

# Aktiivisten pelaajien antamat merkitykset rahapelaamisen motivaatioille

Maija Majamäki

Helsingin yliopisto  
valtiotieteellinen tiedekunta  
sosiaalitieteiden laitos  
sosiologia  
pro gradu -tutkielma  
syyskuu 2010

# Sisällys

1 Johdanto	1
2 Rahapelaamisen syyt ja suosio	5
2.1 Pelien suosion kasvu	5
2.1.1 Pelaajat meillä ja maailmalla	6
2.1.2 Pelaaminen ja pelitutkimus Suomessa	7
2.2 Miksi pelaat?	9
2.3 Pelaamisen päämotivaatiot: viihde, raha, sosiaalisuus ja todellisuuden pakeneminen	15
2.3.1 Pelaaminen viihteen vuoksi	15
2.3.2 Pelaaminen sosialisoitumisen takia	16
2.3.3 Motivaationa raha	17
2.3.4 Pelaaminen keinona paeta todellisuutta	18
2.4 Oppiminen	19
2.4.1 Houkutusten vastustaminen	21
2.4.2 Vääristävät läheltä piti -tilanteet	23
2.5 Yhteenveto	25
3 Teoria	26
3.1 Pelin määritelmä	26
3.2 Merkit, mielikuvat ja merkityksellistäminen	28
3.3 Arvot ja modaalisuus	30
3.4 Lévi-Strauss ja luonnon ja kulttuurin ero	32
3.5 Ruokakolmion soveltaminen rahapelaamiseen	35
4 Tutkimuksen toteutus	37
4.1 RAGI – tutkimusmenetelmänä	38
4.2 Elokvakohtausten valinta	40
4.2.1 Hypoteesit elokvakohtausten teemoista	44
4.3 Otos	47
4.3.1 Rekryointiprosessi	49
4.3.2 Haastattelujen tekeminen	51
4.3.3 Ryhmädynamiikan vaikutus ryhmähaastatteluissa	52
4.4 Aineiston käsittely	53
5 Analyysi	54
5.1 Motiivit	54
5.2 Ostan viihdettä	57
5.3 Pelaamisen sosiaalisuus	59
5.3.1 Pelin sosiaalisuus	60
5.3.2 Vastustajan voittaminen	61
5.4 Raha	63

6 Pelin oppiminen: tavoitteena olla hyvä pelaaja	64
6.1 Pelitaidot: pelisilmä, peliympäristö ja sanasto	68
6.2 Pelistrategia ja -tyyli	70
6.3 Pelaajien suhtautuminen taikauskoon	71
6.3.1 Taitopelien pelaajat ja oppimisen ilo	72
6.3.2 Sattumapelien pelaajat ja pelin oppiminen	75
6.3.3 Aloittelijan tuuri	78
6.4 Kohtuuden opettelu	79
6.4.1 Pelitauot	81
6.4.2 Pelikassan laatiminen	82
6.4.3 Jahtaaminen	84
6.4.4 Suhtautuminen retkahduksiin	85
7 Johtopäätökset	87
Lähteet	93
Liitteet	100
Liite 1. Taustatietolomake	101
Liite 2.	
a). Rekrytointikutsu	103
b). Tutkimuskuvaus osallistujille (suullinen)	104
Liite 3. Elokvakohtausten kuvaukset	106
Liite 4. Kysymyslista	108
Liite 5. Ryhmähaastattelun ohjeistus (kirjallinen)	109
Liite 6. Pelipaikka	110
a). miehet	
b). Pelipaikka naiset	
Liite 7. Pelattava peli ja pelimäärä	111
a). miehet	
b). naiset	
Liite 8. Osallistujien taustatiedot	112
paikkanumero, ryhmäjako, sukupuoli, ikä, ammatti	
ja peliuran kokonaiskesto	
Liite 9.	
a). Käytetyt koodit ja koodien lukumäärä atlas.ti:ssä	113
b). Koodit halu ja osaaminen	114

# 1 Johdanto

Työskentelin neljä vuotta myyjänä kioskillä, jossa oli veikkauspiste ja rahapeliautomaatti. Päivästä toiseen ihmettelin pelaajien pelaamiseen käyttämiä pelisummia. Ei ollut harvinaista, että pelaajan pelipanos oli enemmän kuin yksiöni vuokra. Sitä intoa ja jännitystä, jota pelaamiseen näytti liittyvän, oli vaikea käsittää. Vakioasiakkaina kävi ”arpamummoja”, ”veikkaussetiä” ja ”kenotätejä”. Toiset pelasivat kymmeniä veikkauskuponkeja minimipanosilla, toiset taas laittoivat kaiken yhden osuman varaan. Joka tapauksessa veikkauskohteet olivat usein tarkkaan harkittuja. Harkitsevuutta ilmeni myös lottonumeroiden ja arpojen valinnassa. Ei ollut sama, monennenko arvan ottaa tai mitkä numerot päätyvät Lotto-kuponkiin. Usein minun olisi tehnyt mieli kysyä pelaamisen syitä, mutta myyjän roolissa en kehdannut udella asiakkaiden pelimotivaatioita. Arvotus jäi ratkeamatta: mikä rahapelaamisessa viehättää?

Rahapelaamista on harrastettu vuosisatoja ympäri maapallon, eikä suosiolle näy loppua. Pelien saavutettavuus ja yleisyys ovat lisääntyneet huomattavasti jo pelkästään Internetin takia, joka mahdollistaa pelaamisen mistä tahansa tietokoneella ja Internet-liittymällä varustetusta paikasta. Lisäksi uusia pelejä ja pelimuotoja tulee markkinoille jatkuvasti. Vaikka pelaaminen on suosittua kaikkialla, mieltymykset eri rahapeleihin vaihtelevat kulttuureittain muun muassa pelien saavutettavuuden ja sosiaalisen hyväksynnän mukaan (Productive Commission 1999).

Valtaosalle rahapelaajista pelaaminen on viihdyttävää ajanvietettä. Henkilö saattaa pelata usein ja toistuvasti rahapelejä ja käyttää niiden pelaamiseen suhteellisen paljon aikaa olematta kuitenkaan peliaddikti. Mitä pelaaminen merkitsee heille? Tämä on asia, joka jää usein taka-alalle tutkimusten painottaessa uhkakuvien ja riskien mittaamiseen sekä aihe, johon keskityn pro gradu -tutkielmassani. Ongelmapelaamisen tutkiminen johtuu pitkälti siitä, että pelien suosion ja saavutettavuuden kasvaessa myös ongelmapelaaminen lisääntyy. Samalla korostuu tarve kehittää hoitomuotoja ja tukipalveluita peliriippuvuudesta kärsiville ja heidän omaisilleen. Esimerkiksi vuoden 2003 kyselyn perusteella runsaasti pelaavien riskiryhmään arvioitiin kuuluvan 1,5 prosenttia väestöstä (Tammi 2008, 179). Tätä lukua on käytetty, kun on puhuttu peliongelmaisten määrästä.

Lääketieteessä ongelmapelaamisen diagnosoimisen apuna käytetään yleensä SOGS-asteikkoa (South Oaks Gambling Screen) (Lesieyr & Blume 1987).

American Psychiatric Associationin vuonna 2000 tekemän DSM-1V:n mukaan ongelmapelaajaksi luokitellaan henkilö, jolla on yli kolme SOGS-asteikon oiretta ja patologisteksi pelaajaksi henkilö, jolla on yli viisi oiretta. Oireita ovat jatkuva tai ajoittainen kontrollin katoaminen pelatessa, päänäpintymä pelaamiseen ja pelirahojen hankkimiseen sekä peliin osallistuminen sen aiheuttamista seurauksista huolimatta. (emt.) Tarkkoja rajoja ongelmatoman, riskipelaamisen, ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden välille on kuitenkin vaikea vetää. (THL 2009). Ongelman määrittelyä vaikeuttaa se, että pelaamiseen käytetyn ajan ja rahan tuoma haitta on aina suhteutettava pelaajan ja hänen lähiyhteisönsä tilanteeseen. Vaikeimmillaan ongelmapelaaminen luokitellaan mielenterveyden häiriönä peliriippuvuudeksi tai pelihimoksi, joka voi vaarantaa vakavasti ihmisen hyvinvoinnin ja terveyden. (mt.) Käytän pro gradu -tutkielmassani synonyymeina termejä addiktoitunut pelaaja, ongelmapelaaja ja peliriippuvainen, siitä huolimatta, että ne eivät tarkoita lääketieteellisesti täysin samaa asiaa. Arkikäytössä niillä viitataan pelaamiseen, joka ei ole enää pelaajan itsensä hallinnassa. Pelaaminen on pakonomaista, ja se haittaa pelaajan elämää niin sosiaalisesti kuin taloudellisestikin. Puhuessani peliongelmosta käytän termiä addiktio, aineiston siteerauksissa käytän puhujan käyttämää termiä.

