpalvelin” *Unity* kilpailee In-Fusion kanssa samoista markkinoista. Rahapeliratkaisujen saralta mainittakoon PAF:n käyttämä European Game & Entertainment Technologyn[12] *WinOne*™ eri pelimuodoille (urheiluvedonlyönti, lottoarvonnat, kasinopelit) kohdistettuine moduuleineen. EGET:n ”yhdeltä yhdelle” -ratkaisussa on huomionarvoista se, että siinä on otettu huomioon pelisivustojen personoiminen ja pienempien pelaajayhteisöjen luominen. Nämä ominaisuudet myötäilevät mediayleisöjen kehitystä, kuten edellä on käynyt ilmi.

[12] http://www.eget.fi/

Suomalaisen Riot Entertainmentin *Santageddon*-peli puolestaan oli mobiili- ja tietokonepelisovellusten niin sanottu hybridi, risteymä. Pelaaja hankki tietokoneella pelattavaan taistelupeliin peliaikaa kännykän avulla. Myös urheiluvedonlyöntiä muistuttavista pelipalveluista on tehty mobiiliversioita. Esimerkiksi ruotsalainen PicoFun[13] on toteuttanut wapille urheilumanageripelin, jossa pelaaja valitsee kuvitteellisen joukkueen ja saa pisteitä urheilijoiden varsinaisten pelisuoritusten perusteella.

[13] http://www.picofun.com/

Kuten edellisessä luvussa todettiin, tietokonepelien moninpeliratkaisut ovat jo varsin kehittyneitä, mutta pelit, joita verkossa pelataan yhdessä reaaliaikaisesti, perustuvat nimenomaan *agôniin*, ja niissä kerätään korkeintaan kulttuurillista pääomaa. Pelaamisen pääasiallinen virike juontuu pelaajan omista toimintamahdollisuuksista ja taidoista, ei toisten kilpailijoiden suoritusten seuraamisesta ja arvaamisesta, kuten

urheiluvedonlyönnissä. Jos halutaan hyötyä kaupallisesti tietokone- ja videopelaajien tarpeista, ansaintalogiikan täytyy olla erilainen.

Kanadalainen *Trésors de la Tour* -CD-rom-arpa sekä edellä mainittu kännykkää ja tietokonetta hyödyntävä *Santageddon* ovat esimerkkejä toisenlaisesta ansaintalogiikasta. Sama pitää paikkansa kaksin pelattavista wap-peleistä, esimerkiksi *Titan A.E:sta* (Riot E) ja *Subhunterista* (Wizbang Productions). Yummy Interactive on tuomassa kaapelitelevisiolevityksestä tutun kerta- tai kuukausimaksuun perustuvan ansaintalogiikan (*pay-per-view*) tietokonepelien pelaamiseen, levityskanavanaan Internetin laajakaistayhteydet.[14] Huomattavan suuria peliyhtiöitä on mukana tukemassa projektia. Oleellinen huomio on, että CD-rom-arpa on ainoa, joka vetoaa rahapelaamisen perustaviin virikkeisiin: äkilliseen vaurastumiseen pienellä panoksella rahaa, aikaa ja energiaa. Muut ovat maksullisia pelipalvelumalleja, joissa hyödynnetään digitaalisten levityskanavien avaamia mahdollisuuksia *video-on-demand*-palveluiden kaltaisesti.

[14] Ks. http://www.wired.com/news/culture/0,1284,39505,00.html.

Cube Entertainmentin markkinoima *Playcard*-idea pyrki tasoittamaan tietä CD-rom-peliarvan kaltaisille ratkaisuille Suomessa. *Playcard*-pelit olivat yksinkertaisia, käyntikortin kokoisella *CD-cardilla* levitettäviä pelejä PC-laitteille.[15] *Playcardeja* myytiin R-kioskeissa. Huokeilla peleillä tavoiteltiin virtuaalilemmikkien kaltaista suosiota, mutta merkittävä ero juontuu siitä, että *Tamagotchit* ynnä muut olivat paitsi halpoja myös liikuteltavia leluja, joilla saattoi leikkiä missä tahansa. *Playcard*-pelit vaativat tietokoneen, olkoonkin, että alhaiset laitevaatimukset olivat yksi ”pelikorttien” markkinointivalteista. Silti johtopäätökset näistä tuotteista kallistuvat suosimaan varsinaisia mobiilipelejä, koska ne tulevat lähemmäksi *Tamagotchia* ja pohjaavat kännyköiden laajaan levinneisyyteen. Lisäksi *Playcard*-pelit olivat siinä määrin yksinkertaisia, niin peli-ideoiltaan kuin audiovisuaalisestikin, että *Nintendo Gameboyn* kaltaiset kannettavat pelilaitteet syövät niiden osaa markkinoilta, vaikka *Gameboy*-laitteet kilpailevat eri hintahaitarissa. *Playcardin* markkinoinnissa pyrittiin vetoamaan nuorisoon mediakulttuurisella kontekstilla eli MTV 3:n suositun *Jyrki*-ohjelman avulla. Marraskuussa 2000 järjestettiin kilpailu, jonka voittaja pääsi pelaamaan pelejä televisiolähetykseen *Jyrkin* juontajien kanssa.

