

SUOMALAISTEN POKERIHARRASTAJIEN
ODOTUKSIA JA KOKEMUKSIA
RAHA-AUTOMAATTIYHDISTYKSEN
NETTIPOKERIPALVELUSTA

Erkka Rautio

Tampereen yliopisto
Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja
interaktiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Helmikuu 2012

Tutkielmassa tutkittiin suomalaisten pokeriharrastajien odotuksia ja kokemuksia koskien Raha-automaattiyhdistyksen nettipokeripalvelua, joka avattiin pelaajille marraskuussa 2010. Tutkimuksen perustana on kolme tutkimuskysymystä. Tutkielmassa selvitettiin, millaisia positiivisia ja negatiivisia odotuksia pokeriharrastajilla oli RAY:n nettipokeripalvelua kohtaan ennen pelisivuston aukeamista. Sivuston auettua tutkittiin millaisia kokemuksia pelaajille oli kertynyt pelaamalla sivustolla. Lisäksi tarkasteltiin, miten odotukset näyttivät toteutuneen pelaajien kokemusten perusteella.

Tutkimus suoritettiin kahdessa vaiheessa vuosien 2010 ja 2011 aikana kahta tutkimusmenetelmää hyödyntäen. Pelaajien odotuksia selvitettiin verkkolomakekyselyllä, johon vastasi kahdelta suomalaiselta pokeriaiheiselta nettikeskustelufoorumilta yhteensä 947 pelaajaa. Verkkolomakkeeseen vastanneiden joukosta haastateltiin sivuston auettua viittä RAY:n pelisivustolla pelannutta henkilöä. Haastattelut suoritettiin teemahaastatteluna, joissa käsitellyt teemat pohjautuivat kyselystä ilmitulleiden aihealueiden mukaan.

Pokeriharrastajat suhtautuivat ennakkoon kriittisesti tulevaa pelisivustoa kohtaan. Harrastajien suurimmat huolenaiheet liittyivät nettipokeriin liittyvien palkitsemisjärjestelmien puuttumiseen, peleihin liittyviin komissiomaksuihin sekä sivuston pelaajamäärän pienuuteen. Yli puolet pelaajien negatiivisista odotuksista liittyivät tulevaan pelisivustoon sekä siellä oleviin peleihin. Sen sijaan positiivisten odotusten joukossa tärkeimmäksi nousi aloittelevien pelaajien kustannuksella hyötyminen. Lisäksi itse peliyhtiöön liittyvät odotukset, kuten operaattorin toiminnan ja rahaliikenteen luotettavuus, olivat pääosin positiivisia.

Haastateltujen pelaajien kokemuksissa korostuivat ennen kaikkea sivuston pelaajamäärät sekä tekniseen toimivuuteen liittyvät seikat. Pelikokemuksiin nämä olivat vaikuttaneet vaihtelevasti. Joillekin tekniset ongelmat olivat aiheuttaneet pelaamisen lopettamisen sivustolla kokonaan. Pelaajamäärien pienuus oli vastaavasti vaikuttanut pelitottumusten muutokseen. RAY:n sivustolla pelaavien taitotasosta oli pelaajilla erilaisia näkemyksiä. Aloittelevien pelaajien heikkouksista hyötymistä oli tapahtunut osalla siinä määrin, että pelaaminen oli siirretty kokonaan RAY:n peleihin. Toisaalta sivustolla koettiin olevan myös taitotasoltaan parempia pelaajia.

Tutkimusaineiston avulla voidaan monipuolisesti tarkastella, miten pelaajien odotukset ovat täyttyneet. Ne odotukset, joissa ei esiintynyt vivahde-eroja pelaajien keskuudessa, näyttivät pääosin toteutuneen. Sen sijaan polarisoituneissa odotuksissa ei aina voida katsoa yksipuolisesti vain toisen vaihtoehdon toteutuneen. Yleisesti ottaen pokeriharrastajien mielikuvat RAY:n pelisivustosta ovat pääosin toteutuneet. Tämä osoittaa pelaajien ennakoineen tulevaa sivustoa hyvin ja kertoo samalla heidän perehtyneisyydestään pokeriharrastukseen.

Avainsanat: rahapelit, nettipokeri, pokeripelaajat, pokeriharrastajat, pelikokemus

Sisällysluettelo

1	JOHDANTO	1
2	RAHAPELAAMINEN JA NETTIPOKERI	3
	2.1 Rahapelaamisen tutkimus	3
	2.2 Rahapelaaminen Suomessa ja Euroopassa	4
	2.3 Lainsäädäntö ja kansalliset rahapelitoimijat	7
	2.4 Pokeri rahapelinä	9
	2.5 Nykymuotoinen nettipokeri	13
	2.6 Pelaajat ja pelikokemus nettipokerissa	17
	2.7 Ruotsin kansallinen nettipokerisivusto	21
3	TUTKIMUSASETELMA	25
	3.1 Tutkimuskysymykset	25
	3.2 Tutkimusmenetelmät	26
	3.2.1 Odotuksien kartoittaminen verkkolomakekyselyllä	27
	3.2.2 Pelikokemusten kartoittaminen teemahaastatteluilla	30
	3.2.3 Kahden tutkimusmenetelmän yhdistäminen	33
4	VERKKOKYSELYN JA HAASTATTELUIDEN TULOKSET	34
	4.1 Pelaajien taustoista ja pelitavoista	34
	4.2 Odotukset ja kokemukset RAY:n sivuston pelaajista	37
	4.3 Operaattoria koskevat odotukset ja kokemukset	42
	4.4 Peleihin ja pelaamiseen liittyvät odotukset ja kokemukset	45
5	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	50
	5.1 Tulosten tarkastelua	50
	5.2 Tutkimuksen luotettavuus ja oppimisprosessi	56
6	LÄHTEET	59
7	LIITTEET	64

1 JOHDANTO

2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen yhtenä peli-ilmiönä voidaan pitää pokeria. Varsinkin pokerin Texas hold 'em -pelimuodosta on viimeisen kymmenen vuoden aikana kehittynyt suosittu rahapeli, jonka medianäkyvyys muihin peleihin verrattuna on ollut omaa luokkaansa. Suomalaisten pokeriammattilaisten voitoista ja tappioista uutisoidaan julkisesti varsinkin iltapäivälehdissä, ja suomalaisilla televisiokanavilla on näytetty pokeriohjelmaa ja -turnauksia. Pokerin suosion edellytyksenä on ollut sen pelattavuus internetissä. Virtuaalisia pokerihuoneita tarjoavia nettikasinosivustoja on suomalaisille pelaajille tarjolla nykyään satoja, joista suurimmat tarjoavat palvelujaan myös suomeksi. Vaikka Suomessa rahapelien järjestäminen ja tarjoaminen on monopolisoitua, suomalaisilla on pääsy ulkomaisten peliyhtiöiden nettisivuille pelaamaan.

Maailman ensimmäinen internetin välityksellä ja rahaa panostaen tehty vedonlyönti tapahtui vuoden 1995 loppupuolella (Williams & Wood 2007, 6). Tämän jälkeen verkkorahapelaamisen yleistymisen on ollut nopeaa ja se alkoi ensin vedonlyöntiin erikoistuneista pelisivustoista. Näin kävi myös Suomessa. Veikkaus aloitti verkkovedonlyöntin vuonna 1997. Ahvenanmaalainen peliyhtiö Penningsautomatförening (PAF) avasi nettisivuillaan tapahtuvan vedonlyönnin 1999, jonka jälkeen pelivalikoimaan lisättiin muun muassa raha-automaatit ja pokeri. Ruotsin valtiollinen peliyhtiö Svenska Spel lanseerasi oman nettipokerisivustonsa vuonna 2006. Suomessa arpajaislain uudistamisen yhteydessä suhtautuminen nettipokeria kohtaan muuttui aiempaa myönteisemmäksi. Kulttuuri- ja urheiluministeri Stefan Wallinin ilmoitus vuoden 2008 tammikuussa kotimaisen nettipokeripalvelun tuomisesta ulkomaisten palveluntarjoajien rinnalle herätti julkista keskustelua. Vaikka poliittinen ilmapiiri tältä osin osoitti muuttumisen merkkejä, lakiuudistuksen myötä vahvistettiin valtiollisten peliyhtiöiden asemaa rahapelien järjestäjinä sekä vuoden 2011 eduskuntavaalien jälkeen Jyrki Kataisen ykköshallituksen hallitusohjelmaan kirjattiin tavoite ulkomaille suuntautuvan rahapelaamisen rajoittamisesta. Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettipokeripalvelu aukesi marraskuussa 2010.

Arpajaislain myötä tulleet muutokset on otettu vastaan ristiriitaisesti. Esimerkiksi kansallisen nettipokerin tarjoaminen koettiin hyväksi tavaksi pyrkiä ohjaamaan ulkomaisilla sivustoilla pelaavia siirtymään kotimaisen vaihtoehdon pariin. Toisaalta nettipokerin kritisoitiin olevan ristiriidassa vastuullisen toiminnan periaatteita vastaan. Kotimaisen nettipokeripalvelun synty on ajankohtaisuudellaan varsin varteenotettava aihe tälle tut-

kielmalle. Olen itse satunnainen nettipokerin pelaaja ja olin Raha-automaattiyhdistyksen pelinhoitajana erilaisissa tehtävissä reilut kolme vuotta, joten opintojeni lisäksi aihe on itselleni tullut tutuksi. Mielenkiintoni kohdistuu suomalaisiin pokeriharrastajiin, jotka ovat parhaimmillaan vuosien ajan pelanneet erilaisilla ulkomaisilla pokerisivustoilla ja siten kokeneita eri pokeripalveluiden käyttäjiä. Tarkoitukseni on selvittää, miten pokeriharrastajat suhtautuvat RAY:n pokeripalveluun. Tutkielman tavoite on jaettavissa kolmeen tutkimuskysymykseen: 1) Millaisia odotuksia suomalaisilla pokeriharrastajilla oli RAY:n nettipokeria kohtaan ennen sen julkaisua? 2) Millaisia pelikokemuksia pelaajille oli syntynyt RAY:n nettipokerista pelaamisen myötä? 3) Millä tavalla nämä ennako-odotukset näyttävät toteutuneen pelikokemusten valossa? Näiden lisäksi tarkastellaan pelaajien pelitottumuksia. Analyysin perustana toimivat kahden suomalaisen pokerifoorumin käyttäjillä teetetty verkkolomakekysely, sekä sen vastaajien joukosta tehdyt pelaajahaastattelut. Toiveenani on tutkielman avulla antaa osviittaa siihen, millainen kuva harrastajilla nettipokerista on.

Taustoitin alussa tutkielman aihetta aiemman kirjallisuuden ja tutkimusten kautta. Luvussa kaksi esittelen rahapelaamisen tutkimuksen yleistä tilaa sekä millainen ilmiö rahapelaaminen on Suomessa ja kuinka sitä toteutetaan. Lisäksi käyn läpi pelien määrittelmää yleisellä tasolla muutaman klassikkoteoksen kautta, sekä miten nettipokeri näytetään niissä esitettyjen teorioiden valossa suhteessa muihin rahapeleihin. Luku päättyy tarkemmin tutkielman aihetta sivuaviin tutkimuksiin nettipokerista. Kolmannessa luvussa esittelen tutkimuskysymykset tarkemmin sekä käytetyt tutkimusmenetelmät ja niihin liittyvät vahvuudet ja heikkoudet tutkielman kannalta. Lisäksi esittelen, kuinka tutkimus toteutettiin.

Tätä seuraavassa nelosluvussa käsitellään kyselyn ja pelaajahaastatteluiden tuloksia kolmessa eri aihealueessa. Tutkielman tulosten antia pohditaan johtopäätös- ja pohdintaluvussa, jossa tarkastellaan nettipokerisivuston onnistumista pelaajien odotusten täyttämässä. Lopuksi arvioin tutkielman teossa tapahtunutta omaa oppimisprosessiani.

2 RAHAPELAAMINEN JA NETTIPOKERI

Tässä luvussa tutustutaan rahapelaamisen ilmiöön sekä nettipokeriin tutkimuskohteena. Seuraavissa alaluvuissa taustoitan tutkielman aihepiiriä aikaisemman kirjallisuuden ja tutkimustyön avulla siirtyen laajemmasta rahapelaamisilmiöstä tarkemmin nettipokeria käsitteleviin tutkimuksiin. Kolmessa ensimmäisessä alaluvussa käsittelen rahapelaamista yleisellä tasolla luoden kuvaa rahapelaamisen yleisyydestä sekä siitä, mitkä tekijät säätelevät rahapelien järjestämistä Suomessa. Sen jälkeen seuraavissa kahdessa alaluvussa (2.4 ja 2.5) tarkastelen nettipokeria pelinä. Ensiksi vertailen kahden klassisen pelimääritelmän avulla, millainen rahapeli pokeri ylipäättään on. Sitä seuraa lyhyt esittely nykymuotoisen nettipokerin säännöistä sekä sille ominaisista elementeistä. Viimeiset kaksi alalukua keskittyvät tarkemmin nettipokerin pelaajatutkimuksiin. Luvussa 2.6 käsitellään nettipokerinpelaajia sekä heidän pelikokemukseen ja pelityyleihin liittyviä tutkimustuloksia. Kirjallisuuskatsauksen lopuksi tarkastellaan Ruotsin nettipokerimaa- ilman muutosta. Ruotsin rahapelimarkkinoilla tapahtui nettipokerin osalta vastaavanlainen siirtymä vuonna 2006, kuin mitä Suomessa on tapahtunut vuosien 2008-2010 aikana.

2.1 Rahapelaamisen tutkimus

Rahapelaamisen tutkimustraditio on niin Suomessa kuin kansainvälisesti vilkastunut vasta viimeisten vuosikymmenten aikana (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 63). Tutkimuksen lisääntyessä on sillä havaittu olevan kaksi leimallista ominaisuutta. Ensinnäkin rahapelaamista on alettu tutkia hyvin monitieteellisistä lähtökohdista vaihdellen aina yhteiskuntatieteistä humanistisiin ja oikeustieteellisiin tieteisiin (Reith 2002, 2). Tämä pätee myös kotimaiseen tutkimustraditioon, jos tarkastellaan esimerkiksi rahapeliaiheisia pro gradu -töitä.¹ Toiseksi rahapelien tutkimuksessa on pääsääntöisesti tukeuduttu kahteen toisistaan poikkeavaan traditioon. Toinen tarkastelee pelaamista ihmisluonnolle tärkeänä osana, kun taas toinen on tarkastellut pelaamisen, ja erityisesti

¹ Pelitoiminnan tutkimussäätiö edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista rahapelitutkimusta. Säätiön kirjas-to kerää rahapeliaiheisia pro gradu -töitä: www.pelisaatio.fi/julkaisuja/graduja

rahapelaamisen, haitallisuutta yhteiskunnassa (emt., 2). Perinteisesti tutkimuksissa on lähtökohtana ollut ongelmapelaaminen (Svartsjö ym. 2008 ja Paloheimo 2010). Tutkimustradition monitieteellistyminen on kuitenkin tuonut uusia näkökulmia rahapelaamisen tutkimukseen.

Rahapelaamisella tarkoitetaan yleensä vedonlyöntiä jonkin tapahtuman lopputuloksesta. Täten mikä tahansa tapahtuma, jolla on selkeä lopputulema, voi olla rahapelaamisen kohteena. Vedonlyönnissä käytetään rahaa tai rahaan verrattavaa hyödykettä. Perinteisten rahapelien (esimerkiksi lotot ja vedonlyöntipelit) ja muiden pelien välinen raja ei ole verkkoympäristöissä kuitenkaan enää niin selkeä (Kinnunen 2010, 43). Yhtenä esimerkkinä tällaisesta muutoksesta on king.com –taitopelisivusto, jossa pelaaja voi pienellä rahapanoksella pelata erilaisia pikkupelejä (Paloheimo 2010, 34). Tässä tutkielmassa rahapeleillä viitataan kuitenkin perinteisempiin rahapelien muotoihin. Suomalaisessa rahapelitutkimuksessa erotetaan termit rahapelaaminen ja uhkapelaaminen, vaikka englanniksi ne taipuvat saman *gambling*-termin alle. Kaikki rahapelaaminen ei ole uhkapelaamista, vaikka mistä tahansa rahapelistä voi muodostua uhkapeli panosten kasvessa liian suuriksi (Kinnunen 2010, 44). Verkko- tai nettirahapelaaminen tapahtuu internetin virtuaalisissa nettikasinoissa tai pokerisivustoilla. Tässä tutkielmassa nettipokerilla tarkoitetaan näissä virtuaaliympäristöissä pelattavia pokeripelien versioita.

2.2 Rahapelaaminen Suomessa ja Euroopassa

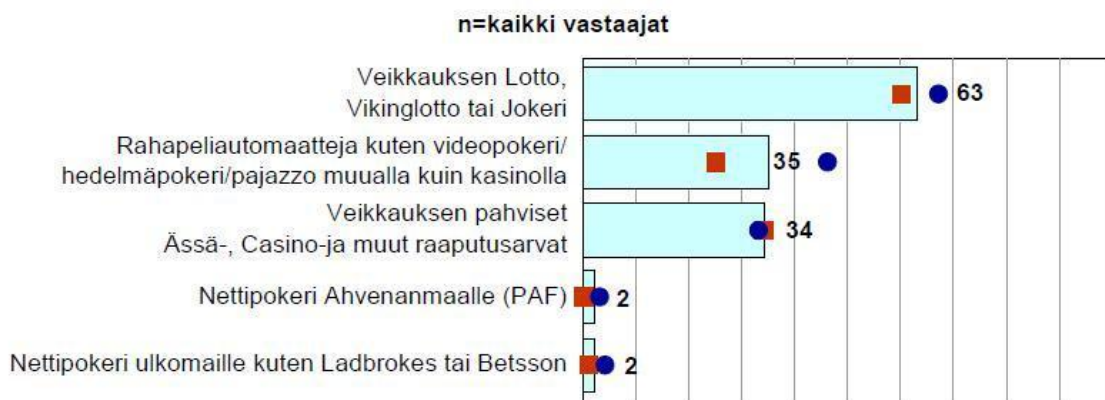
Suomalaisten sanotaan olevan pelihullua kansaa, ja tätä väitettä tukee myös tilastotieto. Sosiaali- ja terveysministeriö on teettänyt Taloustutkimuksella 2000-luvun puolella kaksi tutkimusta suomalaisten rahapelaamisen yleisyydestä. Kyselyt suoritettiin vuosina 2003 ja 2007, joista tässä keskitytään tuoreemman tutkimuksen tuloksiin. Tuolloin 15 vuotta täyttäneistä vastaajista 73 % oli pelannut jotain rahapeliä viimeisten 12 kuukauden aikana. Vastaajia kyselyssä oli 5008 kappaletta ja koko väestöön suhteutettuna se tarkoittaisi noin 3,1 miljoonaa kansalaista (Suomalaisten rahapelaaminen 2007, 3). Muutosta vuoteen 2003 ei juuri ole, sillä tuolloin vastaava osuus 5013 vastaajasta oli 74 %. Suomalaisten rahapelaamisen yleisyys on samankaltaista muiden pohjoiseurooppalaisten kanssa. Esimerkiksi Ruotsissa vastaava luku on n. 70 % (Statens Folkhälsoinstitut 2010, 56) ja Norjassa 77 % (Bakken & Weggeberg 2008). Pelaamisen yleisyyttä Pohjoismaissa selittää se, että rahapelaaminen on varsin hyväksyttyä toimintaa ja inter-

netin yleistyessä myös helpommin saavutettavissa (Kristiansen & Jensen 2009, 76). Pelaamista ilmaisevien lukujen vertailu ei ole kuitenkaan ongelmaton, sillä niin tutkimusten ajankohdissa, otoskoossa kuin menetelmissä on eroja.

Kaikista vastaajista 87 % oli jossain vaiheessa kokeillut rahapelaamista (Suomalaisten rahapelaaminen 2007, 5). Kun katsotaan eri pelimuotojen suosiota vastaajien joukossa, korostuvat arvonta- ja onnenpelien osuus taitopeleistä selkeästi. Vuoden 2007 tutkimukseen osallistuneista 63 % oli pelannut Lottoa tai Jokeria viimeisen 12 kuukauden aikana, peliautomaatteja 35 % ja Veikkauksen raaputusarpoja 34 %. Myös pelimuotojen suosiossa on yhteneväisyyttä pohjoismaisten pelaajien keskuudessa, sillä arvontapelit kuten lotto- ja raha-automaattipelit olivat suosittuja myös Ruotsissa, Norjassa ja Tanskassa (Jonsson 2006, 31-32).

Arvontapelien jälkeen on maakohtaisesti yleisessä suosiossa myös joko urheiluvedonlyönti tai hevospelit. Nettipokeria pelanneiden määrä oli paljon pienempi. Suomalaisista PAF:n nettipokeria oli pelannut 2 % ja ulkomaisia nettipokeripalveluita 2 % vastaajista (ks. kuva 1, Suomalaisten rahapelaaminen 2007, 7). Nettipokeri oli näiden tulosten valossa hyvin marginaalisessa asemassa Suomessa. Taloustutkimuksen kyselyssä nettipokeriin tai yleisesti verkkorahapelaamiseen liittyvät kysymykset ovat jääneet vähiin. Tutkimuksista on havaittavissa kuitenkin se, että internetrahapelaaminen on nousussa. Vuonna 2003 vastanneista veikkauspelejä tavallisemmin internetin välityksellä pelasi 5 %, kun taas 2007 osuus oli 13 % (emt., 3). Esimerkiksi vuonna 2010 Veikkauksen verkkopelien liikevaihto kasvoi 26 prosenttia (Veikkaus 2010, 10).

On itse pelannut viimeisen 12 kk:n aikana seuraavia rahapelejä



Kuva 1: Eri pelien suhteellinen suosio. Palkki osoittaa osuuden kaikista vastaajista, neliöt (naiset) ja pallot (miehet) sukupuolten välillä. Kuva muokattu Taloustutkimuksen raportista. Lähde: Suomalaisten rahapelaaminen 2007, 7

Suomalaisten pelaamista yleisemmällä tasolla tutkitaan suomalaisten yliopistojen teettämässä pelaajabarometreissä, mutta niissä tarkastellaan myös rahapelaamista väestössä. Edellä mainittuihin Taloustutkimuksen lukuihin verrattuna on barometreissä selvitetty tarkemmin myös verkossa pelaamista. Pelaajabarometrit on tehty kolmena vuotena peräkkäin vuosina 2009–2011. Niiden otos tosin on pienempi, hieman yli 1000 vastaajaa jokaisena vuotena. Vuoden 2010 barometrissä suosituimpien digitaalisten pelien osalta toiseksi suurimmaksi ryhmäksi 185 nimikkeen joukosta nousivat veikkauspelit. Vuosien 2009 ja 2010 barometreissä suosituin yksittäinen veikkauspeli oli Lotto (Kuronen & Koskimaa 2011, 18). Vuoden 2009 kyselyyn vastanneista kokonaisuudessaan rahapelejä oli pelannut 82 %, kun taas 2010 ja 2011 luku oli 80 %. Pelaajabarometreissä ei verkkorahapelaamisen yleisyydessä ollut tapahtunut suuria muutoksia. Vuosittain noin 20 % ilmoitti pelanneensa edes jonkun verran rahapelejä verkossa. Verkkorahapelaaminen oli miesvaltaista. Alle 40-vuotiaista vastaajista n. 36 % miehistä ja vastaavasti n. 17 % naisista vastasi pelanneensa verkkorahapelejä (Karvinen & Mäyrä 2009, 20). Suurin verkkorahapelaajien joukko löytyy 20–39 -vuotiaista. Huomionarvoista oli, että sukupuolten välinen ero verkkorahapelaamisessa oli hieman kasvanut alle 40-vuotiaiden keskuudessa, sillä miesten pelaaminen oli lisääntynyt ja naisten vähentynyt (Kuronen & Koskimaa 2011, 17).

Rahapelaamisen yleisyys Suomessa näkyy myös rahapelien kulutuksessa. Vuonna 2008 suomalainen kulutti kotimaisten peliyhteisöjen rahapeleihin keskimäärin 1615,75 euroa (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 32). Suomalaisten rahapelikulutus on EU-alueen huippuluokkaa, sillä keskimäärin kulutus vuonna 2004 oli n. 630 euroa EU-kansalaista kohti. Kärkisijaa pitivät itävaltalaiset n. 1900 euron keskikulutuksella (London Economics 2006, 11). Esimerkiksi Ruotsissa keskimääräinen kulutus valtiollisiin rahapeleihin oli 5000 kruunua, eli noin 550 euroa (Lotteriinspektionen 2010, 10). Rahapelimarkkinat ovat Euroopan laajuisesti merkittävät, sillä bruttotulot olivat vuonna 2008 arviolta 76 miljardia euroa, josta internet-pelien osuus oli noin 6 miljardia euroa. Sähköisten rahapelimarkkinoiden arvioitiin tuolloin kaksinkertaistuvan vuoteen 2013 mennessä (Euroopan Komissio 2011, 8). Vuonna 2010 Veikkauksen ja Rahautomaattiyhdistyksen yhteenlaskettu liikevoitto ylitti 800 miljoonaa euroa.

2.3 Lainsäädäntö ja kansalliset rahapeliteimijät

Suomalaisten rahapelaamisen lisäksi on tarpeellista tutustua Suomen rahapelijärjestelmään. Suomessa rahapelijärjestelmän pohjana toimii arpajaislaki, jonka kaksivaiheinen uudistustyö saatiin vuonna 2011 päätökseen. Euroopan komissio antoi Suomelle virallisen huomautuksen koskien lainsäädännön asettamia rajoituksia veikkaus- ja vedonlyöntipelien tarjoamiselle ja markkinoinnille toisesta EU-maasta. Komission kanssa käytyjen keskustelujen ja saadun huomautuksen jälkeen sisäasiainministeriö aloitti lakiuudistusvalmistelun. Valmistelu päättyi vuoden 2009 huhtikuussa, kun uudistustyöhön nimetty toimikunta sai työnsä valmiiksi, ja saatu ehdotus lähetettiin lausuntokierrokselle. Muutostyö keskittyi rahapelijärjestelmän vahvistamiseen, rahapelien markkinoinnin rajoittamiseen ja valvonnan tehostamiseen (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 66).² Uudistukset tulivat voimaan 20.5.2011. Rahapelijärjestelmää vahvistettiin kirjamalla valtiollisten peliyhtiöiden asema eri pelityyppien järjestäjänä. Nykyisen lain sanamuoto on seuraava: (1) Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien toimeenpanemiseen, (2) Raha-automaattiyhdistyksellä on yksinoikeus raha-automaattien käytettävänä pitämiseen, kasinopelien toimeenpanemiseen ja pelikasinotoimintaan ja (3) Fintoto Oy:llä on yksinoikeus totopelien toimeenpanemiseen (Arpajaislaki 2001/1047).