Rahapelaamista on lähestytty pääosin kvantitatiivisin menetelmin, useimmiten ongelmanäkökulmasta. Lomakkeiden valmiit vastausvaihtoehdot rajaavat sitä, mihin ja miten tutkittavat voivat vastata. Valmiiden kysymysten avulla ei ole mahdollista selvittää, miten pelaajat itse jäsentävät, ymmärtävät ja tulkitsevat omaa rahapelaamistaan. Perehdyttyäni rahapelaamista koskevaan kirjallisuuteen havaitsin tiedon puutetta siinä, mitä merkityksiä aktiivisesti rahapelejä pelaavat henkilöt antavat itse omalle rahapelaamiselleen. Lähestyn tutkimusaiheittani kvalitatiivisin menetelmin. Esimerkiksi Eskolan ja Suorannan (1998, 19) mukaan laadullisten menetelmien käyttö on suotavaa silloin, kun tutkija haluaa tutkia jonkin ilmiön olemusta ja silloin, kun ilmiö on uusi tai vähän tunnettu. Tutkimusta eivät ohjaa etukäteen muodostetut ja valmiit hypoteesit, vaan aineistosta esiin nousevat asiat (mt.).

Valitsin tutkimuskohteekseni aktiiviset pelaajat, koska oletan, että tässä ryhmässä ovat kaikkein intohimoisimmat pelaajat. Oletan, että he aktiivisina pelaajina tietävät, mitä pelaaminen on parhaimmillaan. Lisäksi uskon, että he tiedostavat pelaamisen kääntöpuolen, sen, että pelaaminen voi viedä mennessään. Aktiivisen pelaajan on säädeltävä omaa pelaamistaan taloudellisten, sosiaalisten ja psyykkisten ongelmien välttämiseksi.

Käytin osallistujien rekrytointi-ilmoituksissa termiä ”aktiivinen pelaaja”, koska mielestäni se assosioituu pelaajaan, joka pelaa paljon, mutta jonka pelaaminen on hallinnassa. Aktiivinen henkilö viittaa kykenevään ja itsenäiseen toimijaan, sillä aktiivisen vastakohta on sana passiivinen, joka assosioi mielestäni toimimattomuutta ja haluttomuutta. Sanavalinnoilla yritin rajata addiktoituneet pelaajat tutkimuksen ulkopuolelle, tosin en voi olla varma tämän onnistumisesta. Harvoin pelaajat on tunnistettavissa esitietolomakkeen tietojen ja ryhmähaastattelussa käydyin keskustelun perusteella.

En rajannut rekrytointi-ilmoituksissa sitä, mitä rahapelejä osallistujien pitäisi tai ei pitäisi pelata. Rekrytointi-ilmoitusten paikkavalinnalla yritin rajata pelattavia pelejä kasinopeleihin, automaattipeleihin ja pokeriin. Täten tutkimukseni ulkopuolelle jäävät veikkauspelit, kuten Lotto, Pitkä- ja Moniveto sekä hevosurheilun vedonlyönti. En määritellyt rekrytointilomakkeessa sitä, kuinka paljon pelaajan tulisi käyttää rahapelaamiseen aikaa tai rahaa. Pääasia oli, että ryhmähaastatteluun osallistuva henkilö kokee itse pelaavansa aktiivisesti. Täten voin olettaa, että osallistuja kokee kuuluvansa kuvitteelliseen aktiivisten pelaajien yhteisöön.

Tutkimuksen lähtökohtana oletan, että rahapelejä aktiivisesti pelaavat erottavat itsensä pelaamattomista henkilöistä, aloittelijoista sekä ongelmapelaajista me/he -jaottelun avulla. Me-ryhmän muodostavat aktiivisesti pelaavat henkilöt, joilla on kyky ja kompetenssi pelata ”fiksusti”.

**Tutkimuskysymykseni ovat:**

1. Mitä merkityksiä aineiston aktiiviset pelaajat antavat omille rahapelimotivaatioilleen?
2. Mistä tekijöistä pelaamisen oppiminen koostuu?
3. Eroavatko aktiivisten pelaajien omalle pelaamiselle antamat merkitykset aloittelijoiden ja addiktoituneiden pelaajien pelaamiselle annetuista merkityksistä?

Keräsin aineiston RAGI-menetelmällä (Receptional Analytical Group Interview), jossa ryhmäkeskustelun virikkeenä toimivat valitsemani elokuvakohtaukset, jotka herättävät katsojassa automaattisesti mielikuvia (Sulkunen & Egerer 2009). Tarkastelen elokuvakohtausten herättämiä mielikuvia merkityksinä. Käsitän mielikuvat päänsisäisinä asioina, joista tulee merkityksiä, kun ne käsitteellistetään, sanotaan ääneen. Kiinnostukseni kohde ovat aktiivisten pelaajien artikuloimat kulttuuriset jäsenyykset, joita he tuottavat ”aktiivisina pelikulttuurin jäseninä”.

Tutkimusaineistoni koostuu kahdeksasta ryhmähaastattelusta, joihin osallistui yhteensä 26 aktiivista pelaajaa. Tutkielmani syventää ymmärrystä niistä merkityksistä, joita aktiiviset pelaajat itse antavat pelaamiselleen. Ymmärtämällä paremmin pelaamisen motivaatioita ja rahapelaamisen kontrollointistrategioita voidaan ymmärtää paremmin sitä, missä vaiheessa aktiivisten pelaajien itsensä mielestä pelaaminen ei ole enää hallinnassa. Peliriippuvuus ei synny hetkessä vaan ajan kanssa, joten oletettavasti myös addiktointeilla pelaajilla on aktiivinen pelivaihe takanaan. Tutkimuksen lähtökohtana oletan, että aktiivisesti pelaavien henkilöiden tulee hallita peliin käytettyä aikaa ja rahaa, sillä muuten liiallinen pelaaminen vaikuttaisi negatiivisesti sosiaalisiin suhteisiin ja pelaajien talouteen. Lisäksi otaksun, että aktiiviset pelaajat näkevät itsensä ”alan asiantuntijoina”, ”ekspertteinä”, mikä ilmenee haastatteluissa heidän puheenaan kompetenssista ja kykenemisestä, jotka ovat pragmaattisia modaalisuuden lajeja.

Tutkielman kolmannessa luvussa esitän teoreettisen viitekehyksen. Luvun alussa kerron, mitä tarkoitan merkityksen, merkityksellisuuden, tulkinnan, arvojen ja näkökulman käsitteillä. Tästä siirryn tarkastelemaan modaalisuuden käsitettä keskittyen pääosin pragmaattisiin modaalisuuksiin. Luvun lopuksi esittelen Claude Lévi-Straussin luonnon ja kulttuurin eroon perustuvan ruokakolmion ja tavan, jolla sovellan Levi-Straussin ruokakolmiota yhdessä pragmaattisten modaalisuuksien kanssa aineistoni analysointiin.

Neljännessä luvussa esittelen RAGI-menetelmän ja sen soveltuvuuden tutkielmani aineistonkeruumenetelmäksi. Esittelen valitsemani elokuvakohtaukset ja perustelen valintani. Tässä luvussa kerron myös aineiston keruuprosessin: miten ja mistä aktiiviset rahapelaajat rekrytoitiin ja mitä haasteita rekrytoinnissa oli.

Viidennessä luvussa siirryn aineiston analysointiin. Luvun aluksi kerron, mitä merkityksiä osallistujat antoivat omille pelimotivaatioilleen. Aineistostani löytyi pelimotivaatio, joka on jäänyt muissa pelitutkimuksissa luokittelematta omaksi motivaatiokseen. Tämä, pelaamisen jatkamista kannustava teema sekä se, miten sen avulla tehdään eroa ”meidän” ja ”toisten” pelaajien välille selviävät tässä luvussa. Viimeisessä luvussa pohdin tutkimustuloksia ja niiden sovellutuksia.