[15] Ks. http://www.pocketplaycardgame.com/.

Toisaalta esimerkiksi In-Fusion mobiilipelihankkeissa pyritään ohittamaan pelkästään pelaamiseen pyhitetyt laitteet ja integroimaan pelipalveluja kannettaviin laitteisiin kännyköistä kämmentietokoneisiin. Vastavetona japanilaiset peliteollisuuden jätit Nintendo ja Konami yhdistivät jo vuonna 1999 voi-

mansa *Mobile 21* -hankkeessa. Siinä tähdätään muun muassa *Gameboyn* uuteen malliin, joka on yhdistettävissä kännykkään.

On sitten kyseessä mukana kannettava henkilökohtainen mediapääte (vrt. kännykät) tai yhteisöllisesti jaettava ”moderni leirituli” (vrt. televisio), joka tapauksessa digitaali-sovittimien (eli ns. digi-boksien) myötä pelikonsolien ja muiden medialaitteiden rajat hämärtyvät. Pelimedia hybridisoituu, ja pelipalveluiden tarjoajien on otettava se huomioon.

5.2. Pelaamisen kontekstit

Uusien medioiden käyttötutkimusten valossa näyttää siltä, että digitaalitelevisioon kaavaillut pelisovellukset (kuten reaaliaikainen, ajantasainen mäkihyppy- tai maalintekijäveikkaus tapahtuman tiimellyksessä) olisi luontevaa yhdistää Internetissä käytettyihin sovelluksiin. *ICQ* (*Internet Chat Request*) on ohjelma, jonka avulla voi nähdä, onko joku toinen ohjelman käyttäjä verkon ääressä tietyllä hetkellä. Ohjelman avulla voi koostaa käyttäjäryhmiä, ja tämänkaltaisten sovellusten tuomisella digitaalitelevisioon voidaan ruokkia esimerkiksi ystäväryhmien keskinäistä spontaania pelaamista: kun yksi katsoja voi halutessaan saada tiedon siitä, ovatko hänen ystävänsä ”linjalla” — toisin sanoen onko heillä televisio päällä —, hän voi heittää ystävilleen haasteen. Tietokonepelien verkkopelaamista varten kehitetyt apuohjelmat (*GameSpy* ym.) ovat juuri tällaisia hakulaitteita, joilla peliseuraa etsivä löytää kilpakumppaneita.

Taulukosta 2 (s. 22) kävi ilmi, että kilpailun ja jäljittelyn yhdistelmät ovat yleisiä digitaalisissa peleissä. Jäljittely voi ilmetä eri tavoin: esimerkiksi urheilulajin simuloimisena tai menestyselokuvan kuvaston ja hahmojen tuomisena pelaajan pelattaviksi (*mimiikka*). Tässä valossa rahapeleihin voidaan lisätä mediakulttuurin ja elämäntyylien konteksteja, jotka usein ovat tiiviisti yhteydessä toisiinsa. Jo olemassa olevista Veikkauksen tuotteista *Luontoarvan* ”ekologinen” konteksti vastaa jossain määrin tätä. *Afrikan tähti* -arpa vetoaa samannimisen lautapelin yleiseen tunnettuuteen ja pukee lautapelin hyvin suuripiirteisesti rahapika-arvan muottiin. *Maailman ympäri*, arvan ja televisio-ohjelman risteymä, painottuu laajemmin mediakulttuurin kontekstiin, varsinkin kun ohjelmaa juontaa Simo Frangen, ja sama pitää tietysti paikkansa *Speden Speleistä*.

Viimeksi mainituissa on kuitenkin kyse verrattain selvärajaisesta peli-ideasta ja pelaamistapahtumasta. Arpa on maksullinen peliväline, joka linkittyy korkeintaan tunnin mittai-

seen televisio-ohjelmaan. Pelin ja televisioviihteen voi erottaa toisistaan vaivatta.