Aikaisemmin kyseessä oli muodollinen toimilupajärjestelmä, jossa toimilupien edellytyksenä oli pelaajien oikeusturvan takaaminen, väärinkäytösten ja rikollisuuden estäminen sekä pelaamisesta johtuvien sosiaalisten haittojen vähentäminen (Arpajaislaki 2001/1047). Luvat olivat myös määräaikaista ja viimeisimmät olivat voimassa vuoden 2011 loppuun (Varvio 2007, 10). Markkinoinnin osalta lakia tiukennettiin siten, että vain rahapelilupien haltijat voivat markkinoida tuotteitaan tai itseään Suomessa. Lisäksi kaikille rahapeleille tuli yleinen 18 vuoden ikäraja.

² Tarkemmin lakiuudistukseen voi tutustua Sisäasiainministeriön sivuilta:

http://www.intermin.fi/suomi/arpajaislain_uudistus tai

<http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/lait/arpajaislaki/index.htm>

Suomen rahapelijärjestelmä on vuosikymmeniä perustunut monopoliin, mutta alun perin rahapelien järjestäminen ei ollut kenenkään yksinoikeus, vaan kehittyminen nykyiseen muotoonsa on tapahtunut jokaisella sektorilla vaiheittain (Koivurinta 1998). Raha-automaattitoiminta oli kilpailulle vapaata, joka johti liiketaloudelliselta pohjalta toimivien toiminnanharjoittajien yhteistyöhön hyväntekeväisyysjärjestöjen kanssa (emt., 20). Vuoden 1937 asetuksella yksinoikeus siirrettiin RAY:lle. Vedonlyöntitoiminta monopolisoitui vuonna 1976, kun valtio osti osake-enemmistön valtakunnallisten urheilujärjestöjen omistamasta yhtiöstä ja Veikkaus aloitti toimintansa valtionyhtiönä. Totopelejä sääтели vuonna 1927 annettu asetus, joka voitiin myöntää vain Suomessa toimiville hevosurheiluun liittyvien seurojen keskusjärjestöille, jotka yhdistyivät 1973 Suomen Hippos ry:ksi (emt., 22). Sen pelitoiminta yhtiöitettiin vuonna 2000 tytäryhtiö FinTotalle.

Näistä ajoista rahapelijärjestelmä on siis muuttunut säännellyksi. Suomi sijoittuu nykyään rahapelijärjestelmien välimaastoon täysin kieltävien ja täysin sallivien välille. Erikoispiirteeseen suomalaisen rahapelijärjestelmään tuo Ahvenanmaan maakunta. Sen itsehallintolain mukaan arpajaislainsäädäntö kuuluu maakuntahallitukselle, eikä eduskunnalla ole toimivaltaa tässä asiassa (Varvio 2007, 9). Rahapelitoiminta maakunnassa on järjestetty asetuksella, joka sisällöllisesti mukailee aiempaa arpajaislakia. Tällä asetuksella yksinoikeus on annettu Ålands Penningautomatföreningille (PAF), jonka tuotot menevät yleishyödyllisiin toimintaan Ahvenanmaalla (emt., 18).

Suomessa verkkorahapelaaminen on ollut mahdollista kotimaisilta palveluntarjoajilta jo yli kymmenen vuotta. Veikkaus avasi verkkovedonlyönnin 1997 ja PAF internetpelit 1999. Vaikka ulkomaiset rahapeliyhtiöt eivät saa toimia Manner-Suomen alueella, suomalaisilla on mahdollisuus pelata ulkomaisten peliyhtiöiden pelejä internetin välityksellä.

Arpajaislain uudistus avasi tien myös RAY:n nettipokerille. Muutos kansallisen nettipokerin sallivaan ilmapiiriin tapahtui nopeasti. Vuonna 2007 RAY:n silloinen hallituksen puheenjohtaja piti nettimarkkinoille kilpailemaan lähtemistä lyhytnäköisenä.³ Myös esimerkiksi Juha-Pekka Valkama RAY:n tutkimus- ja kehitysyksiköstä luetteli taannoin

³ RAY:n tiedote: <https://www.ray.fi/ray/ajankohtaista/arkisto/vihriala-nettipokeri-ei-voi-levita-vapaasti>

tilastokeskuksen aikakauslehdessä syitä, miksi nettipokeribisnekseen ei ole syytä lähteä. Valkaman (2006) mukaan nettipokeri lisää peliongelmaisten määrää ja toimintaa on vaikea saada tuotolliseksi. Vertailukohdaksi Valkama ottaa Ruotsin ja Svenska Spelin lanseeraaman kansallisen nettipokerisivuston, joka Suomeen nähden moninkertaisella pelaajakunnallaan vaivoin on onnistunut pitämään toimintaa tuotollisena. Komissiolta saadun huomautuksen myötä poliittinen ilmapiiri alkoi kuitenkin muuttua, ja yhtenä virstanpylväänä suunnan muutokselle voidaan pitää kulttuuri- ja urheiluministeri Stefan Wallinin ilmoitusta kansallisen nettipokerin sallimiseksi (Kauppalehti 22.1.2008). Vielä saman vuoden aikana Raha-automaattiyhdistys ilmoitti olevansa valmis nettitoiminnan aloittamiseen, mikäli arpajaislain muutos näin edellyttäisi.⁴ Valtioneuvosto antoi luvan nettipelisiin helmikuussa 2010 (HS 4.2.2010). Pelipalvelu aukesi viivästysten jälkeen ennakkorekisteröintiä varten 24. marraskuuta ja varsinaiselle rahapelaamiselle 29. marraskuuta 2010. Nettipokerin lisäksi pelipalvelussa on pelattavissa peliautomaattien ja kasinopelien digitaalisia versioita. Vuoden 2010 loppuun mennessä nettipelitoiminta oli kerännyt yli 60 000 asiakasta ja 2,4 miljoonan euron tuoton (RAY:n vastuu- ja vuosiraportti 2010, 15). Kesällä 2011 pelisivustolla oli tarjolla viiden pokerivariaation lisäksi yli 150 kasinopeliä ja 100 000 rekisteröityneen raja rikkoutui 8.6.2011.⁵ Tästä huolimatta pelipalvelu oli kasvanut oletettua hitaammin ja varsinkin nettipokerin suosio ei ollut vastannut peliyhtiön odotuksia (HS 6.7.2011).

2.4 Pokeri rahapelinä

Tarkastellessani pokeria pelin klassisten määritelmien mukaan käytän Roger Caillois'n teosta *Man, Play and Games* (1961, alkup. *Les jeux et les hommes*) pohjateoksena. Teoksessa esitetyt pelin ja leikin määrittelyt kumpuavat kritiikistä toisen alan tutkimuksen pioneerin Johan Huizingan esittämistä määrittelyistä. Teoksessa *Homo ludens* (1955) Huizinga määrittelee pelin tai leikin tietynlaiseksi kulttuurin esiasteeksi, joka sisältää sääntöjä, rytmiä ja harmoniaa. Pelille ominaista on täysi vapaaehtoisuus, ja se menettää

⁴ RAY:n tiedote: <https://www.ray.fi/ray/ajankohtaista/arkisto/ray-varautuu-tarjoamaan-pelejaan-netissa>

⁵ RAY:n tiedote <https://www.ray.fi/fi/ray/ajankohtaista/rayfi-nettipelipalvelulla-jo-100-000-rekisteroitynta-asiakasta>

leikinomaisuutensa mikäli siihen kohdistetaan sääntöjä. Lisäksi peli tai leikki on aina vapaata toimintaa eikä se koskaan voi olla työtä. Se on ajallisesti ja sijainnillisesti rajattavissa, joka tapahtuu eräänlaisessa ”taikakehässä”, jonka sisällä on voimassa omat sääntönsä. Siihen ei liity materiaalista hyötyä eikä se siten tuota taloudellista etua ja se edesauttaa sosiaalisten ryhmien muodostumista. (Huizinga 1955, 7-13.)

Caillois piti Huizingan määritelmää samanaikaisesti liian kapeana ja liian laajana. Yksi tärkeä osa Caillois’*n* kritiikkiä oli jalostaa pelin ja leikin määritelmiä⁶. Merkittävin ero leikin ja pelin välillä on sääntöjen merkitys. Caillois’*n* mukaan leikissä toiminta perustuu vapaampaan tekemiseen, improvisaatioon ja enemmän roolien ottamiseen, joista säännöt saattavat puuttua kokonaan. Sen sijaan peleissä toiminta on vapaata sääntöjen asettamissa rajoissa (Caillois 1961, 8). Rahapelien näkökulmasta Caillois huomioi tärkeän ongelman Huizingan määritelmästä, jossa peli ei voi tuottaa materiaalista hyötyä ja hän muutenkin jättää rahapelit kokonaan mainitsematta. Caillois myöntää, että rahapeleissäkin kyse on lähinnä omaisuuden vaihdosta, eikä pelaamisen tuotoksena synny taloudellista voittoa (emt., 5). On kuitenkin tärkeä todeta, että rahapelaamisen kasvu on synnyttänyt ympärilleen infrastruktuuria, joka sinänsä on tuottanut taloudellista hyötyä. Ammatikseen pelaavat, jotka ansaitsevat pelaamalla, eivät Caillois’*n* mukaan ole pelaajia vaan työntekijöitä (emt., 6).

Caillois luettelee kuusi ominaisuutta peleille, jotka eivät osaltaan eroa valtavasti Huizingan esittämistä leikin määritelmistä. Ne ovat toiminnan vapaus, erillisuus muusta elämästä, epävarmuus lopputuloksesta, taloudellinen tuottamattomuus, ne ovat sidottuja sääntöihin sekä peleihin liittyvä uskottelu omasta todellisuudesta (emt., 9-10). Järvinen ja Sotamaa (2002) ovat tiivistäneet nämä kolmitahoiseksi määritelmäksi. Heidän mukaansa peli on toimintaa, jolle on muodolliset ja etukäteen sovitut säännöt, jotka säätelevät pelin etenemistä sen keston ajan. Lisäksi peliin on sisällytetty määrälliset määritelmät voitosta ja häviöstä sekä saavutuksista ja menetyksistä. Kolmanneksi pelin tapahtumat ovat siinä mielessä epätodellisia, että pelaaja on turvassa niiden vaikutuksilta;

⁶ Termien peli ja leikki määrittelemisessä on huomionarvoista se, että monissa eurooppalaisissa kielissä, kuten Huizingan äidinkielellä hollannissa, ei ole eroa sanojen ”peli” ja ”leikki” välillä suomen kielen tapaan (vrt. esim. englannin *game*).

pelin tapahtumilla on toinen status kuin muun maailman tapahtumilla (Järvinen & Sotamaa 2002, 10). Tämä kolmas määritelmä on ongelmallinen niin rahapeleissä kuin peleissä yleensä. Jo pelkästään rahan läsnäolo pelissä rikkoo ”pelimaailman” ja arkitodellisuuden välistä rajaa. Pelin määrälliset voitot ja häviöt vaikuttavat myös pelin päätyttyä.

Tarkastelen pokerin eri ulottuvuuksia Caillois’n tekemän pelien jaottelun mukaisesti. Hän esittää pelejä jaettavaksi neljään eri kategoriaan riippuen siitä, hallitseeko pelissä eniten kilpailu (*agôn*), sattuma (*alea*), jäljittely tai mimiikka (*mimicry*) tai huimaus (*ilinx*). Lisäksi näitä kategorioita voi tarkastella pelaamisen asenteeseen liittyvällä akselilla, jonka ääripäitä ovat vapaan improvisaation *paidia* ja sitä käytäntöjen ja sääntöjen avulla hillitsevä *ludus* (Caillois 1961, 13). Pelaamiseen liittyvän asenteen vaihteluero *paidian* ja *luduksen* välillä on kuvattavissa esimerkiksi sattumaan pohjautuvien pelien kesken. Niissä esimerkiksi lottoarvonta edustaa pitkälle säänneltyä peliä kun taas kruuna ja klaava –peli edustaisi vapaamuotoisempaa arvontaa (emt., 36).

Kilpailussa kaksi tai useampaa kilpailijaa tai joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan ja alkuasetelma pyritään saattamaan mahdollisimman tasapuoliseksi kaikille kilpailijoille (emt., 14). Täysin tasapuoliseen alkuasetelmaan ei aina kuitenkaan päästä. Pokerissakin esimerkiksi viimeisenä vuorossa oleva pelaaja voi hyötyä muiden pelaajien aiemmin tekemien panostusten epäsuorista vihjeistä (Järvinen & Sotamaa 2002, 12). *Agônissa* edellytetään harjoittelua, keskittymistä ja pitkäjänteistä panostusta (Caillois 1961, 15). Tämä on myös pokerille ominaista, sillä useat menestyneet pokerihait ovat aloittaneet pelaamisen jo varhaisessa iässä. Vaikka pokerissa kokemuksella on suuri merkitys pitkän aikavälin menestykselle, on useille rahapeleille ominainen sattuma osallisena myös pokerissa. Sattuma on *agônin* vastavoima, joka kumoaa harjoittelun ja taidon merkityksen. Sattumaan pelaajilla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa ja se on luomassa myös pelin viehätystä (emt., 17). Pokerissa sattumaa edustaa korttien jako, jonka jälkeen kilpailuelementti ottaa vallan.

Sattuma voi tasoittaa ammattilaisen ja aloittelijan välistä eroa, joka on olennaisesti auttanut pokerin markkinoimista massoille. Yhtenä legendaarisena esimerkkinä tästä on pidetty Chris Moneymakerin voittoa World Series of Pokerin (WSOP) pääturnauksessa. Moneymaker pääsi turnaukseen \$39 dollarin satelliittiturnauksen voittajana, ja nettosi päävoittona \$2,5 miljoonaa dollaria. Vaikka turnausvoitto ei ole ollut pelkästään sattu-

man ansiota, on tapausta käytetty myöhemmin hyödyksi markkinoimalla pokeria ”kuka tahansa voi voittaa” –teemalla (Svartsjö ym. 2008, 20). Kilpailu ja sattuma ovat pelaajan kannalta vastakkaisia. Kilpailussa lopputulokseen pyritään vaikuttamaan kaikin mahdollisin keinoin ja sattumassa luotetaan johonkin oman vaikutuspiiriin ulkopuoliseen voimaan. Ne ovat kuitenkin yleensä yhdistettynä korttipeleissä (Järvinen & Sotamaa 2002, 14).

Caillois’*n* kolmas kategoria, mimiikka, tuo pokeripeleihin sen ominaisuuden, joka muistuttaa rahapelien muodoista puuttuu. Yleensä rahapeleissä vastustajaa ei ole tai sitä korvaamassa on pelinjärjestäjä, jonka pelaaminen on ennalta määrättyä. Tällöin pelaajalla ei ole mahdollisuuksia vaikuttaa siihen, miten vastustaja pelaa. Pokerissa bluffaaminen eli vastustajan hämääminen on tärkeä osa pelimekaniikkaa. Vaikka Caillois kategorisoi mimiikkaan perustuviin peleihin ja leikkeihin teatteriesitykset ja draamalliset tulokset, yhtä lailla pokerissa vastustajaa pyritään hämäämään luomalla vääristynyt kuvitelma aidosta pelitilanteesta. Lisäksi pokerin medioitumisen myötä pokeriturnauksista on tullut isoja yleisöjä kiinnostavia speaktaakkeleita, ja siten verrattavissa esimerkiksi urheilutapahtumiin. Urheilutapahtumat Caillois’*n* mukaan edustavat mimiikkaa, vaikkakin rooli silloin on katsojalla (Caillois 1961, 22). Tässä mielessä pokeri ja sen internetissä pelattavat versiot eroavat toisistaan, sillä verkossa pelatessa bluffaamisen havaitseminen vaikeutuu, sillä vastustajan reaktioita ja ulkoista olemusta ei voi nähdä. Jos kilpailukategoriaan voidaan sijoittaa urheilulajit ja sattumakategoriaan ne rahapelit, jotka perustuvat puhtaasti onneen, on pokerille oma kategoriansa, sillä siinä ilmenee kolmea Caillois’*n* mainitsemaa pelien ominaispiirrettä. Kolmen ominaisuuden yhdistelmä ei ole kuitenkaan harvinaista ja sitä esiintyy muun muassa lautapeleissä ja tietokoneroolipeleissä (Järvinen & Sotamaa 2002, 22).

Neljännän kategorian peleissä pyritään saavuttamaan huimausta (*ilinx*) tai paniikin tunnetta, mutta kuitenkin nautintoa tuottaen. Caillois’*n* mukaan tämän kategorian pelejä edustavat hyvin huvipuistolaitteet, mutta kategoriaan lasketaan kuuluvaksi myös pukkihyppelyn tyyppiset lastenleikit (Caillois 1961, 23-26). Pokerin ja muiden rahapelien sekä *ilinx*-kategorian välinen suhde on haasteellinen. Pelaajalle saattaa syntyä huimausta muistuttavia tunteita varsinkin uhkapelaamisessa. Caillois kuitenkin käsittelee huimausta nimenomaan fyysisten tekijöiden ja teknisten apuvälineiden aiheuttamana tunnetilana. Lisäksi on epävarmaa, aiheuttaako uhkapelaamisessa huimaus aina nautintoa, tai onko se pääasiallinen tarkoitus pelaajalle. Caillois ei mainitse minkään pelin sisältä-

vän kaikkia neljää eri kategoriaa. On kuitenkin todettu, etteivät Caillois'n määritelmät täysin päde nykyaikaisissa peleissä (Järvinen & Sotamaa 2002, 20). Nämä seikat huomioiden katson pokeriin olennaisesti liittyvän kuitenkin vain kolme ensiksi mainittua kategoriaa.

Pokerin määrittelyssä pelinä on siis huomioitava, että se sisältää niin kilpailullisia piirteitä kuin täysin sattumaan verrattavia ominaisuuksia. Tähän lisätynä mahdollisuus vaikuttaa pelitilanteeseen teeskentelyllä, voidaan pokerin katsoa eroavan monista muista rahapeleistä.

2.5 Nykymuotoinen nettipokeri

Pokerilla on pitkä historia mutta peli on merkittävästi muuttunut viimeisen kymmenen vuoden aikana internet-pelaamisen yleistymisen myötä. Nykymuotoisen pokerin oletetaan polveutuvan eurooppalaisesta korttipelistä *poque*. Ranskalaisiirtolaisten mukanaan tuoma peli kehittyi 1800-luvun alussa vaihteittain. Aluksi pelissä käytettiin 20 kortin pakkaa, minkä jälkeen korttipakka laajennettiin nykyiseen 52 korttiin. 1800-luvun loppupuolella peliin kehitettiin korttien vaihto-ominaisuus (*draw*). Vuosikymmenien saatossa pelimuodot kehittyivät ja pelivalikoima laajeni. (Schwartz 2006, 249-250.) Yhdysvaltalaiset kasinot pudottivat niitä kuitenkin pelivalikoimasta kannattomuutensa takia 1970-luvulla. Pokeria pidettiin sisäänvetotuotteena, jolla pelaajat saataisiin pelaamaan kasinolle paremmin tuottavia pelejä. Kun näin ei käynyt, pokerin tarjontaa vähennettiin (Valkama 2006, 22-23). Internetin käytön yleistyminen ja pokerin nousu muoti-ilmiöksi kuitenkin muuttivat suunnan. Internetin yleistymisen ohella kaksi verkkopelaamisen kannalta tärkeää kehitysaskelta otettiin 1990-luvun puolivälissä. Tuolloin kehitettiin ensinnäkin ensimmäinen rahapelaamiseen soveltuva ohjelmisto ja toisekseen turvallisen, verkon yli tapahtuvien rahasiirtojen mahdollistava protokolla (Williams & Wood 2007, 6). Ensimmäiset nettikasinot avattiin vuonna 1995, mutta tuolloin sivustot tarjosivat lähinnä vedonlyöntiä ja arpapelejä. Ensimmäisen pokerihuoneen verkossa tarjosi Planet poker vuonna 1998 (emt., 6-7).

Nettipokerin kultakausi alkoi Yhdysvalloista vuonna 2003, kun ensimmäiset pokeriohjelmat ja televisoidut pokeriturnaukset alkoivat. Alkoi pokeribuumi, joka levisi Yhdysvalloista muuallekin maailmaan. Esimerkiksi vuonna 2004 18 % yhdysvaltalaisista pelasi pokeria (American Gaming Association 2009, 34). Pelaaminen on kuitenkin hiljen-

tynyt muutaman vuoden jälkeen ja vuonna 2008 amerikkalaisista pokeria pelasi enää noin 11 % (emt., 34).

Arviot suomalaisten pokeripelaajien määrästä vaihtelevat huomattavasti, ja tutkimustulosten vertailu on hankalaa. Brittiläisen tutkimusyrityksen vuonna 2009 tekemän kartoituksen mukaan Suomen aikuisväestöstä vähintään kerran kuussa nettipokeria pelaa hieman alle 200 000 suomalaista (Poker players research 2009). Luvun validiutta voidaan verrata kotimaiseen tutkimustietoon. Yhdistämällä Taloustutkimuksen vuoden 2007 luvuissa PAFille sekä ulkomaisilla pokerisivustoilla pelaavat yhteensä 4 prosenttia vastaajista (olettaen, että vastaajat ovat pelanneet vain jommassakummassa vaihtoehdoista) saadaan lukemaksi n. 170 000 yli 15-vuotiaista suomalaisista. Pelaajabarometri vuodelta 2011 tarjoaa tuoreempaa tietoa. Siinä 10-74 -vuotiaista suomalaisista 2,9 % ilmoitti pelaavansa nettipokeria vähintään kerran kuukaudessa (Karvinen & Mäyrä 2011, 41). Väkilukuun suhteutettuna se tarkoittaa reilua 120 000 henkilöä. Lukujen vertailu on hankalaa useastakin syystä. Poker players researchin tutkimuksesta ei ollut saatavilla taustatietoja esimerkiksi suomalaisten vastaajien määrästä. Lisäksi kaikki kolme tutkimusta on tehty eri vuosina ja niihin on haastateltu eri määrä pelaajia eri ikäjakauman perusteella. Lukujen perusteella voidaan kuitenkin olettaa, että aktiivisten pelaajien määrä Suomessa vaihtelee sadan ja kahden sadan tuhannen väliltä.

Nettipokerissa pelaajat pelaavat virtuaalisissa pöydissä, joissa pelaajien sijaan pöydän ympärillä ovat vain avatar-hahmot (ks. kuva 2).



Kuva 2: Näkymä pokeripöydässä RAY:n nettiselainversiossa. Näkymän lisäksi alareunassa on paneeli eri toimintavaihtoehdoille.

Keskustelu pelaajien kesken on mahdollista chat-ruudun avulla. Tämän lisäksi käyttöliittymässä on näppäinvalikoima eri panostustoiminnoille. Niiden avulla pelaaja kommunikoi järjestelmän kanssa, kuinka hän omalla vuorollaan haluaa toimia.

Puhuttaessa nettipokerista katetaan nimityksellä usein monia eri pokerin variaatioita. Nettipeleissä suosituin versio pokerista on Texas hold 'em. Muita suosittuja versioita ovat esimerkiksi Omaha ja 7 card stud. Pääasiallisesti eri pokerit eroavat toisistaan pelaajille jaettavien korttien määrässä. Esimerkiksi Texas hold 'emissa pelaajalla on käytössään pöytäkorttien lisäksi kaksi taskukorttia, kun taas Omahassa pelaajille jaetaan neljä taskukorttia. Peliversioiden lisäksi pelit ovat jaettu panostusmahdollisuuksien mukaan joko no-limit, pot-limit, fixed-limit tai limit -versioihin. No-limitissä pelaaja voi panostaa kaikki jäljellä olevat merkkinsä milloin haluaa (*all in* -tilanne). Pot-limitissä pelaaja voi panostaa kerrallaan maksimissaan sen määrän, joka pelin potissa jo on. Fixed-limitissä panostuksen määrä on vakio, pelaaja voi vain päättää panostaako vai ei. Limitissä taas panostuksen määrä on ennalta määrätty ja korotuskertojen määrä rajattu (Svartsjö ym. 2008, 18). Kolmas jako pelien välillä on käteispelien ja turnauspelien välillä. Käteispeleissä pelataan rahan arvoisilla pelimerkeillä ja voittoa kertyy pottien voittamisesta. Turnauksissa voittopotti koostuu pelaajien sisäänostosummista (*buy-in*) ja mahdollisesti uusintasisäänostoista (*re-buy*), joka jaetaan kunkin turnauksen voittorakenteen mukaan parhaille pelaajille. Turnauspeli päättyy pelaajan kohdalla silloin, kun sisäänostolla saadut turnausmerkit loppuvat. Käteispelissä pelaaja voi poistua pelistä milloin haluaa. Käteispelissä pelaajia on maksimissaan 10 yhdessä pöydässä. Internet-pelaamisen myötä turnauspelien osallistujamäärät voivat olla useita satoja.

Pokerissa pelinkulku jakautuu korttien jakoon ja niiden välisiin panostuskierroksiin. Esimerkiksi Texas hold 'em:ssa pelaaja pyrkii muodostamaan mahdollisimman hyvän viiden kortin pokerikäden kahdesta omasta kortista ja viidestä yleisestä kortista. Näitä kahta omaa korttia kutsutaan yleisesti taskukorteiksi (*pocket cards*) ja viittä yleistä korttia pöytäkorteiksi (*board cards*). Pöytäkortit paljastetaan pöytään kolmessa eri vaiheessa, joista jokaista edeltää panostusvaihe. Lisäksi viimeisen kortin jälkeen on vielä yksi panostusvaihe. Aluksi pelaajille jaetaan taskukortit ja siirrytään ensimmäiseen panostusvaiheeseen, jossa vuorollaan pelaaja voi luovuttaa (*fold*), panostaa (*bet/raise*) tai maksaa (*call*) korkeimman jo pöydässä olevan panoksen. Panostuskierros päättyy kun pelaajat ovat joko luovuttaneet tai maksaneet korkeimman panostuksen. Tämän jälkeen pöytään avataan kolme ensimmäistä pöytäkorttia (*flop*) ja alkaa uusi panostuskierros.