Pro gradu -tutkielmani on tehty Suomen Akatemian rahoittaman ja professori Pekka Sulkusen johtaman projektin ”Images and Theories of Addiction” puitteissa. Toimin projektissa tutkimusavustajana, ja toimenkuvaani kuului osallistuminen projektin aineistojen hankintaan ja analysointiin sekä pro gradu -tutkielman tekeminen rahapelaamisen motivaatioista käyttäen projektissa kehitettyä ryhmähaastattelumenetelmää, RAGI:a. Keräsin aineiston yhdessä tutkimusavustaja Matias Karekallaksen kanssa, joka ryhtyy vuoden 2010 aikana analysoimaan, mitä eri merkityksiä aineistoni keskustelijat antavat rahalle. Lähestymme aineistoa eri näkökulmista, joten pidämme aineistoa molemmat ”omanamme”. Kiitän saamastani avusta ja antoisasta työpaikasta Pekka Sulkusta, Suomen Akatemiaa ja koko sosiologian laitosta.

## **2 Rahapelaamisen syyt ja suosio**

### **2.1 Pelien suosion kasvu**

Rahapelaaminen on arkistunut ja lisännyt lumovoimaansa erityisesti pokeripelien avulla (THL 2009, 24). Vaikka rahapelaamista on ollut olemassa rahan keksimisestä saakka, se sai median huomion vasta 2000-luvulla, jolloin siitä tuli useiden elokuvien ja televisio-ohjelmien keskeinen teema. Joistakin menestyksekkäistä pelaajista kuten Patrik Antoniuksesta ja Ilari Sahamiehestä on tullut urheilutähtiin verrattavissa olevia julkisuuden henkilöitä. Lisäksi kauppojen lehtihyllyille on ilmestynyt lukuisia rahapelaamiselle omistettuja lehtiä, kirjakauppoihin pelioppaita ja Internetiin rahapelaamiselle omistettuja sivustoja. Internet- ja matkapuhelinyhteydet mahdollistavat pelaamisen missä ja milloin tahansa (mt.). Etenkin Internet on kasvattanut rahapelien tarjontaa, siellä voi pelata virtuaalisesti kaikkea kasinopeleistä raaputusarpoihin.

Mediassa rahapelaaminen kuvataan viihdyttävänä aktiviteettina, jossa kuka tahansa voi menestyä. Esimerkiksi Binden (2010) mukaan rahapelimainoksia näyttää olevan kaik-



kialla. Mainoksissa luodaan sosiaalisia tarpeita, haluja ja statusta (McMullan & Miller 2008), jotka vaikuttavat pelaamisen liitettyihin mielikuviin ja motivaatioihin (Cosgrave 2006). Televisio-ohjelmissa ja -mainoksissa pelaaminen näytetään innostavana toimintana, jossa kuka tahansa voi voittaa ”helppoa rahaa” (Cosgrave 2006, 8). Aikakauslehdissä ja elokuvissa rahapelaamiseen liitetään mielikuvia fantastisista voitoista, onnellisista lopuista ja maagisista kyvyistä. Mainoslauseet kuten: ”Tartu mahdollisuuteen”, ”Haluatko miljonääriksi?” kannustavat ihmisiä pelaamaan. (McMullan & Miller 2008, 1.) Ajatus siitä, että voi voittaa suuria summia rahaa, elää kuin tähti ja olla ihailtu ja palvottu, kannustaa joitakin rahapelaamiseen. Mediassa rahapelaamisesta ja -pelaajista kirjoitetaan usein ”sankaritarinoita”. Tällaisen uutisoinnin painopiste on usein siinä, miten matti meikäläisestä tuli menestyksekkäs pelaaja yhdessä yössä ja rahan mahdollistamassa luksus-elämässä, toisin kuin rahapelitutkimuksissa, joissa huomio keskittyy pääosin pelaamisen aiheuttamiin ongelmiin.

### **2.1.1 Pelaajat meillä ja maailmalla**

Motivaatio määritellään sisäiseksi ja/tai ulkoiseksi voimaksi, joka sekä laukaisee, suuntaa, vahvistaa ja johtaa pysyvään käyttäytymiseen (Weiner 1980). Pelaajien motiivit ja pelaamisen tavat vaihtelevat yksilöllisten tekijöiden lisäksi demografisten muuttujien mukaan. Useista tutkimuksista ilmenee, että yleisimmät pelimotivaatiot länsimaissa ovat pelin tuoma innostuminen sekä halu voittaa rahaa (Coman ym. 1997; Neighbors ym. 2002). Tutkimuksessani rahan merkitys ei tosin ollut näin tärkeä, mutta rahan voittamisen tärkeys riippunee täysin siitä, mitä peliä pelaaja pelaa. Lottoa ja esimerkiksi pokeria pelataan todennäköisesti eri syistä pelien erilaisten luonteiden takia. Lisäksi sukupuolirooleihin sosialisointi vaikuttaa miesten ja naisten pelaamiseen, rahapelien kiinnostavuuteen sekä niihin osallistumiseen (Wolfgang 1988). Sosialisointi voi edistää eri tavalla miesten ja naisten pelimahdollisuuksien, motiivien ja taitojen kehittymistä. Miehiä saatetaan sosialisoida esimerkiksi riskinottajiksi (emt.). Tämä näkyy siinä, että miehiä motivoi naisia useammin pelin tuoma jännitys ja raha, joka vaikuttanee siihen, että miehet pelaavat korkeammilla panoksilla ja enemmän taitopelejä. Naisille pelaaminen on useammin vuorostaan ”pakopelaamista” (Jaakkola 2006) Lisäksi naisille sopiviksi peleiksi katsotaan sattumapelit ja pienemmät panokset kuin miehillä (Trevorrow & Moore 1999). Productivity Commissionin (1999) viittaa. Hing & Breen, (2001) mukaan naisten suosimia pelejä ovat bingo, rahapelikoneet ja Lotto, kun taas miesten keskuudessa suosittua on etenkin pokeri. Tämä näkyy myös omassa aineistossani.

### 2.1.2 Pelaaminen ja pelitutkimus Suomessa

Suomessa rahapeliliiketoimintaa hallitsee yksioikeudella kolme yhdistystä, joita ovat Veikkaus, Raha-automaattiyhdistys (RAY) ja Suomen Hippos ry. Raha-automaattiyhdistys huolehtii raha-automaattipelien levittämisestä, ja sillä on yksinoikeus Suomessa järjestettäviin kasinopeleihin. Veikkaus huolehtii arpapelien, Loton ja Kennon sekä urheiluveikkausten ja -vedonlyöntien järjestämisestä. Suomen Hippos ry:n vastuulla on hevoskilpailuiden vedonlyönti. Tässä tutkielmassa keskityn RAY:n järjestämiin peleihin.

Rahapelitutkimuksella on Suomessa sangen lyhyt historia. Raha-automaattiyhdistys on tutkituttanut suomalaisten rahapelaamista 1980-luvulta lähtien, jolloin pelitutkimus oli sekä Suomessa että kansainvälisesti vähäistä ja hajanaista. Rahapelaamisen haittoja alettiin tutkia vasta 1990-luvun alkupuolella, jolloin ensimmäisiä tutkijoita olivat Lasse Murto ja Jorma Niemelä (1993). Heidän kvalitatiivisen tutkimuksensa tarkoitus oli profiloida suomalainen ongelmapelaaja. 2000-luvulla rahapelaamiseen liittyvän tutkimuksen rahoituksen määrä on kasvanut selvästi. Rahapelitutkimukset käsittelevät usein peliaddiktioita, velkaantumista, pelaamiseen liittyvää lainsäädäntöä ja sosiaalista sääntelyä, pelintarjoajien vastuullisuutta, pelaamisen kulttuurisia kytköksiä ja peliteknologian kehitystä. Rahapelaamisen haittoja on tutkittu kohtalaisesti, toisin kuin rahapelaamisen positiivisia elementtejä yksilön näkökulmasta. Suomalaisten rahapelitutkimusten aihepiirit käsittelevät useimmiten pelaamisen ongelmia ja ongelmien ennaltaehkäisyä. Muutoin kuin ongelmanäkökulmasta pelaamista on tutkittu lähinnä peliteknologian kehityksen ja rahapelijärjestelmän sääntelyn kannalta. Sen sijaan pelaajien näkökulmasta rahapelaamisen positiivisia elementtejä tarkastelevia tutkimuksia ei ole Suomessa juurikaan julkaistu. Suomalaisten rahapelaamista ja rahapeliongelmaa kartoittavia väestökyselyjä on tehty erityisesti 2000-luvulla. (THL 2009, 63–64.)