Loka—marraskuussa 2000 lanseerattu *Nokia Game*,[16] jossa pyritään yhdistämään monta mediaa tekstiviesteistä televisioon, on yksi suuntaa antava kokeilu tulevaisuuden pelimuotojen parissa. *Nokia Game* antaa osviittaa läpitunkevasta, täysivaltaisesta pelikokemuksesta (*pervasive gaming*; vrt. immersio pelisuunnittelun ohjenuorana luvussa 3.2), johon peliteollisuuden tulevaisuusskenaarioissa viitataan (ks. Mäntylä ym. 2000, 44). *Bluetooth*-mikrosirun[17] kaltaiset langattomat viestintäkanavat kodinkoneiden ja medialaitteiden välillä avaavat lisää mahdollisuuksia peliviihteen sekoittamiseksi arkielämään: peli lähettää viestejä tai soittaa mikrosirulla varustettuun kännykkään, madaltaa tai nostaa ”älykkään kodin” huonelämpötilaa ja muuta.

Jos peli-idea lomitetaan arkisiin, fyysisiin elinympäristöihin ja median käyttämiseen edellä kuvatuin tavoin, peleillä ei ole enää yksiselitteisiä ajallisia ja tilallisia rajoja, jotka erottaisivat ne muusta elämästä. Tässä tapauksessa pelin ja leikin määritelmät vaativat jälleen uutta tarkistamista. Toisaalta samankaltaiset raja-aidat ovat jo kaatuneet yhteydenpidon ja viestimisen väliltä kännykkäkulttuurin kohdalla. Puhelimen käyttö ei ole enää paikka- tai aikasidonnaista, ja tekstiviestit ovat eräänlaista ”näkyvää puhetta” (Kopomaa 2000, 55—71). Julkisen ja yksityisen tilan rajat lisäksi sekoittuvat, kun kännykkään puhutaan esimerkiksi julkisissa kulkuvälineissä.

Jää nähtäväksi, missä määrin pelit elämyksellisinä ja esteettisinä mediatuotteina voidaan tuoda vastaaviin tilanteisiin. Pelaamisen ja leikkimisen perusvirike, aktiivinen osallistuminen, ei sovellu sellaisiin median käytön muotoihin kuin radion soittaminen taustahälynä tai television silmäileminen. On kuitenkin ilmeistä, että mobiilit pelisovellukset ja pelaamistottumukset tulevat vahvistamaan kännykkäkulttuurin yhteydessä esille otettua ajatusta ”olohuoneistuvasta kaupungista” (mt., 12—16), jossa henkilökohtainen ”media-ruokalista” kulkee mukana kaikkialla ja rytmittää elämää tiiviimmin kuin lauantai-iltainen *Lotto*-arvonta. Jos pelaaminen limittyy täysin muuhun viestintään ja mediavalikoimaan, pelitapahtumaan perinteisesti kuuluva intensiteetti alkaa heikentyä. Tällöin kyse on määritelmällisesti jostain muusta kuin pelistä.

[16] http://www.nokiagame.com/

[17] http://www.bluetooth.com/

5.3. Jatkotutkimus: pelisapluuna

Pelien ja leikkien maailmaa on tässä tutkimuksessa jäsennetty ja arvioitu uudelleen lähinnä Roger Caillois’n ajatusten perustalta. Luvuissa 3.2 ja 3.3 kartoitettiin pelikategorioiden mah-

dollisia yhdistelmiä. Digitaalisissa pelipalveluissa mediatekniikka tulee leikki- tai pelitapahtuman väliin: se on enemmän kuin pelkkä peliväline, sillä useasti koko pelikenttää tai -tapahtumaa ei ole olemassa ilman digitaalista mediaa, on kyse sitten wap-kännykällä tai tietokoneella pelattavasta pelistä.

Näin ollen yksi jatkotutkimuksen suunta on selvittää, miten digitaalisessa mediassa on mahdollista yhdistellä media-aineksia ja luoda siten pelimekanismeja. Norjalainen mediatutkija Espen Aarseth on esitellyt teorian tietokonevälitteisistä kybertekstestä ja laajemmin *kybermediasta*. Aarseth on tutkinut, millä periaatteilla vuorovaikutteiset mediatuotteet on suunniteltu, miten niiden osat toimivat suhteessa toisiinsa sekä miten käyttäjän, lukijan, katsojan tai pelaajan tekemiset vaikuttavat mediatuotteen palasten yhteispeliin (Aarseth 1997).

Kybermedian muotoja ei esiinny ainoastaan digitaalisessa mediassa, vaan näkökulman voi ulottaa oivallisesti myös peleihin, niin digitaalisiin kuin perinteisiinkin. Esimerkiksi *Rubikin kuutio* on mekaaninen lelu, joka toimii kybermedian periaatteilla. ”Pelaaja” pyrkii palauttamaan kuution alkuasetelmaan niissä rajoissa, jotka lelumekanismi eli palasten ja kuution sivujen väliset liikeradat asettavat. Digitaalisen median käyttöliittymät noudattavat samankaltaista logiikkaa: ne muuttavat muotoaan käyttäjän tekojen seurauksena.

