

Tiedekunta-Fakultet-Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos-Institution-Department Kansantaloustieteen laitos	
Tekijä-Författare-Author Hartonen, Mikko			
Työn nimi-Arbetets titel-Title Taidon suhteellisen osuuden mittaaminen rahapeleissä			
Oppiaine-Läroämne-Subject Kansantaloustiede			
Työn laji-Arbetets art-Level Pro gradu		Aika-Datum-Month and year 2008-03-14	Sivumäärä-Sidantal-Number of pages 74 s., 4 liites.
<p>Tiivistelmä-Referat-Abstract</p> <p>Tämä tutkielma tarkastelee taidon ja onnen suhdetta rahapeleissä sekä pohdiskelee yleisesti taidon luonnetta ja sen erilaisia määrittelytapoja. Tutkielman motivaationa toimivat Suomen ja joidenkin muiden EU:n jäsenvaltioiden lainsäädännöt, joissa rahapelien kuulumisen valtiollisten monopolien alaisuuteen ratkaisee se, onko peli arvioitu taito- vai tuuripeliksi. Jos peli on arvioitu tuuripeliksi ja sitä pelataan vastiketta vastaan, on oikeus sen järjestämiseen ainoastaan valtion monopoliyhtiöillä. Lainsäädännössä ei ole kuitenkaan käytetty mitään objektiivista mittaamenetelmää onnen merkityksen arvioimiseksi.</p> <p>Tutkielmassani hahmotellaan aluksi muutamaa vaihtoehtoista määritelmää taidolle ja sen jälkeen esitellään malli, jonka avulla taidon suhteellista osuutta rahapeleissä voidaan mitata. Mallissa käsitellään ensin yksinkertaisia pankkia vastaan pelattavia peruspelejä ja vähitellen mallia laajennetaan koskemaan useamman pelaajan nollasummapelejä. Lopuksi tarkastellaan hieman taidon osa-alueita käytännössä havainnollistamalla pelitilanteita erilaisten pokeripelien avulla. Esimerkeissä käydään läpi mm. vastustajien profiloitua, pelaamista vastustajan oletettua lähtökäsisjakaamaa vastaan sekä peliteorian hyödyntämistä bluffaamisessa. Olennaisimpina lähteinä on käytetty hollantilaisten Bormin ja Genugtenin töitä. Heidän analyysinsä perustuu alunperin von Neumannin ja Morgensternin peliteoreettiselle tarkastelulle, jota ovat myöhemmin kehittäneet mm. Nash, Harsanyi ja Selten.</p> <p>Tutkielmassani esiteltyä mallia soveltaen taidon suhteellista osuutta rahapeleissä on mahdollista mitata. Tulosten avulla voidaan päätellä kummissa kahdesta annetusta pelistä taidolla on suurempi merkitys. Tulokset ovat ordinaaliasteikkollisia, joten pelit voidaan asettaa järjestykseen niiden saaman taitotasorvon mukaan, mutta saatujen arvojen erotusten suuruudet eivät ole vertailukelpoisia. Malli soveltuu sellaisenaan monien kohtalaisen yksinkertaisten pelien analysointiin. Joitain monimutkaisempia pelejä varten malliin täytyisi tehdä laajennuksia. Useamman pelaajan peleissä tietyt eri pelaajatyypin strategioita koskevat oletukset voidaan myös helposti asettaa kyseenalaisiksi. Tämä ei kuitenkaan vähennä mallin arvoa teoreettisessa mielessä.</p> <p>Tärkeimmät lähteet:</p> <p>Borm P., Genugten B.(1996): On a measure of skill for games with chance elements, Tilburg university press.</p> <p>Borm P., Dreef M., Genugten B.(2003): Measuring skill in games: Several approaches discussed, Tilburg university press</p> <p>Larkey P., Kadane J., Austin R., Zamir S. (1997): Skill in games, Management science, 43(5), 596-609</p>			
Avainsanat-Nyckelord-Keywords rahapelit pokeri korttipelit taidot peliteoria			
Säilytyspaikka-Förvaringsställe-Where deposited			
Muita tietoja-Övriga uppgifter-Additional information			