Näin etenemällä panostuskierroksittain jaetaan vielä neljäs kortti (*turn*) ja viides kortti (*river*). Mikäli jonkun pelaajan tekemää panostusta tai korotusta ei kukaan muu pelaaja suostu maksamaan, jako päättyy ja voittaja saa jaon potin itselleen. Täten kaikkia kortteja ei välttämättä koskaan nähdä, eikä myöskään voittajan käyttämiä taskukortteja. Vain mikäli viimeisen river-kortin jälkeen kaksi tai useampi pelaaja ovat sijoittaneet panostuskierroksella saman määrän, tulee show down -tilanne, jossa katsotaan, kenellä pelaajista on paras pokerikäsi.

Verkon välityksellä pelaaminen on avannut mahdollisuuden kehittää sekä pelin sisään että sen ympärille eri ominaisuuksia, joilla pyritään tarjoamaan pelattavaa mahdollisimman erityyppisille pelaajille. Netissä pelaaminen mahdollistaa laajan skaalan pelipanosten määrään aina sentin alkupanoksista useiden satojen eurojen turnauspeleihin. Aloittelijat voivat kokeilla ilmaisturnauksissa tai leikkirahalla pelaamista. Varsinkin rahakkaampiin turnauspeleihin voidaan houkuttaa pelaajia satelliittiturnauksilla, joissa sisäänoston hinta on varsinaista turnausta pienempi ja voittoina on osallistumisoikeuksia päätturnaukseen. Kokeneemmille ja aktiivisille pelaajille ulkomaiset palveluntarjoajat ovat kehittäneet erilaisia bonusjärjestelmiä pelaajien houkuttelemiseksi sivustoilleen. Yleisin näistä on ns. rakeback-ominaisuus. Koska nettipokerissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, toisin kuin muissa kasinopeleissä, palveluntarjoaja kerää tuottoensa talon osuutena eli ns. rakena, joka on yleensä pieni prosenttiosuus jokaisesta pelatusta käteispelipotista tai turnauksen sisäänostosummasta. Rakeback-sopimuksella pelaaja saa osan (yleisimmin 25-35 %) maksamistaan rakeosuuksista takaisin (Svartsjö ym. 2008, 19). Osuuksien takaisinmaksuille on tiettyjä ehtoja ja vaihtoehtoja riippuen peliyhtiöistä. Toinen merkittävä bonusjärjestelmä on talletusbonukset, joita tarjotaan niin kasinopelien kuin nettipokerin pelaajille. Talletusbonuksilla pelaajalle tarjotaan talletuksen yhteydessä ylimääräistä pelirahaa, jonka pelaaja voi nostaa pelitililtään jälleen tiettyjen ehtojen täytyttyä. Yleisimmin tällainen ehto on kierrätysehto, jossa saatu talletusbonus on pelattava esimerkiksi 25 kertaa tarkoin määritellyissä peleissä tai automaateissa, ennen kuin bonus on nostettavissa pelitililtä. Kierrätyksen suorittamiseksi on myös aikaraja, joka on keskimäärin 1 - 3 kuukautta.⁷ Näillä bonuksilla kilpaillaan muita pelisivustoja

⁷ Tarkemmin pelien sääntöihin ja bonuksiin voi tutustua esim. osoitteessa: <http://nettipokeri.info/>

vastaan. Lisäksi pelaamisen yhteydessä voi tukeutua pokerianalyysiohjelmiin, joiden avulla pelaaja saa kerättyä tilastotietoa pelitapahtumista näkyväksi pöytänäkymään.

Kun RAY:n pelipalvelu aukesi marraskuussa 2010, pokeripelien osalta valikoimaan kuului Texas hold 'em, Omaha, Omaha hi/lo, 7 card stud sekä Razz. Rake eli talon osuus vaihteli, mutta esimerkiksi käteispeleissä se oli noin 3 %. Pelitilit ja pelaaminen alistettiin myös erilaisille rajoituksille. Tutkielman teon aikana samanaikaisesti oli mahdollista pelata maksimissaan kuudessa pöydässä. Pelitilillä sai maksimissaan olla 3000 euroa, sekä päivittäiset tappiot automaatti- ja pöytäpeleihin saivat korkeintaan olla 500 euroa kumpaankin. Pelitilin maksuliikenne oli suljettu klo 00-06 välisenä aikana. Pokerianalyysiohjelmien käyttö sivustolla oli estetty, eikä RAY tarjonnut talletusbonuksia tai rakeback-sopimuksia. Viranomaisien määräämien rajoitusten lisäksi pelaaja voi säätää itselleen tarkemmin esimerkiksi vuorokausikohtaisia tappiorajoja.

2.6 Pelaajat ja pelikokemus nettipokerissa

Kansainvälisissä nettipokeritutkimuksissa pelaajien on todettu olevan yleisemmin miehiä ja iältään nuoria, varsinkin verrattuna muihin verkkorahapelaajiin (Parke ym. 2007, Williams & Wood 2007). Yli 10 000 vastaajaa 96 maasta keränneessä verkkorahapelitutkimuksessa pokerinpelaajista noin kolme neljäsosaa oli miehiä vastaajien keski-ikä ollessa yleisimmin 26–35 vuoden välillä. Vastaavasti nettikasinopelaajista naisia oli hiukan yli puolet ja ikä yleisimmin 46-55 vuotta. Pokeria pelanneiden vastaajien keski-vertopelitapaan kuului pelata parin tunnin sessioissa kahdesta kolmeen kertaan viikossa. Sen lisäksi keskivertopelaaja oli pelannut kahdesta kolmeen vuotta ja piti kuukausittain annettavaa bonusta tärkeimpänä valintakriteerinä valitsemalleen pelisivustolle. Pelien chat-ominaisuutta oli myös käytetty, muttei kovin usein. (Parke ym. 2007, 6-8.)

Woodin ja Williamsin (2011) tekemä tutkimus vertaili verkkorahapelaajia ei-verkkorahapelaajiin. Tutkimus vahvistaa pokerin luonnetta vahvasti miesten harrastuksena. Verkkorahapelaajista miehiä oli 78 prosenttia keski-ikä ollessa hieman alle 46. Pokerinpelaajissa miesten osuus nousi 84 prosenttiin. Ei-internet-pelaajiin verrattuna nettipelaajat olivat tavallisemmin kokopäiväisesti työllistettyjä sekä opiskelijoita (Wood & Williams 2011, 5-8). Vastaavasti korkea koulutustausta on todettu verkkorahapelaajilla yleiseksi (Wood & Williams 2007, 530).

Nettipokeritutkimuksissa on viime aikoina kiinnitetty huomiota pelaajien pelitottumuksiin ja pelityyleihin. Verkkorahapelaajia motivoi pelaamiseen muutkin tekijät kuin raha, kuten rentoutuminen ja jännitys (Parke ym. 2007, 6). On esitetty, että etenkin taitoa edellyttävissä nettipeleissä keskitytään pelaamiseen ja vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa siirtyy pelaamisen ulkopuolelle esimerkiksi keskustelufoorumeille (emt., 6-7). Nettipokerinpelaajat vierailivat keskustelufoorumeilla muita verkkorahapelaajia useammin, sekä seurasivat niitä useammista eri syistä. Motivaatiota keskusteluiden seuraamiseen lisää mahdollisuus keskustella pelitavoista (emt., 11).

Pelivuosien määrällä on todettu olevan suora verrannollisuus pelaamisaktiivisuuteen ja pelisessioiden pituuteen, mutta myös pelaamisen tuotollisuuteen (Griffiths ym. 2010, 84). Samainen tutkimus kartoitti nettipokerin parhaimpia ja huonoja puolia pelaajan näkökulmasta. Tutkimuksen 422 vastaajaa (keski-ikä 21) luettelivat avoimissa kysymyksissä nettipokerin pelaamisen suurimmiksi eduiksi sen helppouden, mahdollisuuden pelata muualla asuvien kavereiden kanssa tai tehdä samanaikaisesti muuta. Lisäksi pokeri oli tapa tienata rahaa sekä opetella pelaamista (emt., 85). Kolikon kääntöpuolella olivat rahan häviäminen ja rahan merkityksen hämärtyminen. Lisäksi pelaajat epäilivät pelin luotettavuutta ja kritisoivat nettipokerin pelaamisen vievän aikaa. Vastustajan reaktioita ei myöskään pystynyt seuraamaan samalla tavalla kuin kasvokkain pelatessa (emt., 86).

Vertailtaessa ammattilaispelaajan ja satunnaispelaajan eroja heidän pelitaktiikoissaan ja -tavoissaan havaittiin, että ammattilainen on laskelmoivampi ja hillitympi, kun taas satunnaispelaajalle peli on viihdettä, jossa ollaan valmiita ottamaan riskejä jännityksen synnyttämiseksi. Siinä, missä ammattilaispelaaja pelaa useampaa pokeripöytää kerrallaan ja kerää muista pelaajista tietoa sekä yrittää pelata heikkoja pelaajia vastaan, satunnaispelaaja pelaa ketä tahansa vastaan ja on sosiaalisesti aktiivisempi pelin aikana. (McCormack & Griffiths 2011, 5-11.)

Vastaavanlaisessa ruotsalaisilla pelaajilla teetetyssä tutkimuksessa satunnaispelaajaksi (casual player) määriteltiin ne pelaajat, jotka suosivat nettipokeria, koska se on tavalliseen pokeriin verrattuna aloittelijalle helppo tapa oppia pelaamaan, ja sitä on mahdollista pelata pienillä panostasoilla. Lisäksi he pitivät mahdollisuudesta tehdä samanaikaisesti muutakin. Myös jännitys ja sosiaalisuus viehätti netissä pelaamisen aikana. Näistä tekijöistä sosiaalisuus erotti satunnaispelaajat selkeimmin ammattilaispelaajista, joille

taas tärkeimmät motivaatiotekijät pelaamiselle olivat rahan ansaitseminen ja mahdollisuus pelata eri taktiikoilla. Ammattilaispelaajat mainitsivat näiksi taktiikoiksi muun muassa heikoimpia pelaajia vastaan pelaamisen ja useampien pelinimien käyttämisen. Taktiikoihin kuuluivat myös muiden pelaajien psyykkaaminen tai ärsyttäminen chatin kautta. Tämän tyyppisten pelistrategioiden käyttäminen sai huomiota muutamilta satunnaispelaajilta. Pelaajat pitivät tällaista toimintaa töykeänä ja sillä saattoi olla negatiivisia vaikutuksia miellyttävien pelikokemusten syntymiseen. Pelaajien havaintojen mukaan pelioperaattori ei usein havainnut tai puuttanut tällaiseen toimintaan, mikä saattoi edistää pelaamisen lopettamista tai vaihtamista toiselle sivustolle. (Wood & Griffiths 2008, 85-88.)

Tutkimuksessa käsiteltiin myös käyttöliittymän visuaalisuutta sekä pelisivuston luotettavuuteen liittyviä asioita. Pelisivuston visuaalinen selkeys ja helppo ymmärrettävyys olivat tärkeitä asioita. Pääosalle pelaajista prameat grafiikat eivät parantaneet pelikokemusta. Sivuston luotettavuutta paransi asiakaspalvelu. Ammattilaispelaajat kokivat tärkeäksi, että asiakaspalvelussa suhtauduttiin heidän yhteyskatkosten aiheuttamiin ongelmiin myönteisellä tavalla. Muutoin halukkuus pelisivustolla pelaamiseen väheni. Luottamusta lisäsivät myös vastuullisuustyökalujen näkyvyys sivustolla. Työkalut ovat konkreettinen osoitus peliyhtiön rehellisyydestä ja vastuullisesta politiikasta, minkä mukaan pelaajia autetaan hallitsemaan omaa pelaamistaan. Enemmistö haastateltavista koki peliyhtiön olevan vastuussa peliongelmiin alttiista pelaajista. Mielikuva rehellisestä peliympäristöstä auttoi nauttimaan voitoista enemmän, sillä osa pelaajista ei kokenut mielekkääksi voittoa peliongelmiin kärsiviltä pelaajilta. Ruotsalaispelaajat pitivät myös maanmiehiään taidollisesti parempina muiden maiden pelaajiin verrattuna. Heidän mielestään tällainen mielikuva ruotsalaispelaajista oli myös joillakin ulkomaalaisilla pelaajilla. (emt., 87-94.)

Pelityyliin ja pelaajien mieltymysten tutkiminen liittyy olennaisesti siihen, miten pelaajat kokevat pelejä ja mitkä tekijät vaikuttavat pelikokemusten muodostumiseen. Raha-pelien ominaisuuksien vaikutusta pelikokemukseen on tutkittu lähinnä kolikkoautomaattien osalta, tällöinkin ongelmalliseen pelaamiseen vaikuttavien tekijöiden kantilta (esimerkiksi Griffiths 1993, Schull 2005). Vaikka niissä on tutkittu tarkallakin tasolla esimerkiksi erilaisten visuaalisten tekijöiden tai pelimekaanikan merkitystä pelikokemusten syntyyn ja vahvistumiseen, ei niitä voi suoraan siirtää nettipokerin tarkastelemiseen pelien erilaisuuden vuoksi. Ongelmana on myös se, että tälläkin saralla tutkimus

on enemmän painottunut ongelmien syntymistä edesauttaviin pelielementteihin kuin siihen, mitkä tekijät edesauttavat miellyttävien rahapelikokemusten syntyä (Svartsjö ym. 2008, 24). Paloheimo (2010) on tarkastellut verkkorahapeliin vetovoimatekijöitä eritoten pokerin näkökulmasta. Paloheimon mukaan rahapeliin verkkoversioissa pystytään vahvistamaan audiovisuaalista kokemusta uudenlaisten grafiikoiden avulla sekä tekemään peleistä pitkäkestoisempia (Paloheimo 2010, 34-35). Näin verkkorahapeleissä pyritään digitaalisten pelien tutkimuksen puolella käytettyyn immersiiiviseen pelikokemukseen, jossa pelaaja uppoutuu pelimaailmaan. Vaikka Paloheimon mukaan digitaalisten pelien osalta todetut onnistuneen pelikokemuksen tekijät, kuten viihteellisyys, eivät välttämättä täysin ole käytettävissä rahapeliin puolella, huomioi hän rahapeliteollisuuden puolella viitteitä viihteellisuuden lisääntymisestä. Tästä kehityksestä osaltaan kertovat suuret pokeriturnaukset, jotka televisioidaan suurelle yleisölle. Paloheimo tarkastelee 3D-grafiikkaan vahvasti nojautuvan pkr.com -nimisen pokeripalvelun pelikokemusta Ermin ja Mäyrän (2005) SCI-mallin pohjalta. Kyseisessä mallissa on kolme peruselementtiä: haasteeseen, mielikuvitukseen ja aisteihin perustuva immersio. Haasteeseen perustuvassa immersiossa ihannetilanne on pelaajan taitojen ja pelin haasteiden välinen tasapaino. Mielikuvitukseen perustuvassa immersiossa pelaaja samaistuu pelin tarinaan tai hahmoon, kun taas aisteihin perustuvaan immersioon vaikuttaa pelin audiovisuaalisuus (Ermi & Mäyrä 2005, 7-8).

Pkr.com:in 3D-mallinnetut peliavatat, -pöydät ja ympäröivä maailma tuo Paloheimon mielestä lisää immersiiivisyyttä kaikkien kolmen elementin kautta. Näitä ovat muun muassa pelihahmon ulkonäön ja virtuaalisen peliympäristön muokkaaminen sekä muiden pelaajien mahdollinen ärsyttäminen pelihahmon liikkeillä ja eleillä (Paloheimo 2010, 38-40). Pelaajahahmon ja peliympäristön muokkaamisella pyritään aisteihin perustuvaan immersioon, kun taas elekielellä ärsyttäminen vaatii taitoa ja edesauttaa siten haasteeseen perustuvaa immersiota. Tuomalla peliin näyttävämpää grafiikkaa sekä monipuolisempia pelitoimintoja edistetään yhdessä mielikuvitukseen perustuvaa immersiota. Tämä esimerkki kuvastaa hyvin, kuinka nettipokerissa pelin rakenteellisilla ratkaisulla voidaan vaikuttaa pelikokemukseen ja kuinka verkkoympäristössä voidaan tarjota erilaisille mieltymyksille sopivia rahapelejä.

Edellä mainittujen tutkimusten perusteella voidaan todeta, että pokeriin ja sen pelaamiseen suhtaudutaan eri pelaajatyypin välillä eri tavalla. Pelaajat myös kokevat pelaamisen eri tavalla. Svartsjö ym. (2008, 1-55) kartoittivat nettipokerin vetovoimatekijöi-

den vaikutusta erityyppisten pelaajien pelikokemukselle. Peluuttamalla pokerinpelaajia heidän omalla pelirahalla tutkittiin pelaajien fysiologisia reaktioita pelitilanteissa sekä tuntemuksia haastattelemalla pelaajia pelisession jälkeen. Tutkimukseen osallistui kymmenen pelaajaa, jotka jaettiin kahteen viiden hengen ryhmään sen mukaan, oliko heillä aiemmin ollut ongelmia pelaamisen hallinnan kanssa (riskiryhmä) vai ei (vertailuryhmä). Tutkimus poikkeaa monipuolisella lähestymistavallaan rahapelitutkimusten valtavirrasta.

Tutkimuksessa havaittiin, että kahden ryhmän suhtautumista nettipokerin pelaamiseen voitiin kuvailla karkeasti yleistäen järkeen ja toisaalta tunteeseen pohjautuvana. Ryhmi-en piirteitä vertailtiin muun muassa pelimotivaatioiden ja vetovoimatekijöiden sekä pelaamisen hallinnan ja orientaation kautta. Riskiryhmässä motivaatiotekijöistä korostui rahan ansainnan lisäksi jännityksen hakeminen, kun taas vertailuryhmässä mielenkiinto pelaamiseen perustui omien taitojen kehittämiseen. Pelaamisesta saatava hyöty eri aikavälillä näkyi myös siinä, että riskiryhmässä olevat asettivat yksittäisille sessioille tavoitteita, kun taas vertailuryhmässä pelaamista tarkasteltiin paljon pidemmällä aikavälillä. Pelaamisen hallinnan osalta ryhmiä erotti se, että riskiryhmäläiset pystyivät paremmin analysoimaan ongelmapelaamisen kokemusta ja siihen mahdollisesti johtavia syitä. Vertailuryhmässä samaistumista ongelmapelaajan asemaan ei ollut nähtävissä, vaan asiaa tarkasteltiin omien pelitaitojen kautta. Kahden ryhmän välillä oli myös yhtäläisyyksiä. Pelaamisen motiivina oli pääsääntöisesti rahan ansaitseminen, joka vaikutti myös pelikokemusten tulkintaan. Pelikokemusta tarkasteltiin pitkälti voittojen ja tappioiden kautta. Lisäksi pelaajilla oli vahva käsitys siitä, kuinka peliä tulisi pelata ja tätä pelityyliä toteuttamalla oli mahdollisuus hallita pelitapahtumia tietyssä määrin. (Svartsjö ym. 2008, 1-55.)

2.7 Ruotsin kansallinen nettipokerisivusto

Suomessa kotimaisen nettipokerin ympärillä käyty julkinen keskustelu sisälsi samoja piirteitä, mitä käytiin Ruotsissa, kun maan valtio-omisteinen peliyhtiö Svenska Spel aloitti nettipokeripalvelun 2006. Tryggvesson (2007) tutki kansallisen nettipokerin lanseeraamisen vaikutusta ruotsalaisten nettipokerin pelaamiseen vuoden 2006 aikana. Hän pyrki luomaan yleiskuvaa nettipokeri-ilmiöstä ja selvitti, miten ruotsalaiset nettipokeria pelaavat, miten nettipokerin pelaajat eroavat muista rahapelaajista ja mitä vaikutuksia

kansallisen nettipokerin lanseeraamisella oli pelaamiseen itse Svenska Spelin sivustolla kuin muilla sivustoilla (Tryggvesson 2007, 13).

Ruotsin rahapelijärjestelmä on Suomen kaltainen. Toimijoita on tosin useampi, joista Svenska Spelin osuus rahapelimarkkinoista on suurin, n. 53 % (Lotteriinspektionen 2008, 4). Perusteluissaan yhtiö halusi houkutella aiemmin ulkomaisilla sivustoilla pelaavia ruotsalaisia siirtymään kotimaisen palvelun piiriin ohjaten näin ulkomaille valuvia tuottoja takaisin kotimaahan (Tryggvesson 2007, 11). Lisäksi ongelmapelaamista saadaan rajoitettua sivustolle tulevan ohjelman avulla. Aie herätti vastusta muun muassa sikäläisen kansanterveyslaitoksen Statens folkhälsoinstitutin ja rahapeli-toimijoita valvovan organisaation Lotteriinspektionin kannalta. Nettipokeria pidettiin liian helposti saatavilla olevana ja nopeasti addiktoivana pelinä, jossa pelaaja voi nopeasti yliarvioida omat kykynsä (emt., 11). Lisäksi vasta-argumentteihin kuului, että nettipokerin pelaamista on vaikea kontrolloida pelaamisen tapahtuessa kotona ja peli on netinkäytössä kokeneiden nuorten helposti omaksuttavissa. Vastustajien mielestä kansallinen nettipokeri ei johda ruotsalaisten pelaajien siirtymiseen Svenska Spelin sivustolle vaan päinvastoin, tai sivusto houkuttelee täysin uusia pelaajia. Näin myös peliriippuvaisten määrä nousi (emt, 12).

Lotteriinspektion herätti myös kysymyksen ristiriidasta yhtiön kilpailukyvyn nousulla säännellyillä pelimarkkinoilla. RAY:n nettipokerin tapauksessa on käytetty samoja argumentteja. RAY:n toimitusjohtajan Sinikka Mönkäreen mielestä nopearytmiin ja interaktiivisiin peleihin liittyi suuri peliongelmien riski. Lisäksi monopoliaseman perustelu EU-komissiolle hankaloituu, mikäli kilpaillaan samoilla markkinoilla ulkomaisten yritysten kanssa (Aamulehti 29.5.2008).

Svenska Spel sai luvan nettipokeriin ja sivu avattiin maaliskuussa 2006. Yhtiön vuosikatsauksen mukaan lanseerausvuonna sivusto keräsi n. 137 000 pelaajaa nousten maailman viiden suurimman nettipokerisivuston joukkoon (Svenska Spelin vuosikatsaus 2006, teoksessa Tryggvesson 2007, 13). Luvan edellytykseksi määriteltiin muun muassa 18 vuoden ikäraja pelaamiseen. Lisäksi pelaamiselle asetettiin eri rajoituksia, kuten kuinka suuret tappiot pelaajalle voi maksimissaan tulla ja kuinka kauan yhtäjaksoinen pelisessio voi kestää tietyin väliajoin. Suomessa otettiin käyttöön samanlaisia rajoituksia. Pelipalveluun rekisteröitymisen edellytyksenä on 18 vuoden ikä ja Suomen kansa-

laisuus, jotka tarkistetaan väestörekisterin kautta. Pelisivuston sisältöä käsiteltiin tarkemmin kappaleessa 2.5.

Tutkimuksen mukaan Svenska Spelin sivustolla verrattuna ulkomaisiin sivustoihin pelasi enemmän naisia ja vanhempia pelaajia, mutta sen sijaan pelitavoissa eli pelisessioiden määrässä tai kestossa ei sivustojen välillä ollut eroa (emt., 62-63). Tryggvessonin tutkimuksen mukaan toivottua siirtymistä ulkomaisilta sivustoilta ei näyttänyt tapahtuneen (emt., 64-65). Svenska Spelin tulo nettipokerimarkkinoille ei lisännyt merkittävässä määrin ruotsalaisten nettipokerin pelaamista, toisin kuin mitä muut tutkimukset ovat kertoneet. Peliyhtiön oman ilmoituksen mukaan ensimmäisen vuoden aikana sivustolle rekisteröityi 25 000 täysin uutta pokerinpelaajaa. Tryggvesson huomauttaa, että vertailua on hankala tehdä aikaisemman tilastotutkimuksen vähyyden vuoksi (emt., 63-64). Tutkimuksen tärkeimmät huomiot olivat, että kansallisen nettipokerisivusto ei houkutelut ulkomaisilla sivustoilla pelaavia. Sen sijaan sivusto oli saanut asiakkaakseen pelaajaryhmiä, jotka eivät aikaisemmin olleet pelanneet pokeria (emt., 62). Svenska Spelin nettipokeri näyttäisi tässä valossa jääneen pääasiassa satunnaispelaajien suosimaksi.

Svenska Spelin käyttäjiä on tutkittu myös vastuullisen pelaamisen näkökulmasta. Sivustolla käytössä oleva PlayScan-työkalu antaa pelaajalle mahdollisuuden säätää itselleen pelaamista koskevia rajoituksia tai tarkastella omaa pelaajaprofiiliaan. Kyselyyn vastanneista pelaajista (N = 2348) joka neljäs ilmoitti käyttäneensä PlayScania (Griffiths ym. 2009, 415). Työkalun parhaiksi ominaisuuksiksi nousi rajojen asettamisen lisäksi tietoisuuden lisääntyminen omasta pelaamisesta (emt., 417). Tämä huomio tukee laajempaa kansainvälistä tutkimusta eri vastuullisuustyökalujen hyödyllisyydestä. Kyseisessä tutkimuksessa reilut 10 000 vastaajaa ei nähnyt oman pelaamisen rajoittamista yhtä hyödyllisenä kuin mitä oman pelaajaprofiilinsa tarkastelua ja tietoa pelien kuluttamisesta pidettiin (Parke ym. 2007, 13). Tässä yhteydessä useat pelaajat suhtautuivat epäillen, että vastuullinen pelaaminen olisi vain pelaajan itsensä vastuulla. Myös RAY on ilmoittanut ottavansa PlayScanin käyttöön sivustollaan. Tutkielman teon aikana näin ei kuitenkaan ollut vielä käynyt.