Aarseth käy tutkimuksessaan läpi tietokonevälitteisiä mediamuotoja (hypertekstejä, vuorovaikutteista fiktiota, tietokonepelejä ym.) ja poimii materiaalistaan niiden lukemiselle ja pelaamiselle yhteisiä piirteitä. Hän kokoaa ne kuudeksi niin sanotuksi käyttäjäfunktioksi (mt., 62—65). Esimerkkinä funktioista mainittakoon *aika*, jota voi kybermediassa katsoa sekä tekijän että käyttäjän näkökulmasta. Tietokonepelin suunnittelija saattaa rakentaa peliin aikarajoja, ja pelaaja taas käyttää aikaa kunkin pelikentän selvittämiseen niin paljon kuin esimerkiksi pelitaitojensa puolesta tarvitsee. Toinen peleihin läheisesti liittyvä käyttäjäfunktio on *perspektiivi*. Perspektiivillä tarkoitetaan näkökulmaa ja roolia, jonka pelaaja ottaa pelissä. Se voi vaihdella henkilökohtaisesta (*Doomin* kaltaisten pelien subjektiivinen näkökulma) ulkopuoliseen (esim. lautapelit nappuloineen, nappula pelaajan edustajana tai nukkena).

Asiaa helpottaa, jos ajattelee edellä esitettyjä pelikategorioita leikkien ja pelien käyttäjäfunktioina ja akselia *ludus—paidia* niiden arvoina (ks. taulukko 1 sivulla 17). *Loton* käyttäjäfunktio on sattuma, ja *Loton* luonne pelinä on vahvasti *luduksen* päässä akselia, sillä arvonnan lopputulosta arvioidaan tarkkojen sääntöjen avulla. Lasten laskemisriimeillä on sama sattuman funktio, mutta ne ovat luonteeltaan leikkisämpiä ja avoimia mielivaltaisemmalle käytölle (*paidia*).

Kybermedia-teorian sekä tässä esiteltyjen käsitteiden ja luokitusten saattaminen yhteen on yksi lähtökohta yleisen, geneerisen pelimallin suunnittelemiselle. Mallissa käyttäjäfunktioita sovellettaisiin nimenomaan *pelaajafunktioina* eli mahdollisina tapoina pelata peliä. Funktioille suunnittelupöydällä annettavat arvot säätelisivät pelaajan mahdollisuuksia pelata peliä eli määrittäisivät sitä, voiko pelissä syntyä *agônin* ja *alean* yhdistelmä — rahapelin ehtoja — vaiko joitain muita. Kuten on käynyt ilmi, yhdistelmien syntymisellä (tai syntymättömyydellä) on kauaskantoisia seurauksia pelin luonteeseen — esimerkiksi siihen, asennoidutaanko peliin leikkisästi (*paidia*) vai selkeiden sääntöjen rajoissa (*ludus*).

Geneeristä pelimallia voi käyttää järjestelmällisen tuotekehittelyn apuvälineenä. Koska olemme nähneet, että vain tietynlaiset pelit soveltuvat rahapelattaviksi, pelaajafunktioilla voitaisiin kohdistaa tuotekehittely nimenomaan niiden alueelle. Malli tulisi suunnitella riittävän pelkistetyksi rahapelien vaatimuksia varten, mutta samalla muuntelemista sallivaksi dynaamiseksi sapluunaksi. Se olisi eräänlainen pelisuunnittelun luuranko, jonka päälle lisättäisiin kerroksia voitto- ja häviömekanismien, pisteytysjärjestelmien ja audiovisuaalisen esillepanon muodossa.

Malli ei sulje pois media- ja populaarikulttuurin viihteellisiä konteksteja ja kuvastoja, joita näillä sivuilla on korostettu, vaan tarvittaessa juuri niistä voidaan ammentaa peli-idean jatkosuunnittelussa, kun perusratkaisut on tehty mallin pohjalta. Näin voidaan varmistaa, että 1) rahapeleihin kuuluvat elementit säilyvät pelissä ja 2) peliä voidaan kohdistaa halutulle pelaajaryhmälle. Mallin avulla voidaan hahmottaa sitä, miten tarjota pelimekanismiltaan sama (tai aavistuksen muunneltu) peli eri ”vaatteissa” eri yleisöille. Kivi—paperi—sakset -leikkiin perustuva *Titan A.E.* -wap-peli on esimerkki tämänkaltaisesta ”brändäämisestä”. Geneerinen malli palvelisi rahapelimuotojen sovittamista media- ja ennen kaikkea pelikulttuurien trendeihin.