Vuosina 2003 ja 2007 Sosiaali- ja terveysministeriö teetti ATK-avusteisen puhelinhaastattelun Taloustutkimus Oy:llä. Tutkimuksessa selvitettiin 15 vuotta täyttäneiden suomalaisten rahapelien pelaamista: pelaamisen tiheyttä, pelaamiseen käytettyjä rahamääriä sekä pelaamista ja mielipiteitä rahapeliongelmaista Suomessa. Erilliskysymysten avulla määritettiin ne, joilla on mahdollisesti ongelmia rahapelaamisen hallinnassa ja runsaasti rahapelejä pelaavien osuus väestöstä. (Aho & Turja 2007, 1).

Tutkimukseen vastasi vuonna 2007 yhteensä 5008 satunnaisotannalla valittua henkilöä. Vastaaajista 87 prosenttia on pelannut rahapelejä joskus elämänsä aikana, useita kertoja viikossa pelasi 11 prosenttia vastaaajista, 30 prosenttia pelasi vähintään kerran viikossa, enemmän kuin kerran viikossa pelasi 41 prosenttia. Vähintään kerran kuukaudessa pelasi 17 prosenttia ja alle kerran kuukaudessa 14 prosenttia. Miehistä 91 prosenttia ja naisista 83 prosenttia oli pelannut joskus elämänsä aikana rahapelejä. Ikäryhmittäin tarkastellessa yleisintä pelaaminen oli 25–34-vuotiaiden (90 prosenttia) ja 35–49-vuotiaiden (91 prosenttia) keskuudessa. Tutkimuksen mukaan miehet, työväestöön kuuluvat ja eläkeläiset pelaavat keskimääräistä enemmän, useamman kerran viikossa (Aho & Turja 2007, 4–5, 11).

Viikon aikana rahapelaamiseen käytettiin keskimäärin noin 13 euroa. Keskimääräistä enemmän rahaa pelaamiseen käyttivät miehet, 25–49-vuotiaat, yli 2000 euroa kuukaudessa nettona ansaitsevat, työväestöön kuuluvat, useita kertoja viikossa pelaavat, sekä kolme tai sitä enemmän SOGS-pisteitä (South Oaks Gambling Screen) saaneet. Tutkimuksessa luetelluista rahapeleistä eniten pelattiin Veikkauksen Lottoa, Viking Lottoa ja Jokeria, joita oli pelannut 64 prosenttia kaikista vastanneista. Toiseksi yleisimpiä olivat rahapeliautomaatit (35 prosenttia), lähes yhtä yleisiä olivat Veikkauksen pahviset raaputusarvat (34 prosenttia). Rahapeliongelman näkökulmasta korkean riskin rahapelejä (rahapeliautomaatit, kasinopöytäpelit) oli pelannut 36 prosenttia vastanneista. Internetin kautta muita kuin Fintoton ja Veikkauksen pelejä oli pelannut neljä prosenttia vastaaajista ja Internet-arpoja kaksi prosenttia. (Aho & Turja 2007, 7, 16.)

Rahapelejä pelanneista 27 prosenttia oli pelannut enemmän kuin oli alun perin aikonut. Pelaamisesta syyllisyyttä oli tuntenut kahdeksan prosenttia rahapelejä pelanneista, kolme prosenttia oli tuntenut joskus halua lopettaa rahapelien pelaamisen, mutta ei ollut pystynyt siihen (Aho & Turja 2007, 16, 29–32). Tutkimuksessa tarkasteltiin myös vastaajien SOGS-pisteitä. Tutkimuksen mukaan viimeisen vuoden aikana noin 3,1 prosenttia väestöstä oli kärsinyt rahapeliongelmaista (3–4 SOGS-pistettä). Heistä noin kolmannes, yksi prosentti, on peliriippuvaisia (SOGS-pisteitä 5 tai enemmän). (emt., 3–4.)

Otoksen koko on suuri, joten tutkimustuloksien yleistettävyys on hyvä (kokonaistulosten virhemarginaaliksi on laskettu +/- yksi prosentti, vastausprosentti on 48). Toisaalta 4976 henkilöä kieltäytyi vastaamasta tutkimukseen. (Aho & Turja 2007.) Oliko kieltäy-

tymisen syy pelkkä haluttomuus osallistua tutkimukseen vai kokiko tutkimukseen mukaan pyydetty henkilö asian esimerkiksi liian henkilökohtaiseksi? Toisaalta vastausprosenttia voidaan pitää hyvänä, sillä tutkimuksiin osallistumishalukkuus on laskenut viime vuosina. ATK-avusteinen puhelinhaastattelu on tehokas ja standardoitu tutkimustapa maantieteellisesti laajan ja suuren otoksen keräämiseen. Menetelmän heikkoutena voidaan pitää sitä, että haastattelija on läsnä haastattelutilanteessa, minkä takia omaa pelaamista saatetaan vähätellä herkemmin kuin esimerkiksi lomakekyselyissä, jossa tutkimukseen osallistuva pysyy haastattelijalle anonyyminä. Vastaajalla saattaa olla haastattelutilanteen aikana muita ihmisiä ympärillä, mikä voi vaikuttaa sekä annettuihin vastauksiin että vastaushalukkuuteen. Kaiken kaikkiaan Taloustutkimuksen teettämä tutkimus antaa laajan ja luotettavan kokonaiskuvan suomalaisten rahapelaamisesta.

## 2.2 Miksi pelaat?

Käyttäytymisteoreetikoiden mukaan rahan voittamisen uskotaan vahvistavan pelaamista sekä kannustavan pelaamisen jatkamiseen, sillä pelaaja kokee voittamisen palkitsevana. Persoonallisuusteorioiden mukaan jotkut ihmiset ovat persoonallisuudeltaan alttiimpia tai pakonomaisia riskinottajia, minkä takia he suosivat rahapelaamista. Psykologiset teoriat puolestaan keskittyvät kolmeen tekijään: patologisten pelaajien biologisiin muutoksiin, pelaamisen aiheuttamaan aktivoitumistason nousuun ja/tai endorfiineihin. Lääketieteellisten mallien mukaan, jotkut ihmiset ovat biologisesti taipuvaisempia addiktoitumaan riskiin, joka saattaa aiheuttaa sen, että he yrittävät etsiä innostumisen tunnetta rahapelaamisesta. (Parsons & Webster 2000, 264.) Sosiaalitieteille vuorostaan on tyyppillistä luokitella pelaajat rahapelaamisen motivaatioiden mukaan pelaajatyypeiksi. Vaikka tutkijat ovat nimenneet pelaajatyypit eri tavoin, niin näiden luokitusten väliset rajat ovat enemmän yhdistelmä ominaisuuksia, jotka voivat ryhmittyä eri tavoin, kuin toistensa poissulkevia kategorioita. Seuraavaksi esitän tarkemmin muutaman motivaatiotutkimuksen.

Neighbours ym. (2002) tarkastelevat artikkelissaan “*Exploring college student gambling motivation*” sekä kvantitatiivisin että kvalitatiivisin menetelmin korkeakouluopiskelijoiden rahapelimotivaatioita, syitä siihen, miksi pelaaminen on niin suosittua korkeakouluopiskelijoiden keskuudessa sekä ongelma ja ei-ongelma pelaamisen eroa. Tutkimukseen osallistui yhteensä 184 Yhdysvaltojen luoteisosassa opiskelevaa rahapelejä pelaavaa korkeakouluopiskelijaa, joiden keski-ikä oli 19,4 vuotta. Osallistujat täyttivät pelaamisen määrää kartoittavan SOGS-kyselylomakkeen sekä demografiset tiedot. Varsi-

naisessa tutkimuksessa osallistujat listasivat omin sanoin tärkeysjärjestykseen viisi itselleen tärkeintä rahapelimotivaatiota. (emt., 363–364.)

Vastaukset analysoitiin ja luokiteltiin laadullisesti 16 rahapelimotivaatioksi. 84 prosenttia kaikista tärkeimmistä pelaamisen syistä kuuluivat raha-, ilo-, sosiaalisuus- ja innostusmotivaatioihin. 40 prosentille vastaajista raha oli tärkein pelaamisen syy. Ylipäänsä tärkeimmät korkeakouluopiskelijoiden pelimotivaatiot olivat hauskuus, sosiaaliset syyt, innostuminen ja ajanviete. Tutkimuksesta ei löytynyt tilastollisesti merkittävää yhteyttä motivaatioiden ja SOGS-pisteiden välillä. Ainoastaan selviytyminen (coping) ja todellisuuspako olivat motivaatioita, joita ei mainittu yleisesti. (Neighbours ym. 2002, 366–367.)