Vaikka pokeri on rahapelinä säilyttänyt muotonsa jo pitkään, on se verkkoympäristöön siirryttyään saanut ympärilleen uudenlaisia muotoja sekä muuttunut paikkaan ja aikaan rajatusta pelimuodosta varsin matalan aloituskynnyksen ilmiöksi, joka houkuttelee hyvin erilaisia pelaajia. Tämän myötä on tarpeellista kartoittaa tarkemmin eri pelaajaryh-

miä ja sitä, miten he pokeria pelaavat. Lisäksi pelin sisäisten ja ulkoisten elementtien merkitys pelikokemukselle on vielä rahapelitutkimusten vähemmistössä. Tähän ongelmaan ovat kuitenkin edellä mainitut tutkimukset antaneet panoksensa, ja tätä panosta pyrin osaltani tällä tutkielmalla täydentämään.

3 TUTKIMUSASETELMA

Tässä luvussa käsitellään tutkimuksen toteutusta. Ensimmäisessä alaluvussa esitellään tutkimuskysymykset sekä sen aihepiiriä ja valintaa koskevia perusteluja. Toisessa alaluvussa esitellään tutkimuksen käytännön toteutusta; miten tutkimus toteutettiin, mitä tutkimusmenetelmiä tutkimuksen teossa käytettiin ja miten tulosten analyysi on tehty. Tämä jälkimmäinen alaluku on jaettu osiin, koska tutkimus on tehty ajallisesti kahdessa osassa sekä kahta erilaista tutkimusmenetelmää hyödyntäen.

3.1 Tutkimuskysymykset

Tutkielmani aiheena on Raha-automaattiyhdistyksen nettipokeripalvelu suomalaisten pokeriharrastajien näkökulmasta. Aiheen valintaan vaikuttivat paitsi oma mielenkiintoni rahapeleihin, myös työhistoriani rahapelialalla. Tärkein vaikuttava tekijä oli kuitenkin aiheen ajankohtaisuus. Kansallisen nettipokeripalvelun aloittaminen osoittaa myös muutosta kotimaisessa rahapelikentässä. Päätös aloittaa suomalaisille suunnattu nettipokeripalvelu oli päinvastainen aiempaan pokeriin liittyvään julkiseen keskusteluun nähden. Palvelun aloittamisen ajankohtaa voidaan pitää varsinaisen pokeribuumin jälkeisenä, sillä nettipokerin suosio on osoittanut laantumisen merkkejä. Kotimaisen nettipokeripalvelun avaaminen ulkomaisten sivustojen rinnalle on kuitenkin erityislaatuinen mahdollisuus tutkia nettipokeria kulttuurisena ilmiönä. Vaikka rahapelaaminen on Suomessa yleistä, vaikuttaa nettipokeri saavuttaneen erikoisen aseman julkisuudessa verrattuna sen suosioon suomalaisten pelaajien keskuudessa. Keskustelua nettipokerista ja RAY:n pelisivustosta kävivät toisaalta poliittiset päättäjät sekä toimijat ja toisaalta sosiaalialojen edustajat. Itse pelaajien suhtautumista asiaan on selvitetty vähän. Tutkielmassa pyritään etsimään vastausta siihen, miten nettipokeriharrastajat suhtautuvat kansallisen pokeripalveluun. Tarkastelemalla heidän näkemyksiään tietystä pelisivustosta on mahdollista saada laajempaa ymmärrystä siihen, miten pokeriharrastajat suhtautuvat harrastukseensa.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. *Millaisia odotuksia suomalaisilla nettipokeriharrastajilla on ollut Raha-automaattiyhdistyksen nettipokeripalvelua kohtaan ennen sivuston aukeamista?*
Tämä kysymys on tutkielmani lähtökohta, sillä sen avulla pyritään kartoittamaan tilannetta ennen palvelun aukeamista sekä luomaan vertailupohjaa toista tutkimuskysymystä varten.
2. *Millaisia pelikokemuksia suomalaisille nettipokeriharrastajille on tullut pelaamalla Raha-automaattiyhdistyksen nettipokeria?* Tällä kysymyksellä pyrin syventämään näkemystä siitä, miten pelaajat kokevat nettipokerin pelaamisen tietyn sivuston peleissä.
3. *Millainen pelaajien odotusten ja RAY:n nettipokerista saatujen kokemusten välinen suhde on?* Kysymyksellä luodaan kokonaiskuvaa siitä, miten pokeriharrastajat suhtautuvat kotimaiseen pokeripalveluun ja miten palvelu on pystynyt vastaamaan pelaajien odotuksiin.

Tutkielman keskiössä ovat suomalaiset nettipokeriharrastajat. Esimerkiksi Svartsjö ym. (2008) kuvailevat nettipokeriharrastajia laajaksi pelaajaryhmäksi, johon kuuluu sekä satunnaisemmin että aktiivisemmin pelaavia pelaajia, joilla ei ole kuitenkaan ongelmia pelaamisensa kanssa. He eivät myöskään pokeriammattilaisten tavoin elätä itseään pokerilla. Oma näkemykseni on samansuuntainen. Tärkein peruste juuri pokeriharrastajien tutkimiseen on se, että pokeriharrastajalla on jo valmiiksi kokemusta nettipokerista muiden pokerisivustojen kautta. Oletan, että heillä on ainakin jossain määrin vertailupohjaa RAY:n nettipokerin arvioimiseen. Ulkomaisissa tutkimuksissa on tutkittu ammattilaispelaajia (*professional player*) tai hupi-/satunnaispelaajia (*recreational/casual player*). Tässä tutkielmassa tutkimuskohteena oleva pelaajaryhmä on tätä jaottelua laajempi, josta ääripäät, pokeria ammatikseen pelaavat sekä aloittelijat, puuttuvat.

3.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusongelmiin on etsitty vastausta kahdesta näkökulmasta, joiden erilaisuuden vuoksi on sovellettu kahta eri tutkimusmenetelmää. Tutkielman ensimmäisessä vaihe-

sa olen käyttänyt tutkimusmenetelmänä verkossa täytettävää lomakekyselyä ja toisessa vaiheessa suoritin pelaajahaastatteluita. Tällä tavalla meneteltyä kahden tutkimusmenetelmän tulokset tukevat toisiaan. Seuraavissa alaluvuissa esitellään käytetyt tutkimusmenetelmät ja analyysit sekä miten itse tutkimus on suoritettu.

3.2.1 Odotuksien kartoittaminen verkkolomakekyselyllä

Tutkimuksen ensimmäisen osion suorittamiseksi tutkimusmenetelmäksi valikoitui verkkolomakekysely. Tutkielman konteksti eli lainsäädännön uudistaminen ja verkkorahapelikentän muutos on uusi ilmiö, ja se sisältää kansallisia ominaispiirteitä. Siksi aikaisempaa tutkimustietoa on kansainväliselläkin mittapuulla tarjolla vähän. Tämän takia lähtökohtana tutkielman teolle oli kartoittaa aihetta mahdollisimman laaja-alaisesti eli pyrkiä selvittämään mahdollisimman monen pokeriharrastajan mielipiteitä. Laajan tutkimusaineiston keräämiseksi kysely on varteenotettava tapa. Perinteisen lomakekyselyn hyötyinä ovat vastaajan mahdollisuus pohtia ja tarkastaa vastauksiaan sekä se, että kysymykset on esitetty aina samassa muodossa. Haittapuolina ovat muun muassa huonot vastausprosentit ja kysymysten väärinymmärrysten vaara (Valli 2001, 101-102).

Koska tutkielman kohteena ovat nettipelaajat, oli tutkimuksen alusta asti selvää, että kysely on luontevaa suorittaa perinteisen lomakekyselyn sijaan verkkolomakekyselynä. Wood ja Griffiths (2007) ovat tutkineet usein internetrahapelaajia, ja he ovat perehtyneet myös tutkimusmenetelmien valintaan verkkorahapelaajia koskevissa tutkimuksissa. Heidän mukaan tutkimuksen suorittamiseen internetin välityksellä on monia hyviä syitä. Nettipelaajat ovat internetin taitavia käyttäjiä, ja verkkolomakekyselyllä on mahdollisuus tavoittaa potentiaalisesti laajasti vastaajia. Verkkolomakkeelle tallentuvat tiedot ovat automaattisesti sähköisessä muodossa, jolloin ne ovat suoraan siirrettävissä tietokoneohjelmiin analyysiä varten. Potentiaalinen vastaajakunta on periaatteessa maailmanlaajuinen, mikä mahdollistaa epätavallisten ja kulttuurienvälisen tulosten vertailun. Lisäksi kyselyä on helppoa markkinoida foorumeilla ja BBS-tyyppisillä virtuaalisilla ilmoitustauluilla. (Wood & Griffiths 2007, 151–152.)

Tutkielman kannalta verkkolomakekyselyn valinta perustuu osittain myös tulosten käsittelyn vaatimaan työn määrään. Koska kyselyllä oli mahdollisuus tavoittaa suuri yleisö, verkkokyselyssä kasvava vastaajajoukko ei lisää työmäärä kuten perinteisessä lomakekyselyssä. Kyselyn päättyessä voidaan siirtyä suoraan tulosten analysoimiseen. Wood ja Griffiths pitävät kyselyä yhtenä parhaimpana keinona online-pelaajien tutkimiseen,

sillä se takaa tarvittaessa täydellisen vastaajien anonymiteetin ja soveltuu hyvin tietyille kohderyhmälle tarkoitetun tutkimuksen suorittamiseen (2007, 155–156).

Verkkokyselyllä on myös heikkoutensa. Yksi olennainen haaste verkkokyselyssä on saadun datan validiteetti. Kuten muissakin kyselymuotoisissa tiedonkeruumenetelmissä, vastaajan itse tekemä tietojen syöttö ja mahdollisuus useisiin vastaukseroihin saattavat vääristää tutkimustuloksia. Usein tällaiset ongelmat on helppo havaita koneellisesti käsiteltävissä tuloslistoissa, mikäli vastaukset ovat numeerisessa muodossa. Yleensä yhdeltä käyttäjältä tulleet vastaukset ovat lähetetty ajallisesti lähekkäin, jolloin samoihin aikoihin syötettyjen vastausten tarkkailu paljastaa väärinkäytön. Keksityissä ja varsinkin liioitelluissa vastauksissa on yleensä havaittavissa sisäistä epä johdonmukaisuutta. (Wood & Griffiths 2007, 154–155.) Verkkokyselyissä ei välttyä myöskään väärinymmärryksiltä. Siksi on tärkeää suunnitella kyselyt huolellisesti ja kohderyhmän mukaisesti. Kyselyn pituus voi turhauttaa vastaajan. Lisäksi tulosten yleistettävyyden ongelma, sillä kyselyn avoimuuden takia kuka tahansa voi vastata. Tämän takia ei saada varmuutta siitä, keitä vastaajat edustavat. (Kinnunen & Mäyrä 2012, tuleva.)

Verkkolomake (ks. liite 1) koostui lopulta 21 kysymyksestä, jotka jakautuivat teemoittain kolmeen eri osioon. Ensimmäisessä osiossa kysyttiin pelaajien demografisista muuttujista ja pelaamisen historiasta. Näihin monivalintakysymyksiin vastaaminen oli pakollista. Toinen osio sisälsi kyselyn ytimenä olleet kysymykset pelaajien odotuksista ja mielipiteistä tulevaa nettipokeripalvelua kohtaan. Odotusten antaminen oli vapaaehtoisista ja vastaukset kirjoitettiin avoimeen tekstikenttään; positiiviset odotukset omaansa ja negatiiviset omaansa. Pelaajien odotuksia tarkennettiin vielä muutamalla mielipidekysymyksellä, joihin vastaaminen oli pakollista. Näillä kysymyksillä pyrittiin saamaan tietoa siitä, miten pelaajat uskoivat sivuston vaikuttavan omaan pelaamiseen sekä yleisemmin pokerin suosioon Suomessa. Nämä teemat valitsin julkisuudessa käsiteltyjen aiheiden pohjalta⁸. Viimeinen osio koostui pelaajien nykyisiä pelitottumuksia ja pelaajien

⁸ Esimerkiksi tiedotusvälineissä esitettyjen kommenttien mukaan kotimaisen nettipokeripalvelun perustamista on perusteltu mm. voittovarojen valumisen ohjaamisella takaisin kotimaahan (esim. HS 29.3.2009 ja 29.4.2009).

mista luotaavista kysymyksistä, joissa vastausvaihtoehtoina käytettiin viisiportaista Likert-asteikkoa. Myös tämän osion kysymyksiin vastaaminen oli pakollista.

Lomakkeen suunnittelussa oli huomioitava se, että tulevasta pokeripalvelusta oli tullut kyselyn avaamiseen mennessä julkisuuteen hyvin vähän tietoa. Tämän takia kysymykset oli kohdistettava mielikuviin, odotuksiin ja pelaajien sen hetkisiin pelitottumuksiin. Pelitottumuksilla tässä tutkielmassa tarkoitetaan tiettyjen nettipokerille ominaisten ominaisuuksien tärkeyttä pelaajalle. Kyselyyn valikoitui seitsemän ominaisuutta, jotka olivat rakeback-sopimusten ja talletusbonuksien tärkeys, pokerianalyysiohjelmien käyttömahdollisuuden tärkeys, korkean summan käteis- ja turnauspelien sekä free roll- ja satelliittiturnausten merkitys omalle pelaamiselle. Valikoin nämä eri ominaisuudet tarkastelemalla ulkomaisten pokerisivustojen tarjontaa ja millaisia pelejä ja tarjouksia ne asiakkailleen tarjoavat. Esimerkiksi käyttämäni rajat korkean summan käteis- ja turnauspeleille valikoituivat ulkomaisten sivustojen pelejä tarkastelemalla. Kysymysten jälkeen vastaajaa pyydettiin ilmoittamaan halukkuudestaan jatkotutkimusta varten sekä jättämään sähköpostiosoitteensa mahdollista yhteydenottoa varten.

Kyselyn suunnittelussa pyrittiin ottamaan huomioon edellä mainittuja yleisimpiä verkkokyselyiden ongelmia mahdollisimman hyvin. Pitämällä lomake lyhyenä pyrin lisäämään vastaajien määrää. Kysymyksiin pystyi vastaamaan osio kerrallaan. Ennen kyselyn avaamista testautin lomakkeen kahdella koehenkilöllä, joilta saamani palautteen avulla tein korjauksia. Saadakseni kerralla suuren määrän suomalaisia pokeriharrastajia tietoiseksi tutkimuksestani sekä osallistumaan siihen, lähetin kutsun sekä linkin kyselyyn Pokeritieto-nimiselle internetfoorumille. Pokeritieto on pokerista kiinnostuneiden kokoontumispaikka, joka keskustelufoorumin lisäksi sisältää muun muassa pokeriaiheisia uutisia sekä eri pokerisivustojen tarjouksia pelaajille. Kyselyn lähettämisestä forumille sovittiin ylläpitäjän kanssa. Tutkielman aiheen liittyessä läheisesti RAY:n palveluun vastaajille oli erityisesti korostettava, että tutkimus oli puolueetonta.

Kysely oli avoinna vastaajille 7.-27. huhtikuuta 2010. Kyselyn auettua huomasin, että kutsu linkkeineen oli kopioitu myös toiselle pokerifoorumille, Pokerisivut.com -sivustolle. Tämä ei aiheuttanut ongelmia, sillä Pokerisivut on vastaavanlainen pokeri-

harrastajien verkkoyhteisö.⁹ Kyselyn ollessa pokerifoorumeilla avoimena julkaistiin joi-
tain tietoja tulevasta pelisivustosta. Pokeritieto.com-sivustolle tehdyssä tiedotteessa
RAY:n edustaja Jussi Hietaranta paljasti pelivalikoimaa ja komissioiden määrää tuleval-
la sivustolla¹⁰. Tiedote on annettu 15.4.2010, mutta kyseisestä päivästä alkaen kyselyyni
tallentui enää 12 vastausta, joten suurimmalla osalla vastaajista on ollut saatavilla sa-
manlainen tietopohja sivustosta.

Kyselyyn tallentui vastauksia 950 kappaletta. Ilmeisesti teknisestä viasta johtuen kol-
men vastaajan vastauksen tallennus oli epäonnistunut. Nämä tiedot päätin poistaa lopul-
lisesta analyysistä. Täten kokonaisvastaajien määräksi muotoutui 947. Koska osa kysy-
mysten vastausvaihtoehdoista oli avoimia ja osa ennalta määrättyjä, lomakkeeseen tal-
lentui määrällistä ja laadullista dataa. Numeerisessa muodossa olevat vastaukset syötet-
tiin SPSS-tilasto-ohjelmaan, jonka avulla saatiin vastaushajonnat selville. Avoimien
vastausten analyysissä huomio keskittyi enemmän eri käsitteiden välisiin suhteisiin ja
vähemmän niiden keskinäisiin suhteellisiin osuuksiin.

Mahdollisten väärinkäytösten takia ajallisesti lähellä toisiaan syötetyt vastaukset tarkas-
tettiin, mutta viitteitä kopiovastauksista ei havaittu. Tekstimuodossa olevat vastaukset
eli pelaajien odotukset jaoteltiin kategorioihin. Näiden kategorioiden tarkastelussa ilme-
ni, että niin positiiviset kuin negatiiviset odotukset olivat jaettavissa pääasiallisesti kol-
meen yleisempään teemaan. Nämä kolme teemaa olivat muita pelaajia koskevat odotuk-
set, peliyhtiön eli operaattorin toimintaan liittyvät odotukset sekä itse pelisivustoa ja
pelejä koskevat odotukset. Tämä kolmijaottelu toimi pohjana jatkohaastatteluiden run-
gon suunnittelussa.

3.2.2 Pelikokemusten kartoittaminen teemahaastatteluilla

Raha-automaattiyhdistyksen pelisivuston auettua vuoden 2010 marraskuussa siirryin
tutkimuksen toiseen vaiheeseen eli pelaajahaastatteluihin. Haastattelut suoritettiin tee-

⁹ Pokeritieto ja Pokerisivut aloittivat vuonna 2010 yhteistyön ja myöhemmin pokeritiedon verkkopäät-
te vaihtui .com:iin

¹⁰ Tarkemmin [www.pokeritieto.fi/uutiset/pokeriuutiset/ray-n-nettipokerin-rake-kolmisen-prosenttia-
puohjelmien-kaytto-estetaan-a12772-page1.html](http://www.pokeritieto.fi/uutiset/pokeriuutiset/ray-n-nettipokerin-rake-kolmisen-prosenttia-puohjelmien-kaytto-estetaan-a12772-page1.html)

mahaastatteluina. Haastattelun valintaa jatkotutkimuksen menetelmäksi puolsi ennen kaikkea kaksi seikkaa. Sen on todettu toimivan vähän kartoitettujen aihepiirien tutkimuksessa, ja lisäksi haastattelun avulla voidaan selventää ja syventää aiemmin saatuja vastauksia (Hirsjärvi & Hurme 2001, 35). Haastattelemalla oli mahdollista kysyä pelaajien kokemuksia laaja-alaisesti ja samalla tarkentaa ja täydentää tiettyjä pelaamista käsitteleviä aiheita, joita oli aiemmin käsitelty verkkolomakekyselyssä. Haastattelun eduksi lasketaan myös sen tarjoama mahdollisuus haastateltavalle tuoda esiin omia näkemyksiään mahdollisimman vapaasti. Toisaalta haastattelu vaatii haastattelijalta taitoa ja kokemusta (emt., 35). Haastattelumuodoista valitsin teemahaastattelun, koska haastatteluilla oli tietty ennakkolähtökohta. Teemahaastattelussa käsitellään samoja aihepiirejä, mutta kysymysten muotoilu ja järjestys vaihtelee (Tiittula & Ruusuvuori 2005, 11).

Haastatteluvaiheessa tutkielmani rinnalle tuli myös toinen fokus. Vuoden 2011 huhtikuun alusta lähtien toimin määräaikaisena tutkimusapulaisena Tampereen yliopiston TRIM-tutkimuskeskuksen Triangle-hankkeessa. Hankkeen tutkimuskohteina olivat muun muassa uusien verkkorahapelien sosiaalisuus, rahan rooli eri sosiaalisissa tilanteissa sekä pelit ja pelipalvelut osana pelikokemusta. Koska hankkeen tutkimuskysymykset ja tutkielmani aiheet sopivat yhteen, laajensin haastatteluissa käsiteltäviä aiheita. Haastattelurunko muodostui siis oman tutkimusaiheeni kysymysten lisäksi Triangle-hankkeen kannalta tärkeiden teemojen, rahapelaamisen sosiaalisuutta ja rahankäyttöä luotaavien kysymysten yhdistelmästä.

Haastatteluun suostuneita pelaajia pyydettiin ennen haastattelua vastaamaan ennakkokysymyskaavakkeeseen (ks. liite 3). Kysymyksillä kartoitettiin haastateltavien pelaamista eri rahapeleissä sekä pelipaikoissa. Lisäksi pelaajia pyydettiin antamaan mielipide eri rahapelaamista koskevista väittämistä. Ennakkokysymyksillä luotiin yleistä kuvaa haastateltavien pelaamisesta, ja samalla pystyttiin keskittämään huomiota vastauksista nousseisiin mielenkiintoisiin teemoihin. Samalla pystyttiin lyhentämään varsinaista haastattelu-aikaa. Ennakkokysymykset muokattiin yhteensopivaksi Triangle-hankkeen vastaavien kysymysten kanssa. Tutkielman ja hanketutkimuksen yhteensovittamisesta johtuen haastatteluissa käsiteltiin pelaajien rahapelaamista tutkielmani aihepiiriä laajemmasta näkökulmasta. Haastatteluiden analyysissä huomioin pelaajien vastauksia Triangle-hankkeen kysymyksiin vain niissä tapauksissa, mikäli ne toivat lisätietoa RAY:n nettipokeriin liittyen.

Haastateltavat rekrytoitiin verkkokyselyyn vastanneiden joukosta. Haastateltaviksi kutsuttavien valinnassa painotettiin niitä pelaajia, jotka olivat monipuolisesti ilmaisseet positiivisia sekä negatiivisia odotuksiaan kyselyssä. Näin pyrin saamaan haastatteluihin tutkimuksen aihepiiriä monipuolisesti eri näkökulmista tarkastelevia pelaajia. Lisäksi pelaajan verkkolomakkeella ilmoittama halukkuus jatkohaastatteluun sekä aikomus pelata RAY:n nettipokeria olivat valintakriteereitä. Kutsussa pelaajia pyydettiin vielä kertomaan, miten kauan ja kuinka aktiivisesti he olivat pelanneet RAY:n nettipokeria. Haastattelukutsu lähetettiin 64 valintakriteerit täyttäneelle vastaajalle, joista haastattelin viisi ensimmäistä kutsuun vastannutta. Heistä kaksi oli joutunut lopettamaan pelaamisen RAY:n palvelussa teknisten ongelmien takia, mutta katsoin heidän pelanneen riittävän aktiivisesti ennen lopettamistaan. Haastateltavien pelikokemukset ajoittuvat kuitenkin hieman eripituiselle ajanjaksolle. Haastattelut suoritettiin maaliskuussa 2011, jolloin pelisivusto oli ollut auki 4-5 kuukautta.

Haastatteluista kolme suoritettiin Skype-puhelimella ja kaksi IRC-pikaviestimen avulla. Vaikka molemmissa keskustelu on samanaikaista, Skypellä haastattelu on suullista ja IRC:n kautta tekstipohjaista. Haastattelutilanteen samankaltaistaminen oli tavoite, mutta haastateltavien saamiseksi pyrin huomioimaan heidän toiveensa mieluisimmasta haastatteluvälineestä. Haastattelutilanne on haastateltavalle mukavampi, jos käytössä on hänelle sopivin haastatteluvaihtoehto. Puhelinhaastattelun vaatiminen ei ollut järkevää tilanteessa, jossa viiden haastateltavan saamiseksi oli haastattelukutsu lähetetty lähes kaikille ennakkokriteerit täyttäneille pelaajille. Muutoin valintakriteereitä olisi joutunut muuttamaan kesken rekrytointivaiheen. Tiittula ym. (2005, 267-268) käsittelevät tekstipohjaisen haastattelun haasteita lähinnä tulkinnallisten vihjeiden puuttumisella, joita puheesta mahdollisesti on saatavilla. Näitä vihjeitä voi saada tekstistäkin, mutta tutkielmassani ei toisaalta edes keskitytä kielelliseen ilmaisuun. Toinen merkittävä ero on vastaamisen välittömyys. IRC-haastattelussa vastaajalla on mahdollisuus muokata vastauksiaan toisin kuin keskustelussa, jolloin haastattelusta saattaa jäädä pois sivuhuomioita, joita haastateltava itse ei koe merkityksellisiksi. Edellä mainitut seikat huomioiden koin kuitenkin nämä kaksi eri haastattelutapaa sopiviksi käyttää samassa tutkimuksessa.

Niin haastattelukysymysten suunnittelussa kuin vastausten analysoinnissa käytin kyselyaineistosta johdettua kolmijaottelua. Tähän on kaksi syytä. Ensinnäkin täten sain liitettyä verkkokysely- ja haastattelututkimukset toisiinsa käyttämällä samankaltaista tarkastelukulmaa tulosten analysoinnissa. Lisäksi keskittymällä haastatteluissa kyselytut-

kimuksen myötä ilmenneisiin keskeisiin seikkoihin pystyin nostamaan keskusteluun pelaajien itsensä tärkeiksi kokemia aiheita. Samalla pyrin vähentämään omia ennakkonäkemyksieni vaikutusta aiheen käsittelyssä. Haastatteluaineistojen analyysissä pelaajien pelikokemuksia on vertailtu toisiinsa sekä kyselyaineistossa käsiteltyihin odotuksiin. Näin koko tutkielman tulosten tulkinta pohjautuu varsin laajaan tutkimusmateriaaliin. Kahden tutkimusmenetelmän kautta saatujen tulosten vertailussa on etuja mutta myös omat haasteensa.