6. Johtopäätökset

Tätä tutkimusta kirjoitettaessa media-alan uutislähteet kertoivat säännöllisin väliajoin uutisia pelimaailmasta — riskirahoituksesta, uusista pelipalvelimista ja -palveluista, peliteollisuuden uusjaosta. Etenkin peliteollisuus ja mobiili informaatiotekniikka yrittävät kuumeisesti löytää yhteisen kehityspolun. Aiemmin erillään olleet toimialat — esimerkiksi peliyhtiöt ja mediajätit — ja tekniset laitteet (kännykät, pelikonsolit, tietokoneet) näyttävät sulautuvan toisiinsa entistä voimakkaammin. Toisaalta rahapelaamista ja pelipalveluja koskeva lainsäädäntö joudutaan digitaalisten levityskanavien vuoksi laatimaan uudelleen. Tällaisessa tilanteessa tarkoin punnitut tutkimustulokset siitä, mitä pelit ovat, miten pelejä tarjotaan uusmedian keinoin ja mihin ne ihmisissä vetoavat, auttavat hahmottamaan kokonaiskuvaa muuttuvasta pelimaailmasta.

Tutkimuksessa niin perinteisten kuin digitaalisten pelien ja leikkien maailmaa on jäsennetty kilpailun, sattuman, jäljittelyn ja huimauksen kategorioiden avulla. Jäsennyksen toinen akseli kulkee leikkisyydestä sääntösidonnaisuuteen eli *paidiasta ludukseen*. Perinteiset rahapelit, mukaan luettuna kotimainen rahapelikenttä, sijoittuvat tässä jäsennyksessä vaihtelevasti sattuman ja sääntösidonnaisuuden koordinaateille (ks. taulukoita sivuilla 17 ja 22).

Kun siirrytään digitaalisiin peliympäristöihin, siirrytään mekaanisista pelikoneista (*Pajatso*, flipperit ym.) digitaalisen informaation pariin. Kuten tunnettua, digitaalisia ääniä ja kuvia on vaivatonta muunnella myös pelien tarkoituksiin. Tähän viitattiin geneerisen pelimallin yhteydessä ja jo aiemmin tarkasteltaessa uusien ja vanhojen medioiden vastavuoroista kehitystä (ajatus ns. re-mediaatiosta, ks. lukua 1.2).

Näillä tosiasioilla on merkitystä kansallisen rahapeli-lainsäädännön kannalta. Digitaalisissa peliympäristöissä pelien jaottelu pelivälineen (esim. peliautomaatin) tai pelipaikan (esim. raviradan, kasinon) suhteen on pelien ja leikkien teorian valossa entistäkin keinotekoisempaa. Pelin taustalla piilevä pelimekanismi voidaan pukea eri näköiseksi — ikään kuin eri peliksi — yksinkertaisesti digitaalisia kuvatiedostoja (bittikarttoja ym.) vaihtamalla. Digitaalisuus tasoittaa erot: jos pelimedia on sama, esimerkiksi Internet, digitaalisina ääninä ja kuvina hedelmäpelin ero raha-arpaan on erilainen ohjelmakoodi.

Miten rahapelejä Suomessa tarjoavien yhtiöiden tehtävänjako sitten voitaisiin määritellä uudelleen? Kysymykseen on vaikeata esittää yksiselitteistä vastausta. Pikemminkin kehi-

tys, jossa mediakulttuuri verkottuu ja toimialat sulautuvat toisiinsa, vihjaa siihen suuntaan, että jakojen ylläpitäminen niiden itsensä vuoksi ei ole hedelmällistä. Perinteisten rajanvetojen aggressiivinen puolustaminen ja protektionismi muita palveluntarjoajia vastaan saatetaan peliyleisöjen parissa kokea rajoittavaksi. Se voi johtaa pelättyä suurempiin pelaajamenetyksiin, kun Internet-yhteydet entisestään leviävät ja arkipäiväistyvät ja verkossa pelattavien pelien valikoima kasvaa. Jo nyt kulutustietoiset ja verkottuneet urheiluvedonlyöjät etsivät houkuttelevampia kertoimia ja monipuolisempia peliyhdistelmiä kansainvälisiltä palveluntarjoajilta. Veikkauksen pitkäaikaisella perinteellä kotimaisena peli-instituutiona on kuitenkin merkitystä pelaajien kulutusvalintojen suhteen, sillä palveluntarjoajan luotettavuus ja tunnettuus vaikuttavat valintoihin. Kokonaan oma ja varsin monimutkainen ongelmansa on tietysti kysymys kotimaisen rahapelikentän edunsaajista muuttuvassa tilanteessa.