Samoihin tutkimustuloksiin päätyivät Gupta ja Derevensky (1998). He tutkivat 817 12–17-vuotiaiden montrealilaisen opiskelijan rahapelikäyttäytymistä. Esitietolomakkeen ja SOGS-lomakkeen lisäksi osallistujat täyttivät lomakkeen, jossa heidän tuli arvioida rahapelaamista koskevien väittämien sopivuutta seitsemänpisteisellä Likert-asteikolla. Tutkimukseen osallistuneista oppilaista 80,2 prosenttia oli pelannut rahapelejä tutkimuksesta edeltäneen 12 kuukauden aikana ja 35,1 prosenttia kertoi pelaavansa vähintään kerran viikossa (emt., 323–326). Rahapelaamisen syiksi osoittautuivat ilo (79,5 %), halu saada rahaa (61,9 %), innostuminen (59,4 %), sosiaalisuus (12,4 %), rentoutuminen (7,6 %), arjen ongelmien pakeneminen (3,5 %), halu tuntea olonsa vanhemmaksi (2,6 %), masennuksen lieventäminen (2,3 %), tapa käsitellä yksinäisyyttä (1 %). (Gupta & Derevensky 1998, 334.) Neighboursin ym. tutkimuksessa (2002, 366–367) raha oli tärkein syy 40 prosentille vastaajista, kun taas Guptan ja Derevenskyn (1997) tutkimuksessa 61,9 prosentille. Tutkimuksen tekotavasta ja otoksesta riippuen rahan merkitys pelaamista motivoivana tekijänä vaihtelee suuresti, kuten myös näissä kahdessa otoksen kannalta vertailukelpoisessa tutkimuksessa.

Neighboursin (2002) tutkimuksen etuna on otoksen laajuus ja se, että tutkittavat saivat vastata kysymyksiin omin sanoin, jolloin tutkittavan ääni pääsi esiin. Otoksen huonona puolena on sen yleistettävyyys. Otos koostuu vain korkeakouluopiskelijoista, joiden pelimäärästä ei kerrota. Joka tapauksessa tutkimustulokset ovat samoja kuin muissa pelitutkimuksissa havaitut pelimotivaatiot. Ilmeisesti normaalissa pelaamisessa pelaamisen syyt ovat samat pelaajan demografisista tekijöistä riippumatta. (emt.) Heidän tutkimus

vahvistaa pelimotivaatioluokituksia, mutta se ei kerro, mitä vastaaja tarkoittaa esimerkiksi vastauksella ”pelaamisen sosiaalisuus” ja miksi pelaamisen sosiaalisuus on tärkeää.

June Cotte (1997) tutkii artikkelissaan ”*Chances, trances, and lots of slots: gambling motives and consumption experiences*” osallistuvan havainnoimisen keinoin, mitä merkityksiä rahapelikokemuksella on satunnaisille (recreational) pelaajille. Tutkimus suoritettiin Yhdysvaltojen koillisosassa kasinon viihdekompleksissa, johon kuuluu itse kasinon lisäksi muun muassa elokuvateatteri, ravintoloita, baareja ja yökerhoja. Cotte pyrki tunnistamaan satunnaiset (recreational) rahapelaajat pakonomaisista pelaajista keskittymällä pelaajiin, jotka pelasivat pienillä panoksilla, pelasivat eri pelejä ja/tai pitivät pelaessa ruokailu- ja/tai ostostaukoja. Otos pyrittiin saamaan mahdollisimman kattavaksi ottamalla mukaan miehiä ja naisia, eri-ikäisiä, eri pelejä pelaavia sekä yksin ja yhdessä pelaavia. Tutkimusaineisto koostuu havainnoimisesta, sivusta kuullusta ja suorista keskusteluista pelaajien kanssa. Cottella oli yhteensä 41 suoraa keskustelukontaktia, joiden lisäksi hän seurasi ja kuunteli sivusta noin viittäkymmentä pelaajaa ja heidän keskusteluaan. (emt., 389–390, 392).

Cotte (1997, 392) havainnollistaa tutkimustulokset nelikentän avulla. Kentän pysyvuorat sarakkeet selittävät toiminnan syitä, pelaako pelaaja oman itsensä takia vai onko pelaaminen välineellistä toimintaa. Nelikentän vaakatasot käsittelevät sitä, kohdistuuko toiminta pelaamiseen vai vuorovaikutukselliseen toimintaan. Näiden välillä rahapelikulutus vaihtelee emotionaalisen, hedonistisen ja rationaalisen kulutuksen välillä. Nelikentän kentät sisältävät kukin kaksi kategoriaa. Kategoriat ovat: 1) oppiminen ja arviointi sekä adrenaliiniryöppy (englanniksi rush), 2) itsemääritys ja riskinotto, 3) kilpailu ja kommunikointi sekä 4) kognitiivinen ja emotionaalinen itsensä luokittelu. (mt.)

Esimerkiksi Cotten hedonistisiin rahapelaamisen motivaatiotekijöihin kuuluu positiivinen vahvistaminen, itsetunnon kohottaminen ja puhdas mielihyvän etsiminen tai pelaaminen. Rahapelaaminen kognitiivisena itsensä luokitteluna tarkoittaa tilannetta, jossa pelaaja luokittelee itseään kasinomaailmaan kuuluvaksi, ja toisia ihmisiä siihen kuulumattomaksi. Tällöin pelaajan tarkoitus on lisätä rahapelaamiseen kulttuurisia ja persoonallisia merkityksiä rahapelaajien kesken, jolloin luokittelu ei keskity niinkään itse rahapelaamiseen. Rahapelaaminen emotionaalisena itsensä luokitteluna tarkoittaa pelaaji-

en luokittelua rahapelaamisen aiheuttamien emotionaalisten reaktioiden perusteella. Tällöin pelaaja ei esimerkiksi halua näyttää muille voittoaan. (Cotte 1997, 383, 398–398.)

Cotten (1997) tutkimus on ansiokkaasti tehty. Aineiston koko on tarpeeksi kattava ja monipuolinen tutkimuksen tarpeisiin. Cotten nelikenttä on innovatiivinen ja havainnollistava malli, jota voi soveltaa myös muihin rahapelitutkimuksiin. Osallistuva havainnointi, sekä se, että tutkittavat eivät tiedä Cotten olevan tutkija, mahdollistaa sen, että tutkijan vaikutus tutkittaviin vältetään. Tutkimuskohde välittyy tutkijalle autenttisenä ja lisää ymmärrystä siitä, mitä kasinopelaaminen merkitsee satunnaisille viihdepelaajille. Myös Cotten tapa rajata ja valita tutkimuskohteensa toimii mielestäni erinomaisesti.

Otaksun aineistoni aktiivisten pelaajien ja Cotten satunnaisten viihdepelaajien olevan ”samaa” pelaajaryhmää. Sekä Cotte että minä tutkimme niitä merkityksiä, joita pelaajat antavat pelaamiselleen. Vaikka tutkimusmenetelmämme ovat erilaisia, Cottella osallistuva havainnointi ja minulla virikkeellinen ryhmähaastattelu, molemmissa pelaajien oma ääni pääsee kuuluviin. Otaksun tutkimustulosten olevan samansuuntaisia ja toisiinsa täydentäviä erityisesti hedonistisen kentän ja kognitiivisen itsensä luokittelun kohdalla.

Sue Fisherin (1993) jaottelu perustuu hänen Englannissa tekemäänsä etnografiseen tutkimukseen, jossa hän tutki nuorten henkilöiden hedelmäpelien pelaamista vapaa-ajan aktiviteettina. Toimiessaan palkattomana kassaneitinä vuoden 1989 kesäkuusta vuoden 1990 syyskuuhun Fisher havainnoi pelialissa pelaajia. Havainnoinnin lisäksi hän teki kymmenen syvähaastattelua 11–20-vuotiaille opiskelijoille. Säännölliset pelaajat tiesivät hänen olevan tutkija, mutta havainnoinnin pitkä kesto mahdollisti sen, että Fisherin läsnäoloon totuttiin ja hän sai ”sisäpiiriin kuuluva” -statuksen. (emt., 453–454).