3.2.3 Kahden tutkimusmenetelmän yhdistäminen

Eri tutkimusmenetelmien yhdistämistä kutsutaan usein triangulaatioksi. Triangulaatio voidaan jakaa eri tyyppeihin sen mukaan, onko esimerkiksi yhdistetty tutkimusmenetelmiä tai tutkimusaineistoja (Denzig 1970, teoksessa Hirsjärvi & Hurme 2001, 39). Tutkimusmenetelmien yhdistämisellä on koettu olevan mahdollisuus saada laajempia näkökulmia ja parantaa tutkimuksen luotettavuutta. Tutkimusmenetelmien yhdistäminen voidaan suorittaa monilla eri tavoilla, joilla jokaisella on omat etunsa (Hirsjärvi & Hurme 2001, 28-38). Tutkielmassani lomakekyselyn ja pelaajahaastatteluiden suhde on perinteisestä poikkeava. Kun tavallisesti eri menetelmiä käytetään saman tutkimuskohteen tutkimiseksi, tässä tutkielmassa tutkitaan pokeripelaajia kahdesta eri näkökulmasta, joille molemmille on omat tutkimusmenetelmänsä. Käytettyjen tutkimusmenetelmien suhde pohjautuu enemmän tulosten vertailuun ja validointiin. Koska kyselytutkimuksessa saatujen vastausten kanssa ei pysty keskustelemaan eikä siten näkemään esimerkiksi syy-seuraus-suhteita, pystyttiin jatkohaastatteluilla tarkentamaan ja selventämään tarvittavia asioita. Toisaalta haastatteluiden pohjautuessa kyselyaineiston tuloksiin voidaan samalla saada varmistusta niiden luotettavuudesta. Vaikka haastattelumateriaali sinänsä on erillinen aineistonsa, voidaan niistä saatuja huomioita vertailla laajempaan kyselyaineistoon ja saada vertailupohjaa havainnoille. Kahden tutkimusmenetelmän valinta oli siis tarkoituksellista, mikä toisaalta perustui tutkimuskohteiden laatuun mutta yhteiskäytölle oli myös tulosten analysointia parantavia perusteita. Näin pystyttiin vastaamaan myös kolmanteen tutkimuskysymykseen pelaajille kertyneiden odotusten ja kokemusten välisestä suhteesta.

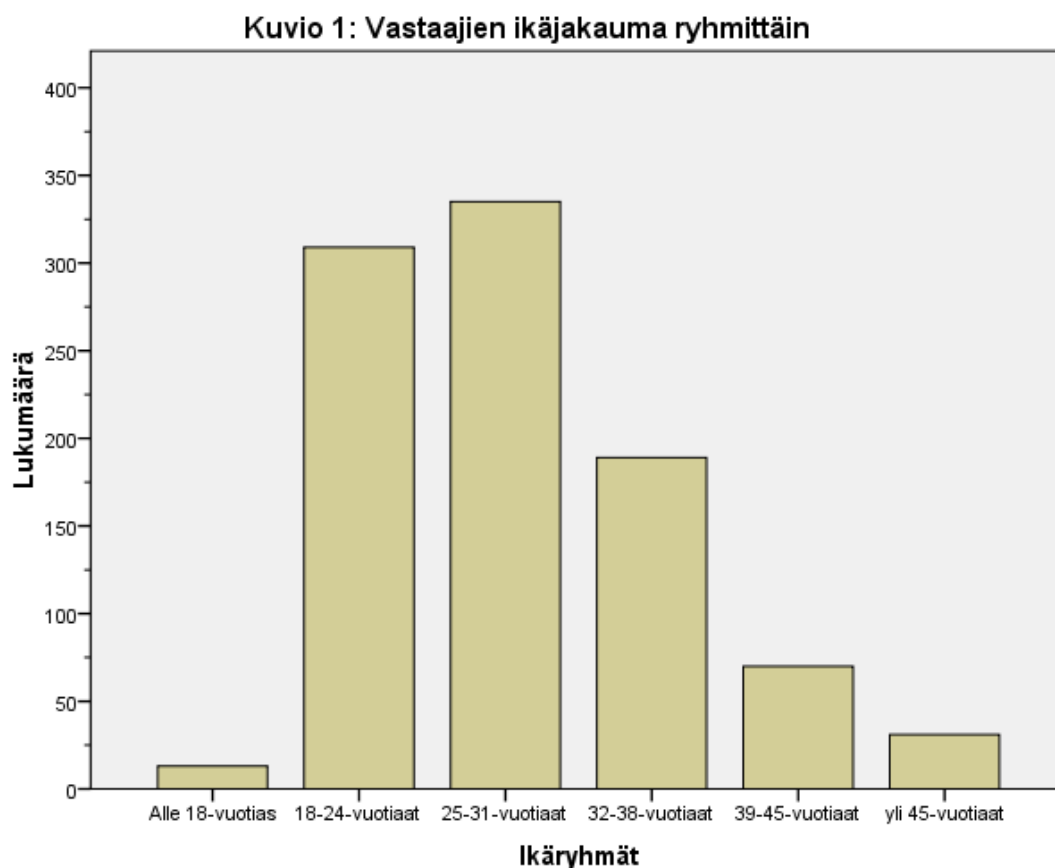
4 VERKKOKYSELYN JA HAASTATTELUIDEN TULOKSET

Tutkielman tulososio sisältää kyselystä ja pelaajahaastatteluista saaduista aineistoista tehtyjä havaintoja sekä niiden vertailua. Aluksi tarkastellaan verkkokyselyyn osallistuneiden pokeriharrastajien profiilia ja sitä, miten haastatteluun valikoituneet pelaajat edustavat tätä joukkoa demografisesti. Sitä seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan pokeriharrastajien odotuksia ja kokemuksia kolmeen osakokonaisuuteen liittyen. Nämä osakokonaisuudet ovat RAY:n pelipalvelussa olevat kanssapelaajat, operaattori eli peliyhtiö sekä kolmantena pelit, pelisivusto ja pelaaminen. Alaluvuissa käsitellään yhtä kokonaisuutta kerrallaan tarkastelemalla verkkokyselyyn vastanneiden odotuksia ja haastatteltujen kokemuksia. Verkkokyselyn tulosten osalta on huomioitava vastaajien ja vastausten määrällinen ero positiivisten ja negatiivisten odotusten välillä, koska kyseiseen osioon vastaaminen oli vapaaehtoista. Verkkokyselyssä positiivisille odotuksille oli oma vastauskenttänsä ja negatiivisille omansa. Kaikista 947 vastaajasta vähintään yhden positiivisen odotuksen antoi 601 vastaajaa (63 % kaikista kyselyyn vastanneista) ja yhteensä he antoivat 836 vastausta. Vastaavasti negatiivisista odotuksistaan kertoi 680 vastaajaa (72 % kaikista vastaajista) antaen yhteensä 1139 vastausta. Tulostaulukoissa esitellään jokaisen vastauskategorian osuus vastanneiden määrään nähden eli kuinka moni vastaajista mainitsi kyseisen aiheen odotuksissaan. Omaksi kategoriakseen nouseminen vaati vähintään 10 vastausta, muuten vastaus lajiteltiin sekalaiset -kategoriaan. Kyselyn täydelliset tulokset ja vastaushajonnat löytyvät liiteosion liitteestä 2.

4.1 Pelaajien taustoista ja pelitavoista

Jos verkkokyselyn keskiarvoa vastaajaa pitäisi kuvailla lyhyesti, vastaus olisi nuori ja korkeasti koulutettu työssä käyvä mies. Pelaajien demografisista taustatekijöistä kartoitettiin iän ja sukupuolen lisäksi koulutustaustaa ja asemaa työmarkkinoilla. Lisäksi kysyttiin pelaajien peliaktiivisuudesta nettipokerin ja muiden verkkorahapelien osalta sekä kuinka kauan pelaaja oli pelannut nettipokeria. Vastaajat osoittautuivat taustatietojen pohjalta melko samankaltaiseksi ryhmäksi, sillä useiden kysymysten osalta pelaajien vastaukset painottuivat selkeästi tiettyyn vastausvaihtoehtoon. Kaikkein eniten hajontaa oli vastaajien iässä, joka vastaushetkellä vaihteli 13 ja 76 ikävuoden välillä, keski-ikä

ollessa 28 vuotta. Vastaajien ikähajonta on esitetty seitsemän vuoden ryhmissä kuviossa 1.



Miesten osuus vastaajista oli yllättävän vallitseva, sillä naisia vastaajien joukossa oli vain 16 (2 %). Koulutustaustaan pyydettiin merkitsemään se tutkinto, joka viimeksi on suoritettu. Ammattikorkeakoulusta tai yliopistosta valmistuneita oli vastaajista 406 (43 %) ja ammattikoulun tai lukion suorittaneita lähes saman verran, 390 (41 %). Vastaushetkellä pelaajista noin 45 prosenttia oli kokopäivätoisissa ja joka kolmas vastaaja päätoiminen opiskelija. Pelaamiseen liittyvissä kohdissa kyselyn vastaajien pokeriharrastuneisuus tulee ilmi pelaamisen aktiivisuudessa, sillä nettipokeria vähintäänkin useita kertoja viikossa pelaavia oli vastaajista 87 %. Loput 13 prosenttia vastaajista eli noin joka kahdeksas ilmoitti pelaavansa korkeintaan kerran viikossa tai harvemmin. Muiden verkkorahapeliin osalta pelaamisaktiivisuus oli lähes päinvastainen. Siinä missä vähintään kerran viikossa näitä pelejä pelasi 16 % vastaajista, melkein puolet (47 %) ilmoitti, ettei pelaa lainkaan muita verkkorahapelejä. Pelihistorian osalta pokeri oli valtaosalle vastaajista jo pidempiaikainen harrastus, sillä yli kahdeksan kymmenestä oli pelannut pokeria vähintään kaksi vuotta.

Kyselyssä kartoitettiin pelaajien nykyisiä pelitottumuksia kysymällä seitsemän eri ominaisuuden tärkeyttä pelaajan sen hetkiselle pelitavoille (ks. luku 3.2.1. ja liite 2 taulukot XV-XXI). Pelaajille tärkeimmäksi ominaisuudeksi osoittautui rakeback-sopimukset, joita erittäin tärkeänä piti 68 % vastaajista ja edes jossain määrin tärkeänä yhdeksän pelaajaa kymmenestä. Seuraavaksi tärkeimmiksi nousivat talletusbonukset sekä analyysiohjelmien käyttömahdollisuus. Näissä vastausten hajonta oli kuitenkin selvästi taiseempaa. Vähiten tärkeäksi ominaisuudeksi osoittautui mahdollisuus pelata ilmaisturnauksia. Pokeriharrastajista tulos on odotettu. Kokeneille pelaajille voiton maksimointi on tärkeää (rakeback-ominaisuus) eikä tarvetta pelaamisen harjoitteluun tai opetteluun ole (ilmaisturnaukset).

Haastateltaviksi valikoituneet pelaajat edustavat verkkokyselyyn vastanneita suhteellisen hyvin, vaikka haastateltavien edustavuutta ei tarkasteltu demografisten muuttujien osalta etukäteen. Ikäjakauma liikkui 22 ja 35 vuoden välillä, joten haastateltavia tuli kyselyyn vastanneiden keski-ian molemmilta puolilta. Haastateltavat olivat korkeasti koulutettuja, sillä kahdella oli yliopistotausta ja muilla AMK-tutkinto tai vastaavat opinnot vielä kesken. Kolme oli kokopäivätöissä, yksi osa-aikatöissä ja yksi päätoiminen opiskelija. Haastateltavien miesvaltaisuutta rikkoi yksi naispuolinen pelaaja. Yksin asui vain yksi haastatelluista. Haastateltavien demografiset tekijät painottuvat kyselyyn vastanneiden mukaisesti.

Haastateltavia pyydettiin täyttämään ennen haastattelua lomake (ks. liite 3), jolla kartoitettiin pelaamisaktiivisuutta eri pelimuodoissa sekä lisäksi mielipiteitä pelaamisen sosiaalisuudesta. Myös pelitottumuksiltaan haastateltavat olivat pääosin samankaltaisia keskenään. Pokeri oli hallitsevassa osassa rahapelaamisen osalta ja muutamassa tapauksessa jopa ainoa rahapeli, jota haastateltava mainitsi nykyisin pelaavansa. Myös muiden kuin rahapelien pelaaminen oli vähäistä. Haastateltavat pelasivat lähes yksinomaan internetissä. Haastateltavista osa oli tietylle pokerimuodolle tai pelityypille omistautuneita mutta osa pelasi laajemmin eri käteis- ja turnauspelejä. Asialla on hyvät ja huonot puolensa. Eduksi voi katsoa, että tällä tavoin eri pelimuotoja pelaavien pelikokemukset tulevat laajemmin huomioiduksi tutkimuksessa. Toisaalta vertailua on vaikea tehdä yhden pelityypin osalta haastateltavien kesken. Koska verkkokyselyssä ei yhtä laajasti kartoitettu eri pelimuotojen pelaamista, ei tältä osin voida täydellisesti vertailla, miten haastateltavat pelitavoiltaan edustavat kyselyyn vastanneiden joukkoa. On kuitenkin havaitta-

vissa, että rahapelaaminen keskittyy molemmissa ryhmissä nimenomaan pokeriin ja muita rahapelityyppejä pelataan vähän tai ei ollenkaan.

4.2 Odotukset ja kokemukset RAY:n sivuston pelaajista

Ensimmäinen aihekokonaisuus pelaajien odotuksissa ja kokemuksissa RAY:n pokerisivustosta koskee pelaajakuntaa. Pokeriharrastajien ennakko-odotukset tulevan sivuston pelaajista kiteytyivät selkeästi kahteen eri asiaan: pelaajien taitotasoon sekä pelaajien määrään. Näistä kahdesta huomattavasti enemmän huomiota keräsi ensin mainittu. Pokeriharrastajista moni odotti sivuston taitotason olevan alhainen ja sitä myötä oman pelaamisen tuotto-odotuksen olevan korkea. Taitotason alhaisuuteen liittyen viitattiin usein sivuston houkuttelemiin aloitteleviin pelaajiin. Pokeriharrastajat uskoivat RAY:n sivuston keräävän ulkomaisia pelisivustoja vieroksuvia aloittelijoita, joiden huonoa taitotasoa hyödyntäen omasta pelaamisesta olisi helppoa tehdä tuotollista. Pelaajakunnan alhaista taitotasoa odotti joka kolmas vastaajista, mikä teki siitä suhteellisesti kaikista odotetuimman asian. Pokeriharrastajien asenne amatööripelaajiin vaikutti vastausten perusteella jopa hieman ylimieliseltä. Uusiin pelaajiin viitattiin usein ”paisteina” tai ”kaloina”, jotka on helppo putsata rahoistaan.

Pelaajakunnan taitotasoon kohdistui myös päinvastaisia odotuksia, mikä oli havaittavissa negatiivisten odotusten joukosta. Noin joka kymmenes vastaaja odotti, että sivustolla taitotaso tulisi olemaan varsin korkea. Korkeaa taitotasoa perusteltiin paljolti pelipalvelun rajaamisella vain suomalaisten pelaajien käyttöön. Tällöin sivustolla olisi vain suomalaisia pokeripelaajia, joita pidettiin taitavina pelaajina ja toisaalta muiden kansallisuksien heikkotasoiset pelaajat puuttuvat. Vaikka pelaajakunnan taitotasoon liittyi päinvastaisia odotuksia, selkeästi suurempi osuus vastaajista odotti kansallisen nettipokeripalvelun tarjoavan tuottoisan peliympäristön. Vastaukset kuitenkin osoittavat, että pelipalvelun pelaajien tasoon kohdistui erilaisia odotuksia. Kanssapelaajia koskevissa odotuksissa ilmeni myös toinen vastakohtia sisältänyt aihealue, eli pelaajamäärät (ks. taulukko A).

Taulukko A: Verkkokyselyyn vastanneiden odotuksia koskien RAY:n nettipokerisivustolla pelaavia pelaajia

	Vastauksien lukumäärä	%-osuus vastanneista
Positiiviset odotukset (N=601)		
Aloittelevat ja helpot vastustajat	214	36
Uusia pelaajia pokerin pariin (ei viittausta taitotasoon)	67	11
Negatiiviset odotukset (N=680)		
Pelaajamäärä sivustolla liian vähäinen	170	25
Vastustajien hyvä taitotaso	73	11
Vain suomalaisia pelaajia	33	5
Ongelmapelaajien määrän kasvu	22	3

Pokeriharrastajat ennakoivat, että sivuston pelaajakunnan koko jäisi pieneksi. Näin oletti joka neljäs vastannut ja aihe oli muihin kanssapelaajiin kohdistuvista negatiivisista odotuksista selvästi suurin. Vaikka vastaajat vaikuttivat pessimistisiltä liittyen juuri RAY:n pokeripalvelun onnistumiseen pelaajien houkuttelemisessa, yleisemmällä tasolla kotimaisen nettipokeripalvelun käynnistämisen oletettiin edesauttavan pokerin suosion kasvattamista. Tähän viittaa useampi kyselyn tulos. Noin joka kymmenes positiivisia odotuksia antanut pelaaja toivoi, että kansallisen pokeripalvelun myötä pelin pariin saataisiin uusia pelaajia. Verkkolomakkeella eräässä täsmäkysymyksessä kysyttiin pelaajilta, uskoivatko he kansallisen nettipokerin lisäävän pokerin suosiota Suomessa. Kaikista kyselyn 947 vastaajasta 78 % eli kolme neljäsosaa vastasi uskovansa näin tapahtuvan. Lisäksi positiivisia odotuksia antaneista pelaajista reilu joka kymmenes toivoi, että kansallinen nettipokeri parantaa yleistä pokerin julkisuuskuvaa.

Negatiivisista odotuksista oli irrotettava omaksi vastauskategoriaksi maininnat vain suomalaisille tarkoitettusta sivustosta. Tähän kategoriaan kuuluvat ne vastaukset, jossa kansallisen ominaispiirteen vaikutusta ei ole tarkennettu. Näihin vaikutuksiin yleisimmin laskettiin pelaajien korkea taso (ts. suomalaiset pokeriharrastajat pitävät yleisesti itseään taitavina ja vaikeina vastustajina) tai huonommasta pelitavastaan tunnettujen ulkomaalaispelaajien puuttuminen. Lisäksi pelisivuston rajaaminen vain suomalaisille koettiin pienentävän pelaajamääriä. On siis mahdollista, että näin sanottuna vastaaja on

tarkoittanut yhtä tai useampaa eri vaihtoehtoa, mutta tarkennuksen puuttuessa vastaus on kategorioitu omaan luokkaan. Kun tarkastellaan tämän aihealueen odotuksia yleisellä tasolla, on havaittavissa, että pokeriharrastajat näyttivät odottavan hyvin amatöörimäistä peliseuraa, mutta eivät uskoneet pelaajien määrän nousevan riittävälle tasolle.

Sivuston aukeamisen jälkeen tehdyissä haastatteluissa pelaajien kokemukset RAY:n sivuston pelaajakunnasta liittyivät vahvasti näihin odotuksiin. Pelaajien taitotaso sekä pelaajien lukumäärä olivat niitä harvoja seikkoja, joista haastatelluilla oli syntynyt samankaltaisia mielikuvia. Sivuston pelaajakunnan pieni koko oli haastateltavien välillä koettu yksimielisimmin. Tämä ongelma nousi haastatteluiden myötä yhdeksi vaikuttavimmista tekijöistä muiden kokemusten syntyyn. Peliseururan vähäisyys oli aiheuttanut esimerkiksi oman suosikkipelityypin vaihtamista RAY:n sivustolla suositumpaan pelimuotoon. Lisäksi tämä näkyi osassa haastatteluissa siinä, että pelaaja puhui kokemuksensa lisäksi niistä toiveista, joita hänellä oli RAY:n pokeria kohtaan. Toivomuksiin sisältyi vahvasti se olettama, että pelaajamassan suuruus olisi merkittävin tekijä näiden toiveiden täyttymiseksi. Pelaajilla oli myös erilaisia näkemyksiä, mistä sivuston vähäinen pelaajamäärä johtui.

”selkeesti ku se [pokeripalvelu] avattiin niin sinne tuli hirveesti kokeilijoita, ja nyt ku sitä ei oo mainostettu enää yhtään missään niin niiden uusien pelaajien määrä on pudonnut, mun mielestä. Et just näkee niitä samoja nimi-merkkejä siel enemmän” –H3, nainen, 25 vuotta

Yksi haastateltavista arveli, että sivuston aukeamisen jälkeen pelisivuston markkinoinnin vähentymisen myötä uusien pelaajatulokkaiden määrä oli myös vähentynyt. Tämän pelaaja oli huomannut siitä, että vastustajien pelinimet alkavat käydä tutuiksi.

”RAY:n nettipokerin suurin ongelma on ettei siellä oo yhtään pelaajia ja se johtuu tietysti siitä [pokeriohjelman] epävakaudesta [...]siellä [sivustolla] on niin vähän pelaajia et siellä ei voi pelata kuin niihin aikoihin kun siellä on pelaajia eli perjantai ja lauantai-iltaisina hupipelaajien ollessa siellä” –H1, mies, 30 vuotta

Toinen pelaaja näki pelisivuston tekniset ongelmat syyksi vähäisiin pelaajamääriin. Pelaaminen oli tämän takia mielekästä vain silloin, kun sivustolla oli eniten satunnaispelaajia.

Pelaajat olivat tehneet huomioita myös vastapelaajien taitotasosta. Toisin kuin pelaajien määrään liittyvissä kommentteissa, muiden pelaajien taitotasoon viittaavissa mielipiteis-

sä oli vivahde-eroja. Pelaajien taitotaso arvioitiin yleisesti kuitenkin alhaiseksi, joka oli kahden haastateltavan saanut siirtämään pelaamisensa kokonaan RAY:n sivustolle. He olivat kokeneet pelaajien heikon tason selkeämmin. Näkemykset pelaajien taidollisista heikkouksista perustuivat muun muassa pelitaktisiin asioihin, kuten ylimitoitettuihin panostuksiin tai huonosti ajoitettuihin bluffaamisiin. Lisäksi haastateltavat olivat onnistuneet usein moninkertaistamaan RAY:n pelisivustolle tekemänsä alkupanostuksen, mikä heidän mielestään oli yksi osoitus vastustajien taitotason yleisestä huonoudesta. Ääritapauksissa pelin idea vaikutti väärin ymmärretyltä:

”siellä on aika paljon tällaisia, mä ite ajattelen heitä just tällaisina Jokeripokeri-pelaajina, jotka on tottunut siihen että parillakin voittaa sen 40 senttiä jos on pari kädessä, et he menee loppuun saakka niillä jos heillä on vaan yhtään mitään”
-H3, nainen, 25 vuotta

Puhuttaessa RAY:n sivuston aloittelevista pelaajista yksi haastatelluista koki, että he ovat sekoittaneet pokerin idean videopokeriautomaatteihin, joissa voittaminen riippuu vain omista korteista. Niiden haastateltujen osalta, jotka kokivat hyötyneensä eniten taitotason yleisestä huonoudesta, eivät kuitenkaan sanoneet harrastavansa huonojen pelaajien seuraamista pelipöydistä toiseen. Taitotasossa nähtiin myös toisenlaisia puolia. Esimerkiksi ylläolevan sitaatin antanut haastateltava mainitsi, että sivustolla on myös kokeneempia pelaajia.

”ER: [...] sä puhuitkin tästä et sä siirryit RAY:n nettipokeriin sillä et siellä on sun taitotasoa huonompia pelaajia niin onks tää nyt sun mielestä toteutunut, onks siellä sun mielestä huonompitasoisia pelaajia?”

H: On siellä, varsinkin viikonloppuisin on ihan runsaasti mutta onhan siellä hirveen iso määrä tämmösiä ns. reguja, jotka pelaa ihan samanlailla kun minä, et ne on siellä joka päivä mut toisaalta [...] eka mua harmitti se kun alkoi huomata et ei vitsi täällä on nää samat tyypit koko ajan, mut toisaalta sekin on ollut ihan hauskaa, et sitä ei ulkomaisella sivustolla niin helposti tuu, koska siellä on niin paljon enemmän pelaajia että tuollahan ihan ihmiset [...] juttelee, vaikka ne ei oo aikasemmin tuntenut, et niiden nimimerkkien takaa vaihtaa kokemuksia ja muuta.” –H3, nainen, 25 vuotta

Sivustolla on myös huomattava määrä aktiivisesti pelaavia, millä eräs pelaaja koki olevan hyvät ja huonot puolet. Sivuston vähäisen pelaajavaihtuvuuden myötä pelipöydässä oli aina samoja pelaajia, jotka pelaavat samalla tavalla kuin hän itse. Taitotasoltaan samankaltaiset pelaajat ovat vaikeammin voitettavia. Toisaalta aktiivisten pelaajien kesken syntyä helpommin keskustelua kuin suurilla sivustoilla.

”mä ite pelaan sitä [pienen panosten] mikrotasoa niin siellä mä sanoisin että tuurin merkitys korostuu varmaan mitä pienemmällä tasolla ollaan koska sitä enemmän siellä on pelaajia joille se rahataso on luultavasti ihan se ja sama miten siinä käy, niin herkemmin tulee sitä all-in-heittoa” –H5, mies, 32 vuotta

Eräs haastatelluista nosti esiin pelin laadun ja panosten koon välisen suhteen taitotasoon. Pelattaessa oheisen maininnan mukaisissa pienten panosten peleissä asenne voittamiseen tai häviämiseen voi löystyä. Verrattuna korkeampien panosten peleihin pelaajat luottavat tuuriin enemmän, sillä mahdolliset rahalliset menetykset eivät tunnu niin suurilta. Tällöin myös pelaaminen voi vaikuttaa amatöörimäiseltä. Pelaajien taitotason arviointi ei ole siis täysin yksiselitteistä.

Taitotason ja pelaajien määrän lisäksi muita sivuston pelaajia koskevia kokemuksia pelaajat mainitsivat vähän. Haastatteluiden myötä näyttäisi siltä, että suurimmat ennakkoodotukset näyttävät toteutuneen. Pelaajakunnan pienuus oli vaikuttanut kaikkien haastateltavien pelaamiseen jollain tasolla, joten sillä näyttäisi olleen suuri merkitys pelikokemuksiin. Yksipuoliset kokemukset kanssapelaajista voivat osaltaan johtua pokerin luonteesta, jossa pelaajien välinen keskustelu tuntuu jäävän yleensä vähälle.