Toistuvasti tutkimuksessa on viitattu siihen, että miljoonalevikkiset tietokonepelit eivät nykymuodoissaan sovellu perinteisiin rahapelimalleihin. Rahapelaamisen kannalta on ongelmallista, että kilpailu ja jäljittely ovat tietokonepelien ensisijaisia funktioita ja sattuma ainostaan marginaalisessa osassa. Tietokonepeleissä pelaajan oma toimintakyky on oleellista, ja sattuman kaitsemaa pelimekanismia (kertoimineen jne.) on vaikeata tuoda osaksi peliasetelmaa ilman, että pelin perustava virike muuttuisi ratkaisevasti. Ainoastaan se, että pelaaja löisi vetoa itsensä puolesta, soveltuisi Veikkauksen pelipalveluformaatteihin. Tällainen ratkaisu avaisi mahdollisuuksia järjestelmän väärinkäyttöön eli sopupeliin, jonka vähimmäistäminen on kuitenkin paljolti tekninen kysymys.

Mikäli tällainen ratkaisu ei tule kysymykseen, viihteellisten ja kilpailullisten tietokonepelien oheen pitäisi tuottaa mediakulttuurinen spektaakkeli, jossa yleisö voisi samastua pelaajiin ja lyödä vetoa heidän suoritustensa puolesta. Tämä asetelma sotii nykyisessä tilanteessa *agônin* lähtökohtaa eli sitä vastaan, että kilpailija on omien kykyjensä varassa ja tapahtuman pääosassa (vrt. *mimiikan* kategoria), ei sattumaan perustuvan pelimekanismin tai toisten (esim. urheilujoukkueen) onnistumisen armoilla.

Yksi mahdollinen malli olisi yleisön ja kilpailijoiden välisen kuilun hämärtäminen: pelistä kiinnostunut yleisö voisi päästä kokeilemaan onneaan siinä. Peliin sisältyisi lupaus, että onnekas katsoja — joka osaa pelata peliä — voi sinnikkäästi omistautumalla päästä koettamaan kykyjään itse pelissä. *Haluatko miljonääriksi* -televisiovisailussa sekä *Speden Speleissä* vedotaan tähän, joskin ennen kaikkea sattuman avustuksella, kun

arvotaan televisiolähetyksiin osallistuvia pelaajia. Pelaajan omiin taitoihin perustuvien suosittujen taistelu- tai urheiluverkkopelien saralla vastaavan kaltaiset mallit, televisio-ohjelman ja pelipalvelun harkitut risteymät, olisivat yksi tuotekehittelyn lähtökohta.

Edellä kuvatun kaltaisen mallin toteutuksessa tulisi ottaa huomioon raporttiin kirjattuja peliyleisöjen ulottuvuuksia. Elämäntyyleihin vetoaminen ja pelielämysten esteettisyys ovat tällaisia asioita. Tietokone- ja videopelien maailman tuntevalle ja sitä intohimoisesti kuluttavalle pelaajajoukolle pelien audiovisuaalinen esillepano on tärkeää, ja kun ajatellaan yleisluontoisempaa kulttuurista suuntausta, jossa suuret spektaakkelit ovat tapahtumamarkkinoinnin valtteja, peliteollisuus ei ole ylipäätään kaukana ”elämysteollisuudesta”.

Mediakulttuurin kontekstien täysivaltainen tuominen mukaan rahapeleihin on yksi keino puhutella kuluttajakuntaa, jonka kulutuspäätökset (niin pelien kuin muidenkin mediatuotteiden suhteen) kytkeytyvät erityisiin elämäntyyleihin. Yksittäinen ihminen ei kuitenkaan voi synnyttää elämäntyyliä, jolla voitaisiin vedota tiettyyn pelaajayhteisöön. Elämäntyyli liittyy ihmisten väliseen viestintään ja kanssakäymisiin, toisin sanoen yhteisöllisyyteen ja kulttuuriin.

Yksi selkeä kehityskulku digitaalistenkin peliympäristöjen kohdalla on niiden yhteisöllistyminen. Varhaisten tietokonepelien yksinpeleistä siirrytään entistä enemmän moninpeleihin ja ennen kaikkea verkkopelaamiseen. Leikkiminen ja pelaaminen on perinteisessä mielessä ollut voittopuolisesti yhteisöllistä, ja Internetin kautta digitaalisten sovellusten pelaaminen palaa tiiviimmin leikkien ja pelien alkusijoille. Näin ollaan siinä, mistä raportin alussa lähdettiin liikkeelle: leikkien ja pelien kulttuurihistoriassa. Kehä ei kuitenkaan täysin sulkeudu, sillä uusia pelejä pelataan takapihojen ja kylän raittien sijasta digitaalisen mediakulttuurin maailmanlaajuisissa kehyksissä.

Kirjallisuus[18]

[18] Kirjallisuusluetteloon sisältyvät URL-osoitteet on tarkistettu 15.11.2000. Raportin julkaisemisen aikaan (lokakuussa 2002) kaksi niistä näytti vanhentuneen.

Aarseth, Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press: Baltimore & London. [Osin suomennettu: ”Kyberteksti: näkökulmia ergodiseen kirjallisuuteen”, *Parnasso* 3/1999.]

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999), *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press: Cambridge, Massachusetts.