Fisherin luoma pelaajatypologia perustuu pelaajan taitoihin pelata hedelmäpelejä. Tähän kuuluvat tapa, jolla pelaaja valitsee pelin, oikean pelin valitseminen, ”rullien” toiminnan tietäminen, nappien oikea painaminen. Hän nimeää pelaajat peliluolan ”kingiksi” ja hänen oppipojikseen, koneen hakkaajaksi, pakoilijaksi, toiminnan etsijäksi ja vuokraukseksi välikappaleeksi. (Fisher 1993, 455–458.) Fisherin tapa luokitella pelaajat on miltei samanlainen kuin esimerkiksi Robert Custerin (1985), joka jakaa rahapelaajat erilaisien motivaatioiden ja pelaamisen määrän mukaan viiteen ryhmään: ammattipelaajiin,

antisosiaalisiin pelaajiin, sosiaalisiin pelaajiin, todellisuutta pakeneviin pelaajiin ja ad-diktoituneihin pelaajiin. Erona on se, että Fisherillä on mukana yksi poikkeava pelaajatyyp- pi, ”vuokrattu välikappale” (Rent-a-Spacer). Hän on usein teini-ikäinen tyttö, joka katsoo mielellään muiden pelaamista, mutta ei pelaa itse (Fisher, 1993). Tämä luokittelu on hyvin harvinainen, sillä yleensä pelimotivaatioita tutkittaessa ei huomioida henkilöi- tä, jotka haluavat seurata muiden pelaamista mutta eivät pelaa itse. Fisherin jaottelussa on yhteneväisyyksiä myös muun muassa June Cotten (1997, 395) tutkimuksen kanssa, jossa Cotte jakaa satunnaiset viihdepelaajat pelaajatyypeiksi: vaihtelun etsijät, kapinalli- set erotuksena massasta ja kasinon ammattilaiset, jotka ovat omaksuneet kasinon toi- mintatavat ja suhtautumisen aloittelijoihin.

Fisherin (1993) tutkimusmenetelmä on ihanteellinen: pitkäkestoinen havainnointi ja syvähaastattelut mahdollistavat sen, että tutkija todella pääsee pintaa syvemmälle tutkit- tavan ilmiön suhteen. Tutkittavat ehtivät tottua tutkijan läsnäoloon ja Fisher sai heidän luottamuksensa. Tutkimuksen heikkoutena sen yleistettävyyden kannalta on, että myös tämän tutkimuksen otos koostuu vain nuorista. Olisi mielenkiintoista tietää, miltä tutki- mustulokset näyttäisivät, jos tutkimuskohteena olisivat myös esimerkiksi 30–60- vuotiaat henkilöt. Tässä ryhmässä pelaajien elämäntilanne olisi varmasti erilainen va- paa-ajan määrän ja käytettävän rahamäärän suhteen, sekä myös pelaamisen sosiaalisuu- den kannalta. Toisekseen, nuorilla pelaajilla ei voi olla iän takia kovinkaan pitkää peli- historiaa, joten olisi mielenkiintoista tietää, miltä Fisherin pelaajatypologia näyttäisi, jos otokseen kuuluisi vanhempia ihmisiä / pelaajia.

”*Gambling as Self-presentation*” -artikkelissaan Holtgraves (1988) hahmottaa rahape- laamista itseilmaisun välineenä, joka voi edesauttaa ymmärrystä siitä, miten ja miksi jotkut pelaavat. Hän kirjoittaa artikkelissaan rahapelitoiminnan sosiaalisista merkityk- sistä, joiden avulla pelaaja voi pyrkiä antamaan itsestään haluttua kuvaa ja joka saattaa lisätä pelaamisen houkuttelevuutta. Keskeistä tässä identiteetin rakentamisessa ovat pelaamista koskevat valinnat. (emt., 79–81.)

Holtgravesin vuoden 1988 artikkeli pohjautuu hänen vuonna 1981 konferenssissa esit- tämäänsä tutkimuspaperiin ”*An analysis of character evaluations in a casino blackjack setting*” (ei ole julkisesti saatavilla). Ensimmäisessä vaiheessa tutkimukseen osallistujil- le annettiin kasinoillasta kertovia käsikirjoituksia. Osallistujia pyydettiin kuvailemaan,



kuinka hyvin tutkijan antaman adjektiivilistan 82 adjektiivia sopivat kuvaamaan tarinan pelaajaa tarinan eri tilanteissa. Tutkimuksen toisessa vaiheessa osallistujat arvioivat, kuinka hyvin ensimmäisen vaiheen 17 eniten mainittua adjektiivia soveltuivat tarinan pelaajaan. Vastausten arvioimisen apuna käytettiin faktorianalyysia, jonka avulla muodostettiin neljä tulkitsevaa faktoria. Faktorit nimettiin seuraavasti: kompetenssiksi, joka sisältää pelaajan tarkkanäköisyyden, kyvyn, nopeasti reagoimisen, ja tarkkaavaisuuden. Toinen faktori nimettiin luottamukseksi, joka sisältää uskaliaisuuden, positiivisen näkemyksen ja itsevarmuuden. Kolmas faktori nimettiin kontrolliksi, joka sisältää harkitsevuuden, johdonmukaisuuden ja itsekontrollin. Neljäs faktori nimettiin sosiaalisuudeksi, joka sisältää sosiaalisuuden ja urheiluhenkisyyden. (Holtgraves 1988, 83.)

Holtgravesin tutkimusmenetelmä soveltuu hyvin kuvaamaan sitä, miten rahapelaamisen avulla pelaaja voi rakentaa ja antaa itselleen mieluista kuvaa itsestään. Myös faktoreiden luokittelu on kattava ja toimiva ja siinä kiinnitetään huomio asiaan, joka jää usein huomaamatta: itse pelaajiin. Holtgraves (1988) ei kuitenkaan kerro vuoden 1981 tutkimuksen otoksesta, keitä osallistujat ovat, kuinka paljon heitä on ja pelaavatko osallistujat itse. Miten tutkimukseen päätyneet adjektiivilistan adjektiivit on valittu ja esitetäänkö kaikki 82 adjektiivia samassa järjestyksessä kaikille tutkittaville? Adjektiivien valtavan määrän vuoksi tutkittavien lienee vaivalloista muistaa ja miettiä niin monen adjektiivin sopivuutta tarinaan ilman, että keskittymiskyky herpaantuisi. Tällöin listan alkupään adjektiivit painottuvat enemmän kuin listan loppupään adjektiivit. Tutkimuksen (adjektiivilistan) reliabiliteetin tarkastamiseksi olisi hyvä, että listan eri kohdissa olisi samaa tarkoitettavia adjektiiveja. Puutteista huolimatta tutkimustuloksissa jaotellut faktorit lisäävät ymmärrystä siitä, miten rahapelaamisen avulla voidaan rakentaa identiteettiään sekä sen, mitä tekijöitä kuuluu yhteen (faktorien sisältö).

Käsittelen pro gradu -tutkielmassani muun muassa sitä, miten pelaajat rakentavat identiteettiään merkityksellistämällä omaa pelaamistaan tietyllä tavalla, joten tutkielmani aihe sivuaa hyvin läheltä Holtgravesin tutkimusta. Oletan, että Holtgravesin tutkimustuloksissa esittämä faktorimalli pätee ainakin osittain tutkimuksessani, koska haastateltavani puhuvat omasta pelaamisestaan ja samalla he rakentavat kuvaa itsestään pelaajana.

### **2.3 Pelaamisen päämotivaatiot: viihde, raha, sosiaalisuus ja todellisuuden pakeneminen**

Miltei kaikki rahapelaamista tutkivat tutkijat erottelevat ainakin seuraavat pelaamisen syyt: pelaaminen viihteen, sosiaalisuuden, rahan ja/tai todellisuuden pakenemisen takia (Platz & Millar, 2001; Gupta & Derevensky 1997; Neighbors ym., 2002). Tämän lisäksi yleisiä pelaajatyyppejä ja/tai pelaamisen etuja ovat pelaamisen trendikkyys (etenkin nuorilla), pelin tuoma innostuminen, hauskuus ja nautinnollisuus, tylsyyden estäminen tai poistaminen sekä pelaaminen itsenäisyyden ja autonomian vuoksi (emt.). Näitä edellä mainittuja voidaan pitää joko omina pelaamisen motivaatioluokkina tai niitä voidaan yhdistää muihin rahapelimotivaatioihin riippuen siitä, kuinka tarkkoja tyypittelyjä tutkija haluaa tehdä.