”yleensäkin en ole aloitteentekijänä chatissa kuin ehkä kymmenesosassa tapauksista. Yleensä vain reagoin toisen juttuihin, ja etenkin silloin, jos toinen sanoo jotain erityisen tyhmää. Mutta ei minulla mitään sitä vastaakaan ollut, tosin kuutta pöytää pelatessa ei kerkiä yhtään seuraamaan mitä chatissa edes sanotaan” –H2, mies, 35 vuotta

”Mä en kauheesti jaksa niissä jutella ku on just niin monta pöytää auki niin on vaikea keskittyä siihen jutskailuun” –H3, nainen, 25 vuotta

Kaksi haastateltavaa kertoi, että pelaaminen on niin intensiivistä, ettei aikaa mahdollisten keskusteluiden seuraamiseen jää. Yksi syy keskustelun vähäisyyteen oli keskustelun yleinen negatiivinen sävy. Syiden kirjosta huolimatta seurauksena on pelaajien vähäinen keskusteluvuorovaikutus keskenään. Käsitys vastapelaajista pohjautuu paljolti vain pelitilanteisiin, mikä mielestäni osaltaan selittää pelaajien yksipuolisia näkemyksiä. Pokerin sosiaalisuuden vaikutusta pelaajiin liittyviin kokemuksiin pohditaan tarkemmin luvussa 5.1.

4.3 Operaattoria koskevat odotukset ja kokemukset

Vastaajien odotukset operaattorista eli Raha-automaattiyhdistyksestä olivat lähes yksinomaan myönteisiä (ks. taulukko B).

Taulukko B: Verkkokyselyyn vastanneiden odotuksia koskien Raha-automaattiyhdistystä

	Vastauksien lukumäärä	%-osuus vastanneista
Positiiviset odotukset (N=601)		
Operaattorin luotettavuus/turvallisuus	95	16
Rahaliikenteen sujuvuus/turvallisuus peliyhtiön kanssa	91	15
Peliyhtiön kotimaisuus/suomenkielisyys	53	9
Hyvä asiakaspalvelu	23	4
Negatiiviset odotukset (N=680)		
Huono kilpailukykyisyys yleisellä tasolla	20	3
Valvova/holhoava peliyhtiö	16	2

Operaattoria koskevia odotuksia tuli kuitenkin kokonaisuutena selkeästi vähemmän kuin kahteen muuhun aihealueeseen. Yleisimmin peliyhtiön odotettiin olevan luotettava ja turvallinen. Peliyhtiön toimintaa tarkasteltiin yleensä yleisellä tasolla, mutta usein odotettiin erityisesti rahaliikenteen sujuvuutta ja pelitilin varojen turvallisuutta. Tähän kategoriaan kuuluvat myös maininnat rahaliikenteen hoitamisesta suoraan oman verkkopankin välityksellä ilman niin sanottuja pokerilompakkopalveluita. Operaattorin kotimaisuus ja/tai suomenkielisyys on erotettu omaksi kategoriakseen. Asiakaspalvelu-kategoriaan liitin vastaukset hyvästä ja sujuvasta palvelusta. Mikäli vastauksessa oli maininta suomalaisesta (asiakas-)palvelusta, kategorisoin vastauksen suomenkielisyyteen viittaavaan kategoriaan. Negatiivisia odotuksia liittyen peliyhtiöön tuli määrällisesti vähän. Toisin kuin pelaajiin liittyvissä odotuksissa, ei tässä kategoriassa ollut polarisoitumista samasta aihepiiristä positiivisten ja negatiivisten odotusten kesken. Huonoon kilpailukykyyn yleisellä tasolla liittyvissä vastauksissa ei syytä oltu tarkemmin eritelty.

Haastatteluissa kokemukset pelinjärjestäjästä liittyivät pääasiallisesti asiakaspalveluun ja RAY:n ajamaan vastuullisuuspolitiikkaan. Haastateltavista yhtä lukuun ottamatta kaikki olivat olleet jossain tekemisissä RAY:n pelimaailman asiakaspalvelun kanssa. Vaikka pelaajien kokemat ongelmatilanteet ja niiden aiheuttajat eivät olleet samankaltaisia, eikä niihin haastatteluissa tarkemmin syvennytty, muutamat seikat kuitenkin toistuivat eri pelaajien kommentteissa. Yhteydenoton syynä oli lähes yksinomaan teknisten ongelmien aiheuttama pelaamisen vaikeutuminen tai estyminen, sekä niistä aiheutuneet pelipanosten menetykset. Teknisten ongelmien aiheuttaja jäi yleensä selvittämättä, mikä osaltaan oli vaikuttanut joillakin pelaamisen lopettamiseen. Yhteistä oli myös se, että pelaajien arviot asiakaspalvelusta kohdistuivat varsinaisen asiakaspalvelutilanteen sijaan peliyhtiön tekemiin asiakaspalvelulinjauksiin. Virallisten asiakaspalvelukanavien lisäksi osa haastateltavista mainitsi myös panneensa merkille RAY:n läsnäolon pokeritieto.com:n keskustelufoorumilla, jossa yhtiön edustajalle pystyi esittämään kysymyksiä koskien palvelua. Heille tällainen mahdollisuus vaikutti hyvältä, jopa ainutlaatuiselta palvelulta.

RAY lanseerasi sivustolleen erilaisia vastuullisuustyökaluja¹¹. Verkkokyselyssä aiheeseen suhtauduttiin kriittisesti. Siinä puolet vastaajista epäili, ettei Raha-automaattiyhdistys pyrkisi aidosti pelihaittojen minimointiin (ks. taulukko C).

Taulukko C: Uskotko RAY:n toteuttavan nettipokeripalvelun vastuullisesti, eli pyrkien pelihaittojen minimointiin?

	Lukumäärä	%
Uskon vahvasti	78	8
Uskon jossain määrin	239	25
En osaa sanoa	135	14
En juurikaan usko	265	28
En usko	230	25
Yhteensä	947	100

¹¹ Tarkemmin sivuston vastuullisuudesta: www.ray.fi/fi/asiakaspalvelu/ukk/vastuullisuus

Vastaavasti joka kolmas uskoi ainakin jossain määrin nettipokeripalvelun vastuullisuuteen. Lisäksi joka kymmenes vastaaja mainitsi negatiivisissa odotuksissaan sivuston pelaamiseen liittyvät rajoitukset (tarkemmin, ks. seuraava alaluku). Näyttäisi siltä, että vaikka peliyhtiö keräsi pelaajien luottamusta toiminnan turvallisuudesta, ei samanlaista uskoa pelihaittoja minimoivaan toimintaan ollut. Haastatteluissa, joissa vastuullisuutta käsiteltiin, nousi esille usein tätä ristiriitaisuutta selventäviä näkemyksiä. Pääosin vastuullisuustyökalut saivat haastatelluilta pelaajilta positiivisen vastaanoton. Niiden olemassaolo koettiin tärkeäksi, jotta pelaamiselle on mahdollista tarvittaessa itse asettaa rajoja.

Peliyhtiön ajama vastuullisuuspolitiikka ja sivustolla käytettävien vastuullisuustyökalujen kyky ehkäistä peliongelmiin syntyä herättivät kuitenkin osassa pelaajista pohdiske-lua. Pelaajien huomiot pelaamisen vastuullisuudesta ja siitä, millä keinoin peliyhtiö tätä vastuullisuutta toteuttaa, osoittavat mielestäni, etteivät vastuullisuusasiat ole heille yh-dentekeviä.

”nääh on kuitenkin ministeriön alaisia juttuja et pitää pitää huolta ettei tuu pe-liriippuvaisuutta tai muuta, mut siinä pelataan vähän kaksilla korteilla et toisaalta luodaan tää ympäristö, jossa pystyy kyllä tämän yhtä hyvin, voihan mä laittaa sinne liikaa rahaa myös ennen kello kahtatoista, ja sit toisaalta kuitenkin yritetään hillitä sitä, et voidaan näyttää julkisuuteen et olemme vastuullinen”-H5, mies, 32 vuotta

Yksi pelaaja koki, ettei aikarajoitus rahansiirrossa ole tehokas este pelaamisen rajoittamiselle. Rajoituksilla olisi pyritty lähinnä antamaan julkisuuteen kuvaa vastuullisesta toiminnasta.

”voin kyllä hyvin ymmärtää, miten joku saattaa tuollaiseen tilitykseen mennä ja se tulee äkkiä kyllä hiton kalliiksi rollille [pelitilille]. Että jos siitä voi selvitä sillä että tajuaa parilla klikkauksella hankkia itselleen 12h pelikiellon, vai mikä se aika olikaan, niin se on vain todella hyvä juttu”-H2, mies, 35 vuotta

Mahdollisuus asettaa pelaamiselle rajoituksia oli tämän pelaajan mielestä hyvä ominaisuus. Jos kontrolli omaan pelaamiseen katoaa, on tappioiden vähentämiseksi hyvä olla käytössä nopea tapa saada pelaamiseen tauko.

”mun mielestä ihminen jolla on ongelmia pelaamisen kanssa ja se ei hallitse sitä omaa rahankäyttöään siihen niin mun mielestä ei ehkä kannattais sitten pelata ollenkaan et sama kun alkoholin kanssa, et eihän alkoholisteillakaan oo mitään, et tänään voit juoda tämän verran ja sitten tulee raja”-H3, nainen, 25 vuotta

Pelirajoituksilla voidaan myös luoda illuusiota pelaamisen hallitsemisesta. Eräs pelaaja vertasi peliongelmia alkoholismiin, jolloin turvallista käytön rajaa ei ole olemassa. Haastatelluille pelaajille pelisivuston vastuullisuus näyttäytyi pitkälti nykymuotoisina rajoituksina. Näin huolimatta siitä, millä eri tavoin RAY vastuullisuutta toteuttaa. Haastatteluaineisto antaa mielestäni selitystä pelaajien epäluuloon vastuullisuuspolitiikan toimivuudesta. Pelaamisen hallintaan tarkoitettut rajoitteet ovat joko kaikille samanlaiset tai pelaajien itsensä määriteltävissä. Mielestäni ei ole siis ihme, että vastuullisuustyökalujen tehokkuus herättää kysymyksiä, varsinkin kun vastuu rajojen säätämisestä on pääosin pelaajalla itsellään. Vaikka nykyisten vastuullisuustyökalujen problemaattisuus oli huomioitu, ei niitä kuitenkaan koettu täysin turhiksi.

4.4 Peleihin ja pelaamiseen liittyvät odotukset ja kokemukset

Verkkokyselyyn vastanneet suhtautuivat kaikkein kriittisimmin RAY:n pelisivustoon ja siellä tarjottaviin peleihin. Niihin liittyvät odotukset olivat lähinnä negatiivisia ja ne hajaantuivat kahta muuta kategoriaa enemmän (ks. taulukko D).

Taulukko D: Verkkokyselyyn vastanneiden odotuksia koskien RAY:n nettipokerisivustoa ja -pelejä

	Vastauksien lukumäärä	%-osuus vastanneista
Positiiviset odotukset (N=601)		
Pelien pieni talon osuus (rake)	59	10
Toimiva ohjelmistoalusta	30	5
Karsintapelejä liveturnauksiin	16	3
Negatiiviset odotukset (N=680)		
Huonot/olemattomat palkitsemisjärjestelmät (esim. talletusbonukset/rakeback)	224	33
Pelien suuri talon osuus	184	27
Pelaamista koskevat rajoitukset	83	12
Pelimuotojen vähyyys	52	8
Pelien pienet panokset/voitot	35	5
Huono ohjelmistoalusta	32	5
Muut tekniset ongelmat	20	3

Yleisesti odotettu palkitsemisjärjestelmien puute, jota odotti jopa joka kolmas vastaaja, toteutui. Vastaavasti kaksi kolmasosaa kyselyyn vastanneista piti rakeback-ominaisuutta erittäin tärkeänä omalle pelaamiselleen. Tältä osin RAY:n pokeri ei vastannut pelaajien enemmistön mieltymyksiä. On kuitenkin hyvä huomioida raken ja rakebackin välinen suhde. Rakeback-sopimuksilla pyritään houkuttelemaan aktiivipelaajia, koska paljon pelaaville peliyhtiön ottamat komissiomaksut muodostavat merkittäviä summia. Pienemmällä rakella saavutetaan sama tarkoitus, mutta kattavammin kaikkia pelaajia koskien. Komissiomaksua eli rakea koskevat odotukset polarisoituivat kyselyvastauksissa. Suhteellisesti suurempi joukko, noin joka neljäs negatiivisia odotuksia antanut vastaaja, odotti peliyhtiöltä korkeaa rakea. Näin ei kuitenkaan käynyt vaan RAY otti käyttöön ulkomaisia sivustoja alhaisemman raken.

Joitain odotuksia liittyi pelaamisen rajoittamiseen, kuten pitämällä palvelu suljettuna tiettyinä vuorokauden aikoina tai estämällä talletukset verkon pelilompakkopalvelujen kautta tai luottokorteilla. Lisäksi pelimuotojen rajallisuutta sekä pelien panostasojen ja voittojen pienuutta odotettiin. Ulkomaiselta valmistajalta tilattavan ohjelmiston pelättiin olevan huono tai sivuston kärsivän muista teknisistä ongelmista, ainakin alkuvaiheessa. Vastaajien negatiiviset odotukset kohdistuivat pääosin itse pelipalveluun, sillä yli puolet kaikista negatiivisista odotuksista liittyivät juuri tähän kategoriaan. Koska hyvin harvassa vastauksessa oli havaittavissa eri odotusten taustalla vaikuttavia perusteluja, ei varmuudella voida sanoa, mistä pelaajien mielikuvat tarkalleen tulevat. Oletettavaa kuitenkin on, että RAY:n pelisivustoon tultaisiin kohdistamaan samanlaisia vaatimuksia kuin toisen valtiollisen peliyhtiön Veikkauksen verkkopalveluun on kohdistettu. Näihin kuuluu esimerkiksi tilinsiirtorajoitus yöaikaan. Erilainen menettelytapa kahden peliyhtiön välillä olisi ollut epätavallista, joten on ollut oletettavaa odottaa samanlaista käytäntöä RAY:n osalta.

Haastatteluissa pelaamista ja pelejä koskevat kommentit käsittelivät usein sivuston teknistä ja visuaalista toimivuutta. RAY:n sivustolla nettipokerin pelaaminen onnistui haastattelujen aikaan vain omalle koneelle ladattavalla client-ohjelmalla. Internetse-laimella pelaaminen tuli mahdolliseksi vasta toukokuussa. Pelaajien kokemukset peliohjelman toimivuudesta vaihtelivat varsin vahvasti. Eniten huonoja kokemuksia aiheutti client-ohjelman tekninen toteutus ja toimivuus. Kaksi haastateltavista oli joutunut lopettamaan RAY:n pokerin pelaamisen teknisten ongelmien takia. Teknisiä ongelmia koet-

tiin hyvin monenlaisissa yhteyksissä, ja ongelmat olivat yleensä aiheuttaneet katkonaisuutta pelaamiseen ja siten pelipanosten menetyksiä.

”H: No se softa tykkäsi kaatuilla alusta asti, eli jossain vaiheessa meni kaikki pöydät jäähän ja mitään ei tapahtunut, ja siitä hetken päästä softa kaatui täysin ja se piti käynnistää uusiksi. [...] alussa tilanne ei ollut sietämätön, eli kaatui suht harvoin, ei läheskään aina edes joka päivä. Eli sen saatto kestää. Mutta softaa tietty päiviteltiin välillä ja jostain syystä se kävi entistä herkemmäksi meikäläisen koneelle [...] ja viimeisen peliviikon aikana se kaatui jo n. tunnin välein.

[...]

ER: Oliko asiakaspalveluun yhteyksissä asian tiimoilta?

H: Joo, monta kertaa. Mutta ilmeisesti se tosiaan oli ihan vaan oma ongelmani. Heidän päässään ei näkynyt mitään epänormaalia, vaan minä olin vaan äkkiä lakannut toimimasta.” –H2, mies, 35 vuotta

Jos ongelmaa ei saatu ratkaistua, se edesauttoi pelaamisen lopettamista sivustolla kokonaan. Muutaman haastateltavan mielestä tekniset ongelmat olivat alkukankeutta, joiden määrä ja laatu herättivät epäilyksen, että koko palvelu oli avattu liian aikaisessa vaiheessa ilman loppuun asti saatettu testejä. Toimivuusongelmien lisäksi oltiin törmätty loogisiin virheisiin, jotka liittyivät esimerkiksi panostamisvaihtoehtoihin. Teknisiä ongelmia ei ilmennyt kaikilla haastateltavilla ja ongelmia korjaantui päivitysten myötä, mikä oli myös pantu merkille. Siinä missä peliohjelmiston teknistä toimivuutta kritisoi-
ttiin, sen visuaalisuus ja käyttäjäystävällisyys keräsivät positiivisempaa palautetta. Pelaajilla oli kuitenkin antaa parannusehdotuksia.

”visuaalisesti oli musta siis oikein hyvä ja selkeä, joillain ulkomaisilla saiteilla on törmännyt kammottaviin softiin, jotka näyttää kivoilta, mutta eivät ole kovinkaan selkeitä. Ja mä kaipaen ennen kaikkea selkeyttä, koristeilla voi heittää vesilintua.” –H2, mies, 35 vuotta

”[puhuttaessa RAY:n clientin visuaalisuudesta] esim grafiikoissa [haittaa] se, ettei niitä voi säätää. Toi RAYn musta tausta ja sininen pöytä ihan perushyvät mutta joskus tekis mieli vaihtaa vaaleampaan ja toisinpäin.” –H4, mies, 22 vuotta

Käyttöliittymän visuaalisuudessa selkeydelle annettiin painoarvoa, eikä pelaaja välttämättä odottanut näyttävää ulkonäköä. Myös omakohtaisen valinnan mahdollisuus niin eri toimintojen kuten visuaalistenkin osakokonaisuuksien säätämisessä osoittautui hyvin tärkeäksi ominaisuudeksi ja osa pelaajista toivoi myös RAY:n käyttöliittymään enemmän omaa valinnanvaraa. Haastateltavat pystyivät hyvin yksityiskohtaisesti mainitse-

maan, mitkä toiminnot ovat hyödyksi tai haitaksi sujuvalle pelikokemukselle. He olivat usein pelanneet erilaisilla sivustoilla, ja vertailua eri pelisivustojen käyttöominaisuuksista tehtiin useasti. Pelipalvelua koskevat kommentit osoittavat, että hyvän rahapelikokemuksen takaamiseksi pelaajalle on annettava kattava valikoima peliohjelman toimivuuteen ja ulkonäköön liittyviä säätömahdollisuuksia, jotta pelaaja voi tehdä käyttöliittymästä omiin mieltymyksiinsä sopivan.

Tarjolla olleisiin peleihin kiinnitettiin haastatteluissa huomiota vähän. Syynä tähän oli aiemmin mainittu pelaajakunnan pienuus, jolloin harvinaisimmissa pokerimuodoissa pelaajamäärät jäivät niin pieneksi, ettei pelaaminen niissä pelimuodoissa ollut sujuvaa. Osa haastateltavista oli joutunut muuttamaan tavallista pelityyliään RAY:n sivustolla suosituimpiin pelimuotoihin ja –ajankohtiin. Turnausmuotoja pelanneet kokivat, että varsinkin sit 'n' go -turnausten alkamistahti oli liian verkkainen, minkä johdosta pelaaminen oli siirtynyt muihin pokerimuotoihin.

”tylsää on se et näissä turnauksissa suosituin turnausmuoto tällele mututuntumalta ku mä katon tätä listaa on tää coinflip eli se et maksat euron tai kaks ja sit kaikki kortit menee all-in, niin eihän se oo mitään pokeria” –H5, mies. 32 vuotta

Osa turnausmuodoista oli pokerin taitopelikäsitteen vastaisia, mutta ne houkuttelivat silti pelaajia. Pelimuotojen vähäisyys nousi esille negatiivisten ennako-odotusten joukosta, mutta haastatteluaineisto osoittaa, ettei kyse ole pelkästään tarjolla olevista peleistä. Pelaajien määrällä sekä pelaamiskulttuurilla oli vaikutuksensa siihen, mitä pelimuotoja todellisuudessa oli mahdollista pelata. Näkemyseroja oli lisäksi siinä, oliko nykyinen pelivalikoima sopivan laaja huomioiden sivuston pelaajamäärä, vai pitäisikö valikoimaa laajentaa uusien pelaajien houkuttelemiseksi.

Osassa haastatteluissa käsiteltiin keskustelufoorumeilta luettujen kommenttien merkityksestä omien mielikuvien muodostamiseen. Pelaajien kommentteissa nousi ajoittain esille pokerifoorumeilta ja niiden käyttäjiltä saatujen suositusten merkitys pelisivuston valinnalle sekä mielipiteiden muodostumiselle tietystä pokerisivustosta. Rahaautomaattiyhdistyksen edustajan läsnäolo alan keskustelufoorumilla kertoo siitä, että asia on huomioitu myös peliyhtiössä. Haastatellut pelaajat olivat myös hakeneet tietoa RAY:n pelisivustosta pokerifoorumeilta. Vaikka muiden pelaajien kirjoituksia luetaan ja vaihdetaan vinkkejä, osataan niitä myös tarkastella kriittisesti:

”Mitä nyt jollain pokerifoorumeilla on seurannut erinäisten idioottien vaatimuksia, niin aika moni pelaaja tuntuu pitävän itseään jonain kuninkaana joka on aina oikeassa, ja kaikkiin vaatimuksiin pitää suostua” –H2, mies, 35 vuotta

”Mä yritän nyt miettiä tähän mun omat mielipiteeni enkä [niitä] mitä mä olen lukenut noilta netin keskustelupalstoilta, et sehän on saanu aika paljon kuraa mutta mulla ei oo ollut sen ohjelman kanssa mitään ongelmia” –H3, nainen, 25 vuotta

Jälkimmäinen kommentti osoittaa, että RAY:n nettipokeriin liittyvä keskustelu on voinut olla negatiivista, mutta nettikirjoitteluun on suhtauduttu omien kokemusten mukaisesti, tai kuten ensimmäinen kommentti osoittaa, jopa pidetty kohtuuttomana. Pokeripalvelun arviointi ei siis näyttäisi muodostuvan pelkästään muiden kokemusten kautta.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tässä tutkielmassa kartoitettiin suomalaisten pokeriharrastajien odotuksia ja kokemuksia Raha-automaattiyhdistyksen nettipokeripalvelusta. Tässä luvussa esitellään tutkimuksen tuloksista tehdyt johtopäätökset, sekä vertaillaan tutkielman tuloksia aikaisempaan tutkimustietoon. Lisäksi arvioin tutkimuksen luotettavuutta ja sen tekemisestä syntyneitä oppimisprosessia ja mahdollisuuksia jatkotutkimukselle.

5.1 Tulosten tarkastelua

Tutkielmassa on käsitelty suomalaista nettipokeripelaamista moninaisista näkökulmista. Pelaajien odotusten ja kokemusten myötä on käsitelty muun muassa pelaamisen tapoja, rakenteita, sosiaalisuutta ja vastuullisuutta. Täten tuloksia on mahdollisuus verrata aiempaan tutkimustietoon, vaikka tutkielman aiheen kontekstina on suomalaisen rahapelikentän muutos. Tutkielmaan osallistuneiden suomalaisten pokeriharrastajien keskiarvo sosioekonominen profiili ilmentää ominaispiirteitä, joita aiemmissa verkkorahapelaa-jilla teetetyissä tutkimuksissa on selvinnyt. Kansainvälisiin nettipokeritutkimuksiin verrattuna tähän kyselyyn vastanneiden keski-ikä asettui samaan ikähaarukkaan mutta vastaavasti miesvaltaisuus oli suurempi. Lisäksi pelihistorian pituus, koulutustausta ja työllisyysaste myötäilivät aiempaa tutkimustulosta verkkorahapelaa-jista tehdyistä havainnoista (Parke ym. 2007, Wood & Williams 2011 ja 2007). Nettipokeria pelaavat erottautuvat tässä mielessä osittain selkeästi keskimääräisestä rahapelien pelaajasta. Aiemmissa tutkimuksissa (McCormack & Griffiths 2011, Wood & Griffiths 2008, Svartsjö ym. 2008) eri nettipokerin pelaajaryhmiä on tarkasteltu lähinnä ammattilaisten ja satunnaisesti hupipelaajien välillä. Tutkielma antaa mahdollisuuden verrata mitä samankaltaisuuksia tai eroavaisuuksia pokeriharrastajilla on näihin kahden pelaajaryhmän suhteen.

Suomalaisten pokeriharrastajien odotukset Raha-automaattiyhdistyksen nettipokeripalvelua kohtaan olivat kriittisiä. Negatiivisia odotuksia kertyi määrällisesti positiivisia enemmän ja useammalta vastaajalta. Jos huomioidaan lisäksi se, että pelaajien suurin positiivinen odotusarvo liittyi oman pelaamisen tuotto-odotuksiin aloittelevien vastustajien kustannuksella, voidaan katsoa peliyhtiön olleen haasteellisessa tilanteessa ennen sivuston aukeamista. Pelaajien odotuksissa tietyt osa-alueet keräsivät lähes yksinomaan joko positiivisia tai negatiivisia odotuksia, mutta oli myös aiheita, joissa pelaajien nä-

kemykset hajaantuivat. Yksi tällainen aihe oli pokeriharrastajien ennakkokäsitys kotimaisen pokeripalvelun avaamisen merkityksestä suomalaiselle pokerikulttuurille. Pelaajat uskoivat, että turvallisen toimijana pidetyn peliyhtiön tarjoama vaihtoehto ulkomaisille pelisivustoille houkuttelisi pelin pariin uusia pelaajia. Näin uskottiin eritoten tapahtuvan sellaisten pelaajien osalta, joille kynnyksen pelaamiseen ulkomaisilla sivustoilla oli ollut liian korkea. Pokerinpelaamisen yleistyminen suomalaisten keskuudessa on siten mahdollisesti vaikuttamassa yleisemmin mielikuviin ja kokemuksiin pokerista rahapelinä. Tähän viittaa pelaajien toiveet uusista pelaajista sekä se, että pokerin julkisuuskuvan odotettiin paranevan sivuston lanseeraamisen myötä. Toisaalta enemmistö pelaajista ei kokenut tärkeäksi, että suomalaisille on tarjolla kotimainen nettipokeripalvelu. Osa odotti sivuston pelaajakunnan jäävän pieneksi, ja näyttääkin siltä, että pelaajamäärien kehitys ei ole ollut yhtiön odotusten mukaista.