Caillois, Roger (1961), *Man, Play and Games*. The Free Press of Glencoe: New York. (Alkuteos 1958.)

Clotfelter, Charles T. ym. (1999), *State Lotteries at the Turn of the Century: Report to National Gambling Impact Study Comission*. Duke University.[19]

Datamonitor (2000), ”Digital Gaming. White Paper: The New Face of Gaming”.[20]

Dickerson, Mark (1996), ”Why ‘slots’ equals ‘grind’ in any language: The cross-cultural popularity of the slot machine”. — Teoksessa Jan McMillen (toim.), *Gambling cultures: studies in history and interpretation*, 152—166. Routledge: London & New York.

Grossberg, Lawrence (1995), *Mielihyvän kytkennät: Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Vastapaino: Tampere.

Huizinga, Johan (1967), *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi*. WSOY: Helsinki.

Järvinen, Aki (1999), ”Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit”. — Teoksessa Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino: Tampere.

Kangas, Sonja & Jokinen, Kaisa (2000), ”Nufix: nuoret ja kommunikaatioakrobatia”. Nuorisotutkimusverkosto & Elisa Communications.[21]

Kopomaa, Timo (2000), *Kännykkäyhteiskunnan synty: Tihentyvä arki, tiivistyvä kaupunki*. Gaudeamus: Helsinki.

McMillen, Jan (1996), ”Understanding gambling: History, concepts and theories”. — Teoksessa Jan McMillen (toim.), *Gambling cultures: studies in history and interpretation*, 6—42. Routledge: London & New York.

Mouritsen, Flemming (2000), ”Child Culture — Play Culture”.[22]

Murray, Janet (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press: Cambridge, MA.

Mäntylä, Juha-Pekka; Lähteenmäki, Pekka & Latvanen, Kari (2000), ”Se ei pelaa joka pelkää”. — *Bisnes.fi* 10/2000, 31—45.

[19] http://www.ngisc.gov/reports/lotfinal.pdf
(Ilmeisesti vanhentunut URL.)

[20] http://www.datamonitor.com/login.asp?targeturl=tc/digital_gaming_white_paper.pdf
(Ilmeisesti vanhentunut URL.)

[21] http://www.alli.fi/nuorisotutkimus/julkaisut/nufix/

[22] http://www.hum.ou.dk/Center/Kultur/arb_pap/childculture.html

Saarela, Pekka (2000), ”Nuorisobarometri 2000: Selvitys 15—29 -vuotiaiden suomalaisten nuorten asenteista”. Nuoran julkaisuja. Nuorisoasiain neuvottelukunta: Helsinki.[23]

Selby, Wendy (1996), ”Social evil or social good? Lotteries and state regulation in Australia and the United States”. — Teoksessa Jan McMillen (toim.), *Gambling cultures: studies in history and interpretation*, 65—85. Routledge: London & New York.

Seppänen, Jouko (1999), ”Pelit, peliteoria ja tietokonepelit: Keksintö-, kulttuuri- ja oppihistoriaa”. — Teoksessa Timo Honkela (toim.), *Pelit, tietokone ja ihminen*. Taideteollinen korkeakoulu & Suomen Tekoälyseura: Helsinki.

Tekes (1998), *Uusmedia kuluttajan silmin: Digitaalisen median raportti 2/98*. Tekes: Helsinki.

Tekes (1999), *Internet suomalaisten arjessa: Digitaalisen median raportti 3/99*. Tekes: Helsinki.

[23] http://www.minedu.fi/nuora/julkaisut/barometri2000.doc

Kuvaliite

Kasinopelit Internetissä

I-Casinon (http://www.i-casino.com/) kasinopelisovelluksissa jäljitellään aitojen kasinopöytien tunnelmaa. Yleiseen tunnettuuteen vetoavat *Ruletti* ja *Blackjack* ovat yleisimpiä kasinopelejä Internetissä.

Omni Casinon (http://www.omnicasino.com/) palvelussa mennään askel pidemmälle. Kasinotila on mallinnettu kolmiulotteiseksi virtuaalikasinoksi, jossa pelaaja voi luovia pelilaitteelta toiselle.

Viihteelliset pelit Internetissä

Sonyn *Station*-pelipalvelussa on mm. *Onnenpyörä* (*Wheel of Fortune*, oik.). Pelaajat valitsevat animoidun piirroshahmon edustamaan itseään. Pelissä on myös *chat*-toiminto.

Pay Dirt (vas.) kuuluu Gamesville.comin laajaan tarjontaan. Se on moninpeli, jossa pelaajat kilpailevat sekä aikarajaa (4 min) että toisia osanottajia vastaan. Pyrkimyksenä on valita oikea reitti kultakaivoksen pohjalla odottavan aarteen luo ennen muita pelaajia. Vain murto-osassa yksittäisistä peleistä löytyy voittaja. *Gamesville* tarjoaa rahapalkintoja voittajille.