Eri tutkijoiden antamat nimet eri pelaajatyypeille vaihtelevat, mutta yleensä ne tarkoittavat samaa pelaajatyyppejä. Esimerkiksi Svartsjö ym. (2008) erottaa kaksi pelaajatyyppeä: järjellä ja tunteella pelaajat. Järjellä pelaajat pyrkivät kehittämään taitojaan ja menestymään pitkällä aikavälillä. Tunteella pelaajat vuorostaan hakevat pelaamisesta vahvoja tunteita, kuten jännitystä. Tunteella pelaajaa voi mielestäni pitää viihdepelaajana, sillä yleensä viihde-motivaatio sisältää pelin tuoman innostumisen ja positiivisen jännittämisen, hauskuuden sekä nautinnollisuuden. Pelaaminen tylsyyden tunteen poistamiseksi voidaan sisällyttää motivaatioon todellisuuden pakenemisesta ja itsenäisyys-, autonomia- sekä kilpailu-motivaatiot sosiaaliseen motivaatioon. Esimerkiksi Fisherillä (1993) on ”antisosiaalinen pelikonetta vimmatusti hakkaava” pelaajatyyppeä, jolle pelikoneen pelaaminen itsessään on motivoivaa (emt.). Tämä luokittelu on mielestäni sama kuin Custerin (1985) antisosiaalinen pelaaja, Guptan & Derevenskyn (1998) todellisuutta pakeneva henkilö ja Chantal ym. (1995) motivaatioton pelaaja. Motivaatiottomalla pelaajalla Chantal ym. (1995) tarkoittavat pelaajaa, joka on menettänyt valinnan vapauden ja kontrollin tunteen pelaamisen suhteen. Pelaamisella ei ole enää tarkoitusta eikä merkitystä. (emt.)

#### **2.3.1 Pelaaminen viihteen vuoksi**

Nykytieteen valossa / ansiosta yhä useampia riskejä pystytään ennaltaehkäisemään ja minimoimaan. Elämä on suhteellisen ennalta-arvattavaa ja säänneltyä, sillä monien ihmisten työ on yksitoikkoista ja arki yllätyksetöntä. Arki saattaa tuntua tylsältä. Benjaminin (1985, 50) sanoin ”tylsyys on keskeinen modernin aikakauden tila”. Rahapelaamisen avulla pelaaja voi tuntea olevansa ”elossa” ja näin ollen saada elämäänsä kaivat-

tua nautinnollista jännitystä. Täten pelaajat eivät pelaa vain ansaitakseen rahaa, vaan tarkoitus on myös kokea pelin tuomaa innostumista ja jännitystä (Lee ym. 2007; Griffiths & Delfabbro 2001). Pelin tuoma innostuminen ja positiivinen jännittäminen saattavat olla monelle pelaajalle tavoiteltavia asioita. Esimerkiksi June Cotten (1997, 394) tutkimuksessa oppiminen ja arvio kategorialuokkaan kuuluvat myös rahapelaamiseen aiheuttaman adrenaliinivyöryn takia, jolla Cotte tarkoittaa pelin aiheuttamia tunnetilojen nousuja ja laskuja (englanniksi sana rush). Voittamisen epävarmuus tekee pelaamisesta jännittävää ja innostavaa, sillä mikäli pelin lopputulos olisi ennalta-arvattavissa, pelistä puuttuisi adrenaliinitasoa nostava positiivinen jännitys.

Pelin tuoma innostuminen ja jännittäminen vahvistavat myös muita pelimotivaatiota (Brown 1986; Rockloff ym. 2006; Sharpe ym. 2004). Pelin aiheuttamaa positiivista jännittämistä kasvattaa yleensä mahdollisuus pelin voittamiseen tai itse voittaminen (Ricketts & Macaskill, 2004; Sharpe 2004). Voitosta saatava hyvän olon tunne tuntuu palkitsevalta ja kannustaa jatkamaan pelaamista (Coventry & Hudson, 2001). Tämä tunne ei kuitenkaan ole voitosta riippuvainen (Sharpe 2004). Pelaamisen viihdyttävyyss sisältää myös haaveilun voitosta, sillä kuten Allen (2006, 191–195) sanoo: aina voi leikkiä ajatuksella kääntyvästä onnesta. Mielestäni pelin tuoma innostuminen, jännittäminen ja hauskuus voidaan sisällyttää pelin viihdyttävyyss -motivaatioon.

### **2.3.2 Pelaamien sosialisoitumisen takia**

Fisher (1993) on nimennyt sosiaalisen pelaajatyypin ”peliluolan kingiksi”, joka on tavallisesti nuori mies. Hän pyrkii olemaan taitava pelaaja, jota motivoivat menestyksellä pelaamisella saavutettavat status ja muilta saatava hyväksyntä. Sen sijaa raha itsessään ei ole hänelle päämäärä. (emt.) Leen ym. (2007) luokittelun mukaan sosialisointimotiivi sisältää rahapelaamisen tuomat sosiaaliset tapaamiset, vuorovaikutuksen muiden kanssa sekä sosiaalisesta ilmapiiristä nauttimisen. Pelaaminen voi olla yhteistä ajanvietettä ystävien kanssa, sitä kautta voi tutustua uusiin ihmisiin ja saada yhteistä puheenaihetta muiden pelaajien kanssa (emt.). Myös Cotten (1997, 400) mukaan, pelaajat, joille rahapelaaminen toimii ”yhteytenä”, pelaavat sen takia, että pelaamisen avulla he voivat viettää aikaa muiden, kuten puolison tai ystävien, kanssa. Sosiaalisuuden määrään voi vaikuttaa pelivalinnalla, sillä pelien sosiaalisuus vaihtelee: pokerissa sosiaalisuus on rajattua, blackjack on sosiaalista, kun taas Keno edustaa ei-sosiaalista peliä, vaikka sekin voi olla sosiaalista (Holtgraves (1988, 84). Pelaamisen sosiaalisuus voi

vaikuttaa myös pelaamisen määrään. Rockloffin ja Dyerin (2007) mukaan joillekin pelaajille pelaamisen sosiaalinen konteksti, muiden läsnäolo, lisää pelihimoa.

Pelin tuoma kilpailuhenkisyys, se, että pelaaja voi haastaa ja voittaa muita pelaajia liittyy pelaamisen sosiaalisuuteen (Zola 2006; Kusyszyn, 1984). Pelin voittamalla pelaaja saa osakseen kunnioitusta, arvostusta ja ihailua (Reith 2006, 263). Cotten mukaan rahapelaajien, joille rahapelaaminen merkitsee kilpailua, tarkoitus on päihittää vastustaja (1997, 399). Pelaamiseen liittyy myös riskinottaminen ja menestyminen. Se on myös yksi Cotten (1997, 398) pelaamiselle antama merkitys ja pelimotivaatioksi erottama luokka: pelaaminen riskin ottamisen takia (Cotte 1997, 398). Pelaaja kokee oman arvonsa vahvistuvan, kun hän saa vapaasti ja itsenäisesti valita osallistuvansa riskipitoisiin tehtäviin ja käyttää taitojaan ongelman ratkaisuun (Kusyszyn & Rutter, 1985). Riskin ottamiseen kuuluu itsekuri, rohkeus ja rehellisyys. Ne ovat piirteitä, joita voi olla vaikea tuoda esiin arkielämässä. (emt.) Toisin kuin muussa elämässä, jossa omaa menestymistä voi vain arvuutella, pelatessa menestyminen on selvää: pelin joko voittaa tai häviää. Riskinoton huonona puolena on, että pelaaja saattaa ottaa liian suuria riskejä vain osoittaakseen rohkeuttaan. Tämä saattaa johtaa pelin jatkamiseen pelitappioista huolimatta, sillä saattaa olla, että pelaaja ei malta lopettaa pelaamista muiden pelaajien takia (Rockloff & Dyer, 2007).

Pelin valinta toimii Holtgravesin ym. (1988) mukaan monipuolisena itseilmaisun välineenä, sillä pelit vaihtelevat voitonmahdollisuuksien ja monimutkaisuuden mukaan. Mitä kompleksisempi peli on, sitä enemmän sen pelaamisella voi osoittaa taitoa. Toisaalta myös yksinkertaisemmat pelit vaihtelevat monimutkaisuudeltaan, joten pelaaja voi esittää itsensä esimerkiksi taidokkaana Kenon pelaajana. Asiat, kuten oikean peliterminologian tietäminen ja käyttäminen, sopiva määrä keskustelua muiden läsnäolijoiden kanssa, puhetapa (sanasto), suhtautuminen pelin lopputulokseen (esimerkiksi häviössä ei tule kiroilla tai valittaa), ovat tärkeä osa itseilmaisua. (mt.)