Tuloksien välinen vastakkaisuus osoittaa sen, ettei asia ole pokeriharrastajille yksiselitteinen. RAY:n pokeripalvelu voi parhaimmillaan kehittää kotimaista pokerikulttuuria mutta pahimmillaan se ennakoit vain suomalaisen rahapelipolitiikan tiukentumista. Osalle pelaajista RAY:n nettipokeripalvelu oli merkki siitä, että pelaamista ulkomaisille sivustoille tullaan jatkossa rajoittamaan (ks. liite 2 taulukko XIV). Tämä pelko on osoittautunut sittemmin aiheelliseksi, kun Jyrki Kataisen ykköshallituksen hallitusohjelmaan kirjattiin tavoitteeksi yksinoikeusjärjestelmän kehittäminen rajoittamalla ulkomaille tapahtuvaa rahapelaamista. Tämä päätös osaltaan takaa sen, että keskustelu suomalaisen pokerikulttuurin tulevaisuudesta jatkuu.

Aloittelevien pelaajien taitotasosta hyötymistä odotti suhteellisen moni vastanneista. Tässä suhteessa pokeriharrastajilla on samankaltainen pelitaktiikka kuin aikaisemmissa tutkimuksissa ammattilaispelaajilla on todettu olevan (Wood & Griffiths 2008, McCormack & Griffiths 2011). Pokeriharrastajilla näyttäisi olevan vahva käsitys omista taidoistaan verrattuna aloittelijoiden taitoihin, mitä osaltaan selittää ajoittainen alentavan sävyinen suhtautuminen amatööripelaajiin. Pelaajien taitotason oletettiin toisaalta olevan myös korkea, mikä johtunee käsityksestä suomalaispelaajien hyvistä pokeritaidoista. Suomalaiset eivät tässä suhteessa ole ainoita. Esimerkiksi ruotsalaisilla pokerinpelaajilla oli samansuuntaisia näkemyksiä maanmiestensä taitotasoista (Wood & Griffiths 2008).

Harrastajien suhtautuminen aloitteleviin pelaajiin on kuitenkin hyvä ottaa tarkempaan pohdintaan. Pelaajien odotukset sivuston amatööripelaajista voivat olla ongelmallisia RAY:n pokeripalvelun luomiseksi houkuttelevaksi vaihtoehdoksi eri taitotason pelaajille. Mikäli sivuston pelaajakunnassa kokeneet pelaajat pyrkivät aktiivisesti tekemään voittoja aloittelevien pelaajien kustannuksella, saattaa tämä vaikuttaa aloittelijoiden halukkuuteen palata sivustolle uudestaan. Tällöin pelaajakunnan kasvattaminen vaikeutuu ja pelaajamäärät voivat jäädä pieniksi. Pelaajien välinen taitotaso voi tästä johtuen joko korostua entisestään tai tasaantua, jos sivustolle jää vain kokeneempia pelaajia. On kuitenkin oletettavaa, että uusien pelaajien vähentyminen voi olla itseään ruokkiva mekanismi edelleen vähentämään palvelun houkuttelevuutta. Vastaavanlainen ongelma taitotasojen erosta ja aggressiivisista pelistrategioista on todettu ruotsalaisilla satunnais- ja ammattilaispokerinpelaajilla teetetyssä tutkimuksessa (Wood & Griffiths 2008). Näitä tilanteita pyrittiin välttämään pelipöytää vaihtamalla tai pelaamalla alempien panostasojen pelejä (emt., 93). RAY:n sivustolla aloittelijoiden ja kokeneiden pelaajien välille syntyviin ongelmatilanteisiin on pyritty vaikuttamaan siten, että sivustolla ei ole mahdollista jonottaa pöytiin tai hakea pelaajia heidän pelaajanimensä perusteella. Nämä osaltaan vaikeuttavat aloittelevien pelaajien seuraamista pelisivustolla pöydästä toiseen. Toisaalta pelaajamäärien pienuuden takia pelaaminen vaikuttaisi keskittyneen suosituimpiin pelimuotoihin ja panostasoihin, jolloin pelaajamassaan katoaminen voi olla vaikeampaa.

Sekä pelaajien odotuksissa että kokemuksissa muita pelaajia koskevat kommentit liittyivät lähes yksinomaan taitotasoon sekä pelaajamääriin. Tätä aihealueiden vähyyttä selittää mielestäni pokerin luonne ja se, miten pokeriharrastajat pelaamisen kokevat. Pokerissa voitollinen pelaaminen pitkällä aikavälillä vaatii pitkäjänteistä harjoittelua, jossa oman pelaamisen kehittämisen lisäksi myös vastustajien arviointi on tärkeää. Pelaamisen motivaationa voittaminen ja raha ovat vahvoja (Svartsjö 2008). Oman taitotasoin mittarina toimivat pelipöydän panosmäärät, ja taitojen (ja voittojen) karttuessa siirytään isompiin peleihin.

Haastatteluaineistoa läpikäydessä oli havaittavissa se, että pokerin sosiaaliset elementit ovat vähäisimmillään juuri netissä pelatessa. Aiempi tutkimustieto tukee tätä havaintoa (Parke ym. 2007, McCormack & Griffiths 2011). Nettipokeri on luonteeltaan nopea-temppoinen peli, jossa pelitilanteiden tiheyttä voidaan lisätä pelaamalla useampaa pöytää samanaikaisesti. Intensiivinen pelitempo on yksi tekijä vähentämään keskustelumahdol-

lisuutta ja –halukkuutta muiden pelaajien kanssa. Lisäksi pelin sisäinen keskustelu näyttäytyi pelaajien mielipiteissä lähinnä lyhyinä, pelitilanteita kommentoivina heittoina, negatiivissävyytteisenä turhautumisena tai yrityksinä vaikuttaa toisen pelaamiseen. Nettipokerin pelaamisessa pelaajien keskinäinen keskustelu on näiden kommenttien valossa melko yksipuolista, eikä sitä pelin dynamiikka tai yleisimmät käyttöliittymämallit suosi. Tämän takia ei mielestäni ole erikoista, että muita pelaajia koskevat kokemukset rajoituivat pääasiallisesti näihin kahteen teemaan.

Pelaajien välinen sosiaalisuus tapahtuu yleisimmin pelin ulkopuolella verkkofoorumeilla (Parke ym. 2007). Myös tässä tutkielmassa pelaajat olivat ainakin jossain määrin olleet tekemisissä pokeriyhteisöjen keskustelufoorumeiden kanssa. Syitä foorumeilla vierailuihin oli useita, mutta yleisimmin motivaationa oli ajankohtaisten asioiden seuraaminen tai oppiminen. Pelin sisäisen ja ulkoisen vuorovaikutuksen ero onkin pokerissa varsin merkittävä.

Verkkokyselyssä negatiiviset ennako-odotukset keskittyivät pelisivustoon ja pelaamiseen liittyviin seikkoihin. Pokeriharrastajien odotuksissa sekä kokemuksissa oli nähtävissä heidän tottuneisuutensa ulkomaisten peliyhtiöiden tarjontaan. Aktiivisille pelaajille tarkoitetut bonusjärjestelmät olivat tärkeässä asemassa pokeriharrastajien pelaamisessa mutta RAY:ltä niiden käyttöönottoa ei odotettu. Toisaalta suhteessa suurempi osuus pelaajista odotti sivuston raken määrittyvän ennemmin korkeaksi kuin matalaksi. Ennako-odotusten osalta voisi olettaa, että pokeriharrastajilla suurin syy olla pelaamatta kotimaisella pokerisivustolla johtuisi näiden palkitsemisjärjestelmien puutteesta.

Pelaajille kertyneissä kokemuksissa korostui kuitenkin sivuston tekninen toimivuus. Pelaajien toiveet pelitoimintojen tai käyttöliittymän selkeydestä ja säätömahdollisuuksista ovat ymmärrettäviä pokerin pelitempon huomioiden. Nopeatahtisessa pelissä valikoiden ja toimintojen käsittely pitää olla sujuvaa ja helppokäyttöistä. Haastatelluilla pelaajilla oli erityyppisiä toiveita käyttöliittymän visuaalisuuteen ja toimintoihin, joten mahdollisuus niiden muokkaamiseen omien mieltymysten mukaiseksi vaikuttaisi olevan käyttäjäystävällinen ratkaisu. Myös ruotsalaispelaajille pelinäkymän selkeys oli tärkeämpää kuin näyttävät grafiikat (Wood & Griffiths 2008). Tämän tutkielman tulosten valossa 3D-grafiikkaan perustuvat pkr.com –tyyppisiä pokerisivustoja (Paloheimo 2010) ei välttämättä koeta miellyttäväksi pelipaikoiksi.

Teknisiä ongelmia kohdanneiden haastateltavien osalta tärkeäksi seikaksi nousi ongelmien ratkaisu peliyhtiön asiakaspalvelun kanssa. Pelaajien suhtautuminen ongelmien ratkaisuun tai ratkaisuttomuuteen vaihteli sen mukaan, oliko pelaajan mielestä syy ongelmiin enemmän omissa laitteissa vai peliyhtiön palvelimissa. Ruotsalaisten pokeriammattilaisten mielestä asiakaspalvelun positiivinen suhtautuminen esimerkiksi yhteyskatkoksien aiheuttamiin ongelmiin koettiin tärkeäksi (Wood & Griffiths 2008).

Pelaajien positiivisimmat odotukset liittyivät peliyhtiön luotettavuuteen ja turvallisuuteen. Rahapeliyhtiön luotettavuuteen vaikuttavista tekijöistä asiakaspalvelulla on todettu olevan merkitystä. Toinen merkittävä tekijä luotettavan peliyhtiön kuvan muodostamisessa oli vastuullisuustyökalujen läsnäolo sivustolla (Wood & Griffiths 2008). Luotettavuus operaattoriin on myös varmasti korostunut viimeaikaisten amerikkalaisten pokeripalvelujen kaatumisten myötä¹². Näiden johdosta pelaajilla on ollut epäselvyyttä omien pelitalletustensa turvallisuudesta ja mahdollisuuksista ylipäättään niiden takaisin saamiseksi. Rahaliikenteen turvallisuus koettiin tärkeäksi operaattoria koskevissa kyselytuloksissa (ks. luku 4.3). Sen sijaan haastateltavissa vastuullisuuskäytäntöjen tehokkuus herätti pohdintaa.

Pokeriin liittyvää julkista keskustelua on sävyttänyt kiistely pokerin addiktoivasta luonteesta. Esimerkiksi verkossa pelaamisen mahdollistamat vapaudet peliaikojen ja –paikkojen suhteen on katsottu yleensä haasteellisiksi vastuullisen peluuttamisen kannalta. Näiden uhkatekijöiden ja käytössä olevien ratkaisujen välinen suhde oli pelaajien kannanotoissa selkeästi ongelmallinen. Ongelmallisen pelaamisen rajoittaminen oli heistä tärkeää, mutta nykymuotoisissa vastuullisuustyökaluissa oli heikkoutensa. Aiemmissa pokeritutkimuksissa on selvinnyt, että pelirajoituksia tärkeämmäksi pelaajat olivat kokeneet pelitavoista tiedottamisen (Griffiths ym. 2009, Parke ym. 2007).

Vastuullisuuskäytäntöjen kyseenalaistaminen johtuu mielestäni ainakin kahdesta asiasta. Osa pelaajista koki, että pokerilla on huono tai väärä julkisuuskuva, ja he toivoivat RAY:n palvelun parantavan pokerin imagoa. Koska pokeria on esitelty julkisessa kes-

¹² 15. huhtikuuta 2011 Yhdysvaltain liittopoliisi takavarikoi suurien nettipokerisivustojen kuten PokerStarsin ja Full Tilt Pokerin web-domainit. Tarkemmin esim.: www.pokeritieto.com/pokerin-musta-perjantai

kustelussa usein negatiivisessa valossa, nettipelaamisen vastuullisuuden kehittämisellä on tärkeä vaikutus tähän julkisuuskuvaan. Oletettavaa on, että kotimaisen sivuston aukeamisen myötä tapahtuva pelaamisen yleistymisen vaikuttaisi yleiseen mielikuvaan positiivisella tavalla, mikäli suurilta ongelmilta vältytään. Toisekseen näkemykset vastuullisuudesta ovat esimerkki pokeriharrastajien perehtyneisyydestä pokeriin ja siihen liittyviin ilmiöihin. Itse pelaamiseen liittyvien näkemysten lisäksi haastateltavilla oli mielipiteitä esimerkiksi suomalaisen rahapelijärjestelmän nykytilasta ja tulevaisuudesta tai miltä koko kansallisen nettipokeripalvelun kehitys heidän mielestään näytti.

Miten RAY:n nettipokeripalvelu on vastannut pelaajien odotuksiin, ja miten he palvelun tulon suhtautuivat? Odotusten täyttymistä voidaan tarkastella jakamalla pelaajien odotukset kolmeen tasoon: 1) odotuksiin, joiden toteutumista voidaan arvioida suoraan tarkastelemalla RAY:n nettisivustoa, 2) odotuksiin, joiden toteutumista voidaan arvioida pelaajien haastatteluiden avulla sekä 3) odotuksiin, joiden toteutumista ei tutkimusmateriaalin avulla voida arvioida.

Joidenkin odotusten täyttymistä voidaan tarkastella ilman haastatteluaineistoa. Tähän kuuluvat ne odotukset, jotka liittyvät johonkin tiettyyn selkeästi määriteltävissä olevaan pelitekniseen ominaisuuteen. Esimerkkinä näistä ovat kyselyaineistosta pelaajille tärkeimmiksi osoittautuneet peliominaisuudet eli palkitsemisjärjestelmät (rakeback, talletusbonukset) ja analyysiohjelmien käyttö. Eniten negatiivisia odotuksia kohdistui nimenomaan palkitsemisjärjestelmiin. Niitä ei otettu käyttöön RAY:n sivustolla. Tässä valossa sivusto ei tunnu olevan houkutteleva vaihtoehto kyselyyn vastanneiden pokeriharrastajien enemmistölle. Eri pelielementtien läsnäololla tai puuttumisella on kuitenkin pelaajien kokonaiskäsitykseen RAY:n nettipokerista erilainen merkitys, eikä asia ole näin yksinkertainen. Lisäksi on huomioitava, että tutkielmassa on haastateltu vain RAY:n pelejä pelanneita. Mahdollisessa vertailututkimuksessa voitaisiin kartoittaa myös niiden pelaajien mielipiteitä, jotka eivät ole pelanneet RAY:n nettipokeria. Voidaan olettaa, että RAY:n pelipalvelua aktiivisesti käyttävät pokeriharrastajat eivät edellytä tai koe tärkeäksi esimerkiksi rakebackin tyypisiä ominaisuuksia tai jokin muu piire pelipalvelussa on tärkeämpi.

Suurin osa odotuksista ei kuitenkaan liity selkeästi määriteltävään ominaisuuteen tai samaan aiheeseen kertyi erilaisia odotuksia. Näiden odotusten täyttymistä pitää arvioida haastatteluiden avulla. Esimerkkinä tällaisista oletuksista mainittakoon odotukset sivus-

ton pelien raken osuudesta. Tämän tason odotuksia tarkasteltaessa on huomattavissa, että ne ovat monilta osin toteutuneet. Näin varsinkin niiden odotusten osalta, joissa ei ole syntynyt polarisoitumista. Samoin sekä positiivisia että negatiivisia odotuksia näytti toteutuneen tasaisesti. Vaikka sivusto näyttäisi toteuttaneen suurimmat negatiiviset odotukset pelaajamäärien vähyydestä sekä pelaamista koskevista rajoituksista, näytti se myös täyttäneen joidenkin pokeriharrastajien positiivisiakin odotuksia helpoista vastustajista. Näiden odotusten täytyminen oli vaikuttanut haastateltavien pelaamiseen RAY:n palvelussa jopa päinvastaisilla tavoilla, aina pelaamisen kokonaisvaltaisesta siirtämisestä RAY:n peleihin niistä kokonaan luopumiseen.

Kolmanneksi havaittiin, että joidenkin odotusten täyttymistä ei haastattelumateriaalin avulla voitu tarkastella. Eräs tällainen oli pokerin suosion muutos Suomessa. Suosion muutoksia on vaikea näin lyhyellä aikavälillä mitata, vaan asiaan saataneen vastauksia tulevien vuosien kuluessa.

Pokeriharrastajat ovat kuitenkin ennakoineet tulevaa pokeripalvelua varsin hyvin. Tämä vahvistaa näkemystäni pelaajien perehtyneisyydestä harrastukseensa. Asioihin perehtymistä tukevat keskustelufoorumit, jotka välittävät käyttäjilleen muun muassa ajankohdaisia asioita pokerimaailmasta sekä mahdollistavat asioista keskustelemisen. Koska pelaajien rooli julkisessa keskustelussa on ollut koko muutosprosessissa vähäinen, toivon, että tämä tutkielma tuo esille pokeria harrastavien näkemyksiä siitä, mitä kotimainen nettipokerisivusto heille merkitsee. Tässä tutkielma on jo osittain onnistunut, sillä kyselyosuuden tuloksia referoitiin eri tiedotusvälineissä kesällä 2010. Pokeriharrastajilla liittyy todistetusti kotimaisen nettipokeripalveluun hyvin monitahoisia toiveita ja pelkoja. Vaikka suhtautuminen palveluun oli ennako-odotuksissa ja osittain myös kokemuksissa kriittistä, haastatelluilla pelaajilla oli toiveita, että palvelusta tulisi toimiva ratkaisu.

5.2 Tutkimuksen luotettavuus ja oppimisprosessi

Tutkimusprosessi on jaettavissa kahteen aktiiviseen jaksoon, joista ensimmäinen kesti vuoden 2009 lopusta vuoden 2010 kevääseen, jolloin kyselytutkimuksen analyysi saatiin valmiiksi. Pelisivuston auettua alkoi toinen tutkimusjakso, joka kesti vuoden 2011 ajan. Pitkän prosessin aikana ymmärrys tutkimuskohteesta on laajentunut. Tätä myötä tutkimusprosessin aikana tehtyjen valintojen merkitys lopputulokseen on tullut selvem-

mäksi. Tutkimusmenetelmiin liittyviä luotettavuustekijöitä on käsitelty jo luvuissa 3.2.1 ja 3.2.2.

Kyselyyn vastanneiden määrä ylitti ennakko-odotukset, mikä osaltaan mahdollistaa tilastollisten analyysimenetelmien hyödyntämisen. Kyselymateriaalista voi olla hedelmällistä tarkastella eri odotusten välisiä korrelaatioita, eli oletisiko esimerkiksi pokerin julkisuuskuvan paranemista odottanut pelaaja kuitenkin samalla RAY:n sivuston pelaajamäärän jäävän pieneksi. Lisäksi kyselyvastausten vertailu vastaajien taustamuuttujiin saattaa tuoda esille vaikutussuhteita, mutta tämän tarkastelua vaikeuttaa vastaajien demografinen samankaltaisuus.

On kuitenkin tärkeää huomioida, että vastaajien määrä ei paranna kyselyn yleistettävyyttä, sillä tutkimukseen osallistuneet ovat valikoituneet oma-aloitteisesti ilman satunnaisotantaa. Lisäksi viiden pelaajan haastatteluilla ei voida vetää yleispäteviä johtopäätöksiä. Ennakkokriteereihin sopivien haastateltavien joukko alkoi kuitenkin käydä niin vähiin, että tyytyminen viiteen haastateltavaan oli olosuhteiden sanelema pakko. Haastattelumateriaalilla saatiin kuitenkin kyselyaineistoa tukevaa tietoa ja kokonaisuutena tutkielman antia voidaan pitää onnistuneena. Tutkimus tarttuu vähän tutkittuun aiheeseen antaen uutta tietoa pokeriharrastajista, mutta siitä on nostettavissa myös osa-alueita vertailuun aiempien nettipokeritutkimuksien kanssa.

Tutkimus herättää myös uusia kysymyksiä suomalaisesta nettipokerikulttuurista ja avaa mahdollisuuksia jatkotutkimuksiin. Tilastollisen analyysin lisäksi kyselyaineistoa voi hyödyntää uuden pokeriharrastajille suunnatun kyselyn pohjana, jolla voidaan tarkastella pelaajien omia näkemyksiä, miten RAY on onnistunut vastaamaan heidän odotuksiin. Näin saataisiin vertailupohjaa tämän tutkielman tulosten ja havaintojen arvioimiseksi. Lisäksi haastatteluiden jatkoksi on valaisevaa tutkia niitä pokeriharrastajia, jotka eivät ole pelanneet RAY:n nettipokeria. Tämä lisää ymmärrystä eri tekijöiden merkityksestä pokeripalvelun valinnalle, ja mitä painoarvoja ja merkityksiä niillä on pelaamisen suhteen.

Tutkimuksen teon edetessä olen syventänyt ymmärrystäni nettipokerista, mikä osaltaan on suunnannut huomioitani siihen, kuinka suuri merkitys tutkimuksen aikana tehdyillä valinnoilla on tuloksiin. Olen tyytyväinen tutkimusongelman hahmottamisesta jo tutkimusprosessin alkuvaiheessa, sillä se loi selkeän suunnan tutkimustyölle. Kokonaisuutta tarkasteltaessa on tullut kuitenkin esille vaihtoehtoja, johon tutkimusta olisi voinut viedä

tai laajentaa. Koska haastattelut suunniteltiin yhteistyössä samanaikaisesti suoritettun Triangle-hankkeen kanssa, voi haastatteluaineisto toimia uusissa yhteyksissä vertailukohtana verkkorahapelaamista erilaisesta näkökohdasta tarkastelemaan tutkimukseen. Toivottavasti tätä kautta tämän tutkielman tulokset antavat panoksensa myös tuleviin rahapelitutkimuksiin.

6 LÄHTEET

Aamulehti. 29.5.2008. RAY suunnittelee omaa nettipokeria.

American Gaming Association. 2009. *State of the states: The AGA Survey of Casino Entertainment*. Verkkoversio:

<http://www.americangaming.org/files/aga/uploads/docs/sos/aga-sos-2009.pdf>
(9.2.2012).

Arpajaislaki 2001/1047. Verkkolähde: www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047
(20.9.2011).

Bakken, I. & Weggeberg, H. 2008. Gambling Behaviour and Problem Gambling in Norway 2008. SINTEF Technology and Society. Englanninkielinen tiivistelmä osoitteessa: <http://www.rus-ost.no/docs/00000637/%C3%98REN%20-%20Gambling%20Behaviour%20and%20Problem%20Gambling%20in%20Norway.pdf>
(16.1.2012).

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

Ermi, L & Mäyrä, F. 2005. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.

Euroopan Komissio. 2011. Vihreä kirja sähköisesti välitettävistä rahapeleistä sisämarkkinoilla. Suomenkielinen verkkoversio:

http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2011_128_fi.pdf (21.9.2011).

Griffiths, M. 1993. Fruit Machine Gambling: The importance of Structural Characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9 (2), 101-120.

Griffiths, M., Parke, J., Wood, R. & Rigbye, J. 2010. Online Poker Gambling in University Students: Further Findings from an Online Survey. *International Journal of Mental Health Addiction* 8, 82-89. DOI: 10.1007/s11469-009-9203-7.

Griffiths, M., Wood, R. T. & Parke, J. 2009. Social Responsibility Tools in Online Gambling: A Survey of Attitudes and Behavior among Internet Gamblers. *CyberPsychology & Behaviour*, 12 (4), 413-421. DOI: 10.1089/cpb.2009.0062.

Helsingin Sanomat. 29.3.2009. Uusi peluri pöytään.

Helsingin Sanomat. 29.4.2009. Ray valmis aloittamaan valtion valvoman nettipokerin verkossa ensi vuonna.

Helsingin Sanomat. 4.2.2010. RAY sai luvan nettipokeriin.

Helsingin Sanomat. 6.7.2011. RAY:n nettipelit eivät ole löytäneet pelaajia. STT:n uutinen.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2001. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Helsinki University Press.

Huizinga, J. 1955. *Homo Ludens: A Story of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Jonsson, J. 2006. An overview of prevalence surveys of problem and pathological gambling in the Nordic countries. *Journal of Gambling Issues* (18), 31–38.

Järvinen, A. & Sotamaa, O. 2002. *PENA: Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkko-versio: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf> (20.9.2011).

Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2009. *Pelaajabarometri 2009. Pelaaminen Suomessa*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Kaupalehti. 22.1.2008. Wallin haluaa kotimaisen nettipokerin. STT:n uutinen.

Kinnunen, J. 2010. Leikkisä raha pelissä. Teoksessa Jaakko Suominen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto. 42-57. Verkko-versio: www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-05.pdf (20.9.2011).

Kinnunen, J. & Mäyrä, F. 2012 (tuleva). *Verkkorahapelaaminen ja online-aineistot*.

Koivurinta, H. 1998. *Suomen rahapelimonopolit. Tarkasteltavana erityisesti rahapeliyhtiöiden hallinnollinen asema ja monopolijärjestelmä*. Julkisoikeuden Pro Gradu -tutkielma. Vaasa: Vaasan yliopisto.

Kristiansen, S. & Jensen, S. 2009. Prevalence of gambling problems among adolescents in the Nordic countries: an overview of national gambling surveys 1997–2009. *International Journal of Social Welfare*, 20, 75-86. DOI: 10.1111/j.1468-2397.2009.00701.x.

Kuronen, E. & Koskimaa, R. 2011. *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

London Economics. 2006. *The Case for State Lotteries: A Report for the European Lotteries and Toto Association*. Verkko-versio: https://www.european-lotteries.org/data/info_963/The_case_for_State_Lotteries_FINAL_REPORT_September_2006.pdf (21.9.2011).

Lotteriinspektionen. 2008. *Den svenska spelmarknaden 2008*. Ruotsi: Elanders AB. Verkko-versio: <http://www.lotteriinsp.se/PageFiles/6620/Den%20svenska%20spelmarknaden%202008.pdf> (28.11.2011).