Sissyfight (http://www.sissyfight.com/) on hirtehinen koulun välitunnille sijoittuva vuoropohjainen peli, jossa pelaajat yrittävät nöyryyttää vastustajiaan annettujen toimintamahdollisuuksien (raapiminen, kiusaus, kantelu) puitteissa. Kahdesta jäljelle jääneestä pelaajasta tulee ”parhaat ystävykset”. Pelissä on myös viikottainen sijalista, josta näkee viikon parhaat ”nynnytappelijat”.

Pelimekanismi muistuttaa kivi—paperi—sakset -formaattia, jossa jokin valinta ehkäisee toisen vaikutukset (esim. toiseen pelaajaan tarttuminen estää sen, että tämä raapaisee jotakuta toista). Vuorovaikutus ja yhteispeli *chatin* kautta ovat olennainen osa peliä, ja niiden myötä muodollinen asetelma monimutkaistuu. Pelin luonne muuttuu ratkaisevasti verrattuna kaksin pelattaviin kivi—paperi—sakset -variaatioihin.

Wap

Radiolinjan ja Riot Entertainmentin *X-Men*-peli wap-kännyköille perustuu kivi—paperi—sakset -pelireseptiin.

Pelaaja ohjaa supersankarijoukkoa suorittamaan tehtäviä eri puolilla maailmaa. Pelaajan on pyrittävä valitsemaan joukkiostaan sankari, jolla on oikeat kyvyt suhteessa vastustajan kykyihin (vrt. kivi—paperi—sakset). Tämä valintatilanne tuo peliin sattuman elementin.

Onnistuessaan — eli voittaessaan kilpailutilanteen — sankarit (kuvassa Jean Grey) saavat lisävoimia, ja pelaaja saa jatkaa peliä uusissa tehtävissä.

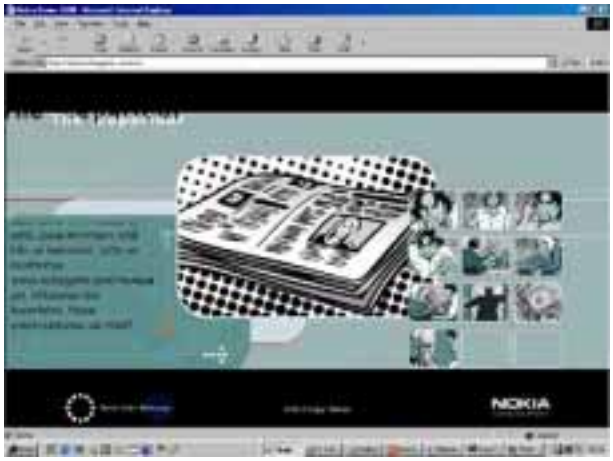
Kansainvälinen Ludiwap-yhtiö tarjoaa pelejä ja viihdepalveluja matkapuhelimiin wapista japanilaiseen *imode*-standardiin. Peleihin kuuluu mm. *Casanova Adventures* -seikkailupeli.

Casanova Adventures perustuu varhaisten tietokoneseikkailupelien formaattiin. Pelimaailma esitetään sanallisina kuvauksina ja karkeina kuvina tapahtumapaikoista. Kuvausten päätteeksi pelaajalle tarjotaan kahdesta kolmeen vaihtoehtoista polkua, joita pitkin peli voi edetä (ks. kuvia). Pelissä on ennen kaikkea kyse seikkailullisen maailman simuloimisesta ja rajatusta mahdollisuudesta vaikuttaa pelin kulkuun, ei niinkään kilpailusta tai sattumasta.

In Cold Blood on toinen Ludiwapin tarjoama seikkailupeli wapille. Se on mobiiliversio UbiSoftin levittämästä samannimisestä tietokonepelistä.

Nokia Game

Nokia Game oli ”monimediapeli”, joka järjestettiin marraskuussa 2000. Se pyrki tuottamaan kokonaisvaltaisen pelikokemuksen. Pelin Internet-sivusto (http://www.nokiagame.com/) oli päämedia, mutta peliin liittyi TV- ja radiomainoksia, tekstiviestejä ja soittoja kännyköihin. Peliä pelattiin useassa maassa samanaikaisesti, ja voittajalle oli luvassa ulkomaanmatka.



Nokia Gameen sisältyi myös ”pelejä pelissä”, kuten alkeellinen flipperipeli, jossa onnistuminen auttaa pelaajaa eteenpäin (ks. kuvaa yllä). Nokian organisoimassa pelissä oli hyödynnetty runsaasti aikarajoja: pelin osiot ja vihjeet olivat esillä verkossa vain tietyn aikaa.