- Lotteriinspektionen. 2010. *Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2010*. Ruotsi: Elanders AB. Verkkoversio: www.lotteriinspektionen.se/sv/Om-oss/Publikationer/Rapporter-till-regeringen/ (20.9.2011).
- McCormack, A. & Griffiths M. D. 2011. What Differentiates Professional Poker Players from Recreational Poker Players? A Qualitative Interview Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9 (1), 1-15. DOI: 10.1007/s11469-011-9312-y.
- Paloheimo, E. 2010. Verkkorahapeliin vetovoimatekijät. Teoksessa Jaakko Suominen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 33-41. Verkkoversio www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-04.pdf (20.9.2011).
- Parke, J., Rigbye, J., Parke, A., Williams, L. V., Sjenitzer, J., Wood, R. & Winder, B. 2007. *The global online gambling report: an exploratory investigation into the attitudes and behaviours of Internet casino and poker players*. Raportti eCOGRA:lle (e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance). Nottingham: Nottingham Trent University.
- Poker Players Research. 2009. A Few Example Charts. Kooste kyselytutkimuksen tuloksista. Powerpoint-kalvot osoitteesta www.pokerplayersresearch.com Example Charts – poker –linkin alta (20.9.2011).
- Pokeritieto. 2010. Ray:n nettipokerin rake kolmisen prosenttia, apuohjelmien käyttö estetään. www.pokeritieto.fi/uutiset/pokeriuutiset/ray-n-nettipokerin-rake-kolmisen-prosenttia-apuohjelmien-kaytto-estetaan-a12772-page1.html (28.11.2011).
- Raha-automaattiyhdistys. 24.8.2007. Vihriälä: Nettipokeri ei voi levitä vapaasti. Raha-automaattiyhdistyksen tiedote. Verkkolähde: www.ray.fi/ray/ajankohtaista/arkisto/vihrialala-nettipokeri-ei-voi-levita-vapaasti (20.9.2011).
- Raha-automaattiyhdistys. 28.5.2008. RAY varautuu tarjoamaan pelejään netissä. RAY:n tiedote. Verkkoversio: www.ray.fi/ray/ajankohtaista/arkisto/ray-varautuu-tarjoamaan-pelejaan-netissa (20.9.2011).
- Raha-automaattiyhdistys. 2010. *Vastuu- ja vuosiraportti 2010*. Helsinki: Erweko Painotuote.
- Raha-automaattiyhdistys. 10.6.2011. Ray.fi nettipelipalvelulla jo 100 000 rekisteröitynyttä asiakasta. Verkkoversio: www.ray.fi/ray/ajankohtaista/arkisto/ray-varautuu-tarjoamaan-pelejaan-netissa (20.9.2011).
- Reith, G. 2002. *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. New York: Routledge.
- Schull, N. D. 2005. Digital Gambling: The Coincidence of Desire and Design. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 597, 65-81. DOI: 10.1177/0002716204270435.
- Schwartz, D. G. 2006. *Roll The Bones. The History of Gambling*. Lontoo: Penguin Books.

Statens Folkhälsoinstitut. 2010. *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009*. Huvudresultat från SWELOGS befolkningsstudie. Västerås: Åtta.45 Tryckeri.

Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009. 2009. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö ja Sisäasiainministeriö. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Suomalaisten rahapelaaminen 2007. 2007. Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö. Helsinki: Taloustutkimus.

Verkkoversio: info.stakes.fi/NR/rdonlyres/82EFAC39-7AEC-4EA9-A3C4-BB57D35A07B7/0/Suomalaisten_rahapelaaminen_2007_tekstiraportit5046.pdf (20.9.2011).

Svartsjö, M., Kinnunen, J., Paloheimo, E. & Mäyrä, F. 2008. *Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta*. Raportteja 24/2008. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö ja kehityskeskus Stakes.

Tiittula, L. & Ruusuvaara, J. 2005. Johdanto. Teoksessa Ruusuvaara, J. & Tiittula, L. (toim.): *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Jyväskylä: Vastapaino.

Tiittula, L., Rastas, A. & Ruusuvaara, J. 2005. Kasvokkaisuudesta vuorovaikutuksesta tietokonevälitteiseen viestintään. Virtuaalihaastattelun näkymiä. Teoksessa Ruusuvaara, J. & Tiittula, L. (toim.): *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Jyväskylä: Vastapaino.

Tryggvesson, K. 2007. *Nätpokerspelandet i Sverige – Omfattning, utveckling och karaktär 2006*. SoRad – forskningsrapport 43, 2007. Tukholma: Tukholman yliopisto.

Valkama, J.-P. 2006. Nettipokeri-ilmiö. *Hyvinvointikatsaus*, 4/2006. Helsinki: Tilastokeskus.

Valli, R. 2001. Kyselylomaketutkimus. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.): *Ikku-noita tutkimusmetodeihin. Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Varvio, S. 2007. *Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään*. Työpapereita 24/2007. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö ja kehityskeskus Stakes.

Veikkaus. 2010. *Veikkauksen yhteiskuntavastuuraaportti & Vuosikertomus 2010*. Verkkoversio: http://www.veikkaus2010.fi/files/veikkaus_2010/Ladattavat%20pdf-tiedostot/Veikkauksen%20vuosikertomus%202010%20kokonaisuudessaan.pdf (26.9.2011).

Williams, R. J. & Wood, R. T. 2007. Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature. Alberta: Lethbridgen yliopisto.

Wood, R. T. & Griffiths M. 2007. Online Data Collection: Methodological Issues. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 151-163.

Wood, R.T. & Griffiths, M. 2008. Why Swedish People Play Online Poker and Factors That Can Increase or Decrease Trust in Poker: A Qualitative Investigation. *Journal of Gambling Issues*, 21, 80-97.

Wood, R. T. & Williams, R. J. 2007. Problem gambling on the internet: implications for internet gambling policy in North America. *New Media & Society*, 9 (3), 520-542. DOI: 10.1177/1461444807076987.

Wood, R. T. & Williams, R. J. 2011. A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*. DOI: 10.1177/1461444810397650.

7 LIITTEET

Liite 1. Verkkokyselyn saatekirje sekä kysymykset

Tämä kysely on osa pro gradu -työtäni, jonka teen Tampereen yliopiston informaatio-tutkimuksen ja interaktiivisen median laitokselle. Laitos on osallisena suomalaista pelikulttuuria tutkivassa Akademia-hankkeessa. Tutkielmani aiheena ovat suomalaiset nettipokerin harrastajat ja kohta lanseerattava kansallinen nettipokerisivusto. Pro gradu -työni toisessa vaiheessa tarkoitukseni on haastatella muutamia tähän kyselyyn osallistuneita henkilöitä. Halukkuutta tulla haastatelluksi kysytään kyselyn lopuksi. Halukkuus ei automaattisesti tarkoita haastattelukutsua, vaan haastateltavat valitaan myöhemmin. Kyselyyn osallistuneiden kesken arvotaan neljä elokuvalippua. Jatko-haastattelua ja arvontaa varten pyydän sähköpostiosoitetta myöhempää yhteydenottoa varten.

Huom! Tutkimus **ei** ole Raha-automaattiyhdistyksen toimeenpanema. Kyselyaineistoa käsitellään luottamuksellisesti, eikä valmiista tutkimuksesta ole mahdollista tunnistaa yksittäisiä vastaajia.

Kiitoksia vastauksistanne.

Lisätietoja voi kysyä sähköpostitse osoitteesta erkka.rautio@uta.fi

Erkka Rautio

Taustakysymykset:

1. Ikä
2. Sukupuoli
3. Kuinka usein pelaat nettipokeria?
 - päivittäin
 - useita kertoja viikossa
 - kerran viikossa
 - pari kertaa kuussa
 - harvemmin kuin pari kertaa kuussa
 - en pelaa nettipokeria
4. Kuinka usein pelaat muita verkkorahapelejä?
 - päivittäin
 - useita kertoja viikossa
 - kerran viikossa
 - pari kertaa kuussa
 - harvemmin kuin pari kertaa kuussa
 - en pelaa muita verkossa pelattavia rahapelejä

5. Kauanko olet pelannut nettipokeria?

- Alle 6 kuukautta
- n. 6 - 12 kuukautta
- n. 1 - 2 vuotta
- n. 2 - 4 vuotta
- yli 4 vuotta

6. Koulutustausta (Valitse se, josta viimeinen tutkinto on suoritettu)

- Peruskoulu
- Ammattikoulu/lukio
- Opistotaso
- AMK/Yliopisto
- Jokin muu, mikä?

7. Asema työmarkkinoilla

- Kokopäivätyössä
- Päätoiminen opiskelija
- Osa-aikatyössä
- Työtön

Seuraavat kysymykset liittyvät tulevaan kansalliseen nettipokerisivustoon. Avoimiin kysymyksiin voi vastata luettelomaisesti, mutta pyri vastaamaan selkeästi ja huolellisesti.

8. Mitä positiivisia odotuksia sinulla on koskien RAY:n nettipokerisivustoa? (Avoin vastaus)

9. Mitä negatiivisia odotuksia sinulla on koskien RAY:n nettipokerisivustoa? (Avoin vastaus)

10. Aiotko pelata RAY:n nettipokeria?

- Kyllä
- En

11. Aiotko pelata RAY:n muita nettikasinopelejä? (Automaatit, kasinopelit jne.)

- Kyllä
- En

12. Uskotko RAY:n nettipokerin lisäävän pokerin suosiota Suomessa?

- Kyllä
- En

13. Kuinka tärkeänä pidät, että suomalaisille tarjotaan kansallinen nettipokerisivusto?

1. Erittäin tärkeänä
2. Jokseenkin tärkeänä
3. En osaa sanoa
4. En juurikaan tärkeänä
5. En lainkaan tärkeänä

14. Uskotko RAY:n toteuttavan nettipokeripalvelun vastuullisesti, eli pyrkien pelihaittojen minimointiin?

1. Uskon vahvasti
2. Uskon jossain määrin
3. En osaa sanoa
4. En juurikaan usko
5. En usko

Seuraavat kysymykset liittyvät nykyiseen pelaamiseesi. Valitse se vaihtoehto, joka on lähimpänä tämän hetkistä pelitottumustasi.

15. Kuinka tärkeitä talletusbonukset ovat nykyiselle pelaamisellesi?

1. Erittäin tärkeitä
2. Jokseenkin tärkeitä
3. En osaa sanoa
4. Ei juurikaan tärkeitä
5. Ei lainkaan tärkeitä

16. Kuinka tärkeä edellytys rakeback-mahdollisuus on sivustolla pelaamiselle?

1. Erittäin tärkeä
2. Jokseenkin tärkeä
3. En osaa sanoa
4. Ei juurikaan tärkeä
5. Ei lainkaan tärkeä

17. Kuinka tärkeänä pidät, että sivustolla olisi mahdollisuus käyttää poker manager -tyyppisiä analyysiohjelmia?

1. Erittäin tärkeänä
2. Jokseenkin tärkeänä
3. En osaa sanoa
4. En juurikaan tärkeänä
5. En lainkaan tärkeänä

18. Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla kalliimpia turnauksia (sisäänosto vähintään 50e)

1. Erittäin tärkeää
2. Jokseenkin tärkeää
3. En osaa sanoa
4. Ei juurikaan tärkeää
5. Ei lainkaan tärkeää

19. Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla kalliimpia käteispelejä? (blind vähintään 5e)

- Erittäin tärkeää
- Jokseenkin tärkeää
- En osaa sanoa
- Ei juurikaan tärkeää
- Ei lainkaan tärkeää

20. Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla satelliittiturnauksia toisiin turnauksiin?

1. Erittäin tärkeää
2. Jokseenkin tärkeää
3. En osaa sanoa
4. Ei juurikaan tärkeää
5. Ei lainkaan tärkeää

21. Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla freeroll - ilmaisturnauksia?

1. Erittäin tärkeää
2. Jokseenkin tärkeää
3. En osaa sanoa
4. Ei juurikaan tärkeää
5. Ei lainkaan tärkeää

22. Haluatko osallistua tutkielman jatkoon liittyvään haastatteluun? Ajankohta syksy/alkutalvi, ajankohta varmistuu myöhemmin.

- Kyllä
- En

23. Voit halutessasi antaa myös palautetta kyselystä.

Liite 2. Verkkokyselyn vastaushajonnat

Taulukko I: Vastaajien ikävuodet

Minimi	Maksimi	Keskiarvo	Keskihajonta
13	76	28	8

Taulukko II: Sukupuoli

	Lukumäärä	%
Mies	931	98
Nainen	16	2
Yhteensä	947	100

Taulukko III: Koulutustausta

	Lukumäärä	%
AMK / yliopisto	406	43
Ammattikoulu / lukio	390	41
Opistotaso	69	7
Peruskoulu	82	9
Yhteensä	947	100

Taulukko IV: Asema työmarkkinoilla

	Lukumäärä	%
Kokopäivätyössä	421	44
Osa-aikatyössä	72	8
Päätoiminen opiskelija	272	29
Työtön	182	19
Yhteensä	947	100

Taulukko V: Kuinka usein pelaat nettipokeria?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Päivittäin	336	35	35
Useita kertoja viikossa	492	52	87
Kerran viikossa	66	7	94
Pari kertaa kuussa	36	4	98
Harvemmin kuin pari kertaa kuussa	14	1	99
En pelaa nettipokeria	3	1	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko VI: Kuinka usein pelaat muita verkkorahapelejä?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Päivittäin	22	2	2
Useita kertoja viikossa	64	7	9
Kerran viikossa	67	7	16
Pari kertaa kuussa	120	13	29
Harvemmin kuin pari kertaa kuussa	229	24	53
En pelaa muita verkkorahapelejä	445	47	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko VII: Kauanko olet pelannut nettipokeria?

	Lukumäärä	%	Kum. %
yli 4 vuotta	305	32	32
n. 2 - 4 vuotta	487	52	84
n. 1 - 2 vuotta	116	12	96
n. 6 - 12 kuukautta	28	3	99
Alle 6 kuukautta	11	1	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko VIII: Aiotko pelata RAY:n nettipokeria?

	Lukumäärä	%
Kyllä	603	64
En	344	36
Yhteensä	947	100

Taulukko IX: Aiotko pelata muita RAY:n nettikasinopelejä? (Automaatit, kasinopelit jne.):

	Lukumäärä	%
Kyllä	85	9
En	862	91
Yhteensä	947	100

Taulukko X: Uskotko RAY:n nettipokerin lisäävän pokerin suosiota Suomessa?:

	Lukumäärä	%
Kyllä	738	78
En	209	22
Yhteensä	947	100

Taulukko XI: Kuinka tärkeänä pidät, että suomalaisille tarjotaan kansallinen nettipokerisivusto?:

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeänä	70	7	7
Jokseenkin tärkeänä	215	23	30
En osaa sanoa	105	11	41
En juurikaan tärkeänä	361	38	79
En lainkaan tärkeänä	196	21	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko XII: Uskotko RAY:n toteuttavan nettipokeripalvelun vastuullisesti, eli pyrkien pelihaittojen minimointiin?:

	Lukumäärä	%	Kum. %
Uskon vahvasti	78	8	8
Uskon jossain määrin	239	25	33
En osaa sanoa	135	14	47
En juurikaan usko	265	28	75
En usko	230	25	100
Yhteensä	947	100	

**Taulukko XIII: Mitä positiivisia odotuksia sinulla on
koskien RAY:n nettipokerisivustoa? (N= 601)**

	Vastauksien lukumäärä	%-osuus vas- tanneista
Kanssapelaajiin liittyvät odotukset		
Aloittelevat ja helpot vastustajat	214	36
Uusia pelaajia pokerin pariin (ei viittausta taitotasoon)	67	11
Pelilyhtiöön liittyvät odotukset		
Operaattorin luotettavuus/turvallisuus	95	16
Rahaliikenteen sujuvuus/turvallisuus peliyh- tiön kanssa	91	15
Pelilyhtiön kotimaisuus/suomenkielisyys	53	9
Hyvä asiakaspalvelu	23	4
Sivustoon ja peleihin liittyvät odotukset		
Pelien pieni talon osuus (rake)	59	10
Toimiva ohjelmistoalusta	30	5
Karsintapelejä liveturnauksiin	16	3
Muut		
Pokerin julkisuuskuvan paraneminen	70	12
Rahan pysyminen kotimaassa	35	6
Verovapaat voitot	12	2
Sekalaiset	71	12
Yhteensä	836	

**Taulukko XIV: Mitä negatiivisia odotuksia sinulla on
koskien RAY:n nettipokerisivustoa? (N= 680)**

	Vastauksien lukumäärä	%-osuus vas- tanneista
Kanssapelaajiin liittyvät odotukset		
Pelaajamäärä sivustolla liian vähäinen	170	25
Vastustajien hyvä taitotaso	73	11
Vain suomalaisia pelaajia	33	5
Ongelmapelaajien määrän kasvu	22	3
Peliyhtiöön liittyvät odotukset		
Huono kilpailukykyisyys yleisellä tasolla	20	3
Valvova/holhoava peliyhtiö	16	2
Sivustoon ja peleihin liittyvät odotukset		
Huonot/olemattomat palkitsemisjärjestelmät (esim. talletusbonukset/rakeback)	224	33
Pelien suuri talon osuus	184	27
Pelaamista koskevat rajoitukset	83	12
Pelimuotojen vähyyys	52	8
Pelien pienet panokset/voitot	35	5
Huono ohjelmistoalusta	32	5
Muut tekniset ongelmat	20	3
Muut		
Rajoitukset ulkomaisilla sivustoilla pelaami- seen	115	17
Voittojen verottaminen	15	2
Sekalaiset	45	7
Yhteensä	1139	

Taulukko XV: Kuinka tärkeitä talletusbonukset ovat nykyiselle pelaamisellesi?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeitä	226	24	24
Jokseenkin tärkeitä	378	40	64
En osaa sanoa	26	3	67
Ei juurikaan tärkeitä	238	25	92
Ei lainkaan tärkeitä	79	8	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko XVI: Kuinka tärkeä edellytys rakeback-mahdollisuus on sivustolla pelaamiselle?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeä	639	68	68
Jokseenkin tärkeä	221	23	91
En osaa sanoa	17	2	93
Ei juurikaan tärkeä	50	5	98
Ei lainkaan tärkeä	20	2	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko XVII: Kuinka tärkeänä pidät, että sivustolla on mahdollisuus käyttää pokerianalyysiohjelmia (kuten esim. Holdem Manager)?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeänä	319	34	34
Jokseenkin tärkeänä	242	26	60
En osaa sanoa	60	6	66
En juurikaan tärkeänä	192	20	86
En lainkaan tärkeänä	134	14	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko XVIII: Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla kalliita turnauksia (sisäänosto vähintään 50e)?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeää	236	25	25
Jokseenkin tärkeää	263	28	53
En osaa sanoa	46	5	58
Ei juurikaan tärkeää	229	24	82
Ei lainkaan tärkeää	173	18	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko XIX: Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla kalliita käteispokeripelejä (Esim. no limitissä iso blind vähintään 5e)?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeää	236	25	25
Jokseenkin tärkeää	240	25	50
En osaa sanoa	39	4	54
Ei juurikaan tärkeää	254	27	81
Ei lainkaan tärkeää	178	19	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko XX: Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla freeroll -ilmaisturnauksia?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeää	84	9	9
Jokseenkin tärkeää	150	16	25
En osaa sanoa	32	3	28
Ei juurikaan tärkeää	245	26	54
Ei lainkaan tärkeää	436	46	100
Yhteensä	947	100	

Taulukko XXI: Kuinka tärkeää pelaamisesi kannalta on, että sivustolla on tarjolla satelliittiturnauksia toisiin turnauksiin?

	Lukumäärä	%	Kum. %
Erittäin tärkeää	271	29	29
Jokseenkin tärkeää	332	35	64
En osaa sanoa	52	5	69
Ei juurikaan tärkeää	167	18	87
Ei lainkaan tärkeää	125	13	100
Yhteensä	947	100	

Liite 3. Haastattelua edeltävä kysymyskaavake

1. Ikä

2. Sukupuoli

- m
- n

3. Koulutus

- Perusaste
- Ammattikoulu
- Lukio
- Opistoaste
- Ammattikorkeakoulu
- Yliopisto

4. Asema työmarkkinoilla

- Kokopäivätyössä
- Osa-aikatyössä
- Päätoiminen opiskelija
- Eläkkeellä
- Työtön/koulutuksessa/vapaalla

5. Asuinkunta

6. Asuintilanne

- Asun yksin
- Samassa taloudessa asuu myös muita

7. Kuinka paljon käytät rahaa pelaamiseen? Arvioi, kuinka paljon laitan normaalin kuukauden aikana peleihin ja kuinka paljon sieltä saat takaisin

Laitan peleihin kuukaudessa noin _____ euroa

Saan takaisin peleistä kuukaudessa noin _____ euroa

8. Suosikkirahapelini on: _____

9. Kuinka usein pelaat seuraavia **suomalaisia** rahapelejä? 5= Päivittäin, 4=Useita kertoja viikossa, 3=Noin kerran viikossa, 2=Pari kertaa kuussa, 1=Harvemmin, 0=En pelaa kyseistä rahapeliä

Ray:n nettipokeri

Ray:n nettikasinopelit

Ray:n raha-automaatit

Ray:n kasinopelit (pelisalit, Helsingin kasino ja ravintolat)

Veikkauksen eBingo

Veikkauksen muut arvontapelit (esim. Lotto, Keno)

Veikkauksen vedonlyöntipelit (esim. Pitkäveto, Tuloveto)

Raaputusarvat

Veikkauksen nettiarvat

Hevospelit (esim. Finntoton rahapelit, Veikkauksen V75)

10. Muut kuin Ray:n, Veikkauksen ja Finntoton rahapelit. Kuinka usein pelaat seuraavia **netti-rahapelejä**? 5= Päivittäin, 4=Useita kertoja viikossa, 3=Noin kerran viikossa, 2=Pari kertaa kuussa, 1=Harvemmin, 0=En pelaa kyseistä rahapelejä

Paffin nettipokeri
Paffin kasinopelit
Ulkomaiset nettipokerisivustot
Ulkomaiset nettikasinot
Ulkomaiset vedonlyöntisivustot
Ulkomaiset vedonlyöntipörssit
Taitopelisivustot (esim. king.com, topkani.fi)

11. Kuinka usein pelaat seuraavissa pelipaikoissa? 5= Päivittäin, 4=Useita kertoja viikossa, 3=Noin kerran viikossa, 2=Pari kertaa kuussa, 1=Harvemmin, 0=En pelaa kyseisissä paikoissa

Nettirahapelejä kotona
Nettirahapelejä muualla
Kaupat, huoltoasemat, kioskit jne (Sekä Veikkauksen että Ray:n pelit)
Ravintolat ja yökerhot
Pelisaleissa (esim. Täyspotti)
Helsingin kasinolla
Itämeren laivat
Ulkomaiset pelipaikat

12. Kuinka usein pelaat kavereiden kanssa rahasta? 5= Päivittäin, 4=Useita kertoja viikossa, 3=Noin kerran viikossa, 2=Pari kertaa kuussa, 1=Harvemmin, 0=En pelaa kyseisiä pelejä kavereiden kanssa rahasta

Korttipelejä
Vedonlyönti urheilusta
Vedonlyönti muista tapahtumista

13. Kuinka paljon aikaa rahapelaamiseen kuluu? Arvioi, kuinka paljon aikaa käytät kaikkeen rahapelaamiseen normaalin viikon aikana.

Korkeintaan muutama minuutti
Noin puoli tuntia
Tunnista kahteen tuntiin
2-10 tuntia
10-20 tuntia
Yli 20 tuntia

14. Mitä mieltä olet seuraavista rahapelejä koskevista väittämistä? 5=Täysin samaa mieltä, 4=Osittain samaa mieltä, 3=En osaa sanoa, 2=Osittain eri mieltä, 1=Täysin eri mieltä

Pelaan mieluummin rahapelejä ihmistä kuin konetta vastaan
Rahapelaaminen on sosiaalista toimintaa
Vietän aikaani peliympäristössä silloinkin, kun en pelaa
Pelaan mieluummin taitopelejä kuin arvontapelejä
Pelaan rahapelejä mieluiten yksin
Muiden pelaajien tekemisiä on mielenkiintoista seurata
Pidän kilpailusta muiden pelaajien kanssa
Keskustelen mielelläni muiden pelaajien kanssa
Tapaan muita pelaajia myös muualla kuin varsinaisissa pelipaikoissa

Muiden läsnäolo pelin aikana on pelkästään ärsyttävää
Viihtyminen pelipaikassa on tärkeämpää kuin rahan voittaminen
Keskustelen rahapeliä pelaamisesta kavereideni kanssa
Raha on tärkein motivaatio pelata

15. Kuinka usein pelaat seuraavia pelejä? 5= Päivittäin, 4=Useita kertoja viikossa, 3=Noin kerran viikossa, 2=Pari kertaa kuussa, 1=Harvemmin, 0=En pelaa kyseistä rahapeliä

Bingopelejä

Facebook-pelit (esim. CityVille, FarmVille, Mafia Wars)

Verkkoroolipelit (esim. World of Warcraft)

Konsolipelejä verkon välityksellä muita vastaan tai muiden kanssa

Tietokonepelejä verkon välityksellä muita vastaan tai muiden kanssa

Mobiilipelejä verkon välityksellä muita vastaan tai muiden kanssa

Lauta-, kortti ja/tai seurapelejä (esim. Carcassonne, ristiseiska)

Joukkueurheilua (esim. jalkapallo, jääkiekko)

Liite 4. Haastattelun kysymysrunko

Rahapelaamisen aloittaminen

- yleensä ja netissä (milloin, missä, kenen kanssa, mihin tilanteeseen liittyi jne.) Kuvaile ensimmäinen rahapelikokemus

Toiminnan tavat

- tavanomainen tai viimeisin pelikerta RAY:n nettipokerissa
- milloin eroaa tavanomaisesta
- erot eri pelien, pelityyppien, pelipaikkojen ja pelipalvelujen välillä
- pelaamisen tavanomainen sosiaalinen konteksti ja erot

RAY:n nettipokeriin liittyvät

- Mitä eri asioita/pelejä on kokeillut tai pelannut enemmän RAY:n nettisivulla?
- Millaisia positiivisia ja/tai negatiivisia kokemuksia tai ajatuksia sivusto on tuonut:
 - **Muihin pelaajiin liittyen?**
 - **Sivustoon ja operaattoriin liittyen?**
 - **Peleihin ja pelaamiseen liittyen?**
 - **Johonkin muihin**, sivuston ulkopuolisiin aiheeseen liittyviin asioihin?
- Syitä näihin kokemuksiin tai tuntemuksiin?
- Onko haastateltavan pelaaminen jollain tavalla erilaista muilla sivustoilla pelaamiseen nähden?

Raha ja sosiaalinen pelaaminen

- millä rahalla pelataan ("ylimääräisellä", pelikassalla, ruokarahoilla jne.)
- kuinka raha vaikuttaa sosiaalisiin suhteisiin (esim. kavereiden kanssa pelaaminen)
- Millä tavoin pelaaminen eroaa peliseuran perusteella
- Kenen kanssa toimii peliin liittyvillä foorumeilla
- Sosiaalisen kanssakäymisen merkitys pelikokemukselle