### **2.3.3 Motivaationa raha**

Useiden tutkimusten mukaan rahan merkitys rahapelaamisessa ei ole usein keskeistä, sillä raha vain lisää pelin kiinnostavuutta ja osallistumista (Herman, 1967, 1976; Kusyszyn, 1984; Zola, 1963 viittaa Cotte 1997, 382). Toisaalta taas on myös vastakkaisia näkemyksiä, sillä Griffithsin (1995, 12) ja Walkerin (1992a, 3) mukaan pelaamisen päämotivaatioksi näyttää useimmiten nousevan raha. Leen ym. (2007) tutkimuksessa raha-

motivaatiossa on kyse juuri rahan voittamisesta; halusta voittaa päävoitto ja näin ollen saada paljon helppoa rahaa. Tosin myös Lee ym. sanovat, että raha voi vaikuttaa innostumismotivaation voimakkuuteen.

Rahamotivaatioon liittyy myös itsensä esittäminen tiettyssä valossa. Raha toimii myös minuuden arvon mittana, sillä raha assosioituu ennemmin sosiaaliseen palkitsemiseen, kuten kunnian osoittamiseen, statukseen ja ystävien hyväksyntään kuin rahalliseen palkitsemiseen (Reith, 2006, 275–276). Panostamalla peliin suuria rahasummia pelaaja voi esittää itseään tiettyssä valossa. Mikäli muut pelaavat korkeammalla riskitasolla, pelaajalla on taipumus nostaa omia panoksiaan, jotta häntä ei pidettäisi liian konservatiivisena. Pelaajilla onkin erilaisia panostusstrategioita. Rahan voittamisessa ei ole kyse vain voittamisesta, vaan voittamisen vaikutuksesta pelaajan arvioon itsestään sekä toisten pelaajien kuvitelluista tai todellisista arvioista. (Holtgraves 1988, 85.) Raha toimii myös elementtinä, joka konkretisoi voittamisen ja häviämisen eron sekä tekee pelaamisesta merkityksellistä ja jännittävää (Reith 2006, 275–276).

Peliin sitoutuminen ja siitä johtuva jännitys näyttää kasvavan yhdessä pelipanoksen kanssa (Goffman 1967, 261; Fisher 1993, 450.) Lisäksi rahan voittamisen mahdollisuus antaa luvan haaveilulle. Vaikka pelaaja ei uskoisi voittavansa ja pelionni ei suosisi, hän voi silti leikkiä ajatuksella kääntyvästä onnesta (Allen 2006, 11). Unelmien täyttyminen saattaa olla ”onnettaren” suosissa vain yhden nopanheiton päässä.

#### **2.3.4 Pelaaminen keinona paeta todellisuutta**

Rahapelaamisen avulla pelaaja voi paeta todellisuutta ikään kuin toiseen maailmaan (Reith 2006; Fisher, 1993). Tätä ajan ja paikan tunteen katoamista voi kutsua flow-tilaksi. Csikszentmihalyin (1991, 21) mukaan digitaaliset pelit tuottavat pelaajalleen flow-tilan tiettyjen elementtien avulla, joita ovat haastavuus, joka edellyttää pelitaitojen oppimista, toiminnan ja tietoisuuden yhtyminen, selvät tavoitteet ja palaute, keskittyminen itse tehtävään, kontrollin paradoksi itsetietoisuuden katoaminen sekä ajantajun häviäminen. (emt.) Esimerkiksi Guptan (2000) tutkimuksessa pelimaailma oli tutkittujen nuorten mukaan ”kokonaan toinen maailma, jossa ei ole ongelmia, ja jossa he tuntevat olonsa hyväksi.” Tämän tutkimuksen mukaan masentuneilla nuorilla masennuksen tunne unohtui pelatessa korkeaärsykeisiä (stimuloivia) pelejä ja he tunsivat muutenkin ”olevansa elossa” pelin ärsykkeiden takia. Useat tutkimukset ovat osoittaneet, että pelaajilla, joiden pääpelimotivaatio on todellisuuden pakeneminen, on suurin riski tulla

ongelmapelaajiksi (Gupta 2000; Wood 2004). Esimerkiksi Woodin ym. (2004) tutkimuksessa pelaajat, joiden pelaamista motivoi halu paeta elämän ongelmia, lievittää masennusta ja saada ystäviä, ovat todennäköisemmin ongelmapelaajia verrattuna niihin pelaajiin, joiden pääpelimotivaatio ei ole todellisuuden pakeneminen. Etenkin naiset pelaavat todellisuuden pakenemisen takia useammin kuin miehet (Jaakkola 2006, 28–29).

Arjen unohtaminen on kasinolla helppoa, koska siellä ei yleensä ole kelloja, eikä ikkunoita, joista voisi havaita päivän etenemistä. Todellisuuden pakeneminen ei rajoitu vain tila-aspektiin, sillä pelaaja voi pelatessaan kuvitella olevansa joku toinen henkilö (Reith 2006). Pelin aikana pelaaja voi irtautua niistä rakenteista ja tekijöistä, jotka yleensä säätelevät hänen toimiaan (emt.). Pelaaja voi unohtaa roolin isänä tai äitinä, työntekijänä tai pomona ja luoda Reithin (2006) mukaan itselleen mieluisan identiteetin, jota hän voi esittää itselleen ja muille. Arjen rutiineista irtautuminen ja rooleilla leikkiminen voi tuntua vapauttavalta ja olla tärkeä pelaamista motivoiva tekijä.

## 2.4 Oppiminen

Rahapelaamisen avulla pelaajaa voi esittää haluttua mielikuvaa itsestään sekä itselleen että muille. Itsensä esittämistä ja identiteetin osoittamista voi rakentaa myös tilannekohtaisesti. Holtgravesin ym. mukaan oikeanlainen ilmaisullinen esiintyminen mahdollistaa positiivisen itseilmaisun kompetenttina rahapelaajana. Täten rahapelaaminen mahdollistaa pelaajan arvovallan ja kompetenssin esittämisen liittämisen asiaan, joka on täysin sattumanvaraisesti määräytynyttä. (Holtgraves 1988, 84, 89.)

Yleensä oppimista ei kuitenkaan luokitella omaksi pelimotivaatiokseen. Vallitsevasta käytännöstä huolimatta luokittelen sen omaksi motivaatioluokakseen. Oppimisen luokittelua omaksi motivaatiokseen puolustaa tutkimustulosteni lisäksi muun muassa Cotten (1997, 393) tutkimus, jossa oppiminen ja arvio -kategoria sisältää rahapelaamisen parhaan tavan, pelin sääntöjen ja logiikan oppimisen. Tämän ryhmän pelaajille pelaaminen on taidon oppimista (emt.). Myös Chantal ja Vallerand (1996) puhuvat oppimisesta pelimotivaationa. Heidän mukaansa sisäinen motivaatio koostuu uusista tiedoista, taidoista ja uusien asioiden ymmärtämisestä. Tähän kuuluvat myös pelitaitojen kehittyminen, pelissä koetut saavutukset, kuten voittaminen ja pelin tuoma innostuminen (emt.). Ermin ym. (2004) mukaan pelien tuomat oppimiskokemukset mahdollistavat pelaajan pelissä kehittymisen ja oppimisen, joka voi tuottaa pelaajalle mielihyvää.

Voiko pelejä ja pelaamista oppia? Vastaus riippuneen siitä, keneltä kysyy ja mistä pelistä on kyse. Käytän tutkielmassani Walkerin (1992a, 15–17) kaksijakoista rahapeliluokittelua: sattumapelit (onnenpelit) ja taitopelit. Tätä jaottelua ei tule pitää jäykkänä, koska myös taitopeleihin vaikuttaa sattuma ja sattumapeleihin voi liittyä taidollisia elementtejä. Onnenpelit ja taitopelit poikkeavat toisistaan huomattavasti sen suhteen, kuinka suuri osuus sattumalla ja taidolla on pelin lopputulokseen. Onnenpeleissä, kuten ruletissa ja raha-automaattipeleissä, pelaaja ei voi vaikuttaa omilla taidoillaan ja tiedoillaan lopputulokseen mitenkään, sillä se määräytyy täysin sattuman mukaan. Cosgraven (2006, 155) mukaan sattumapeleissä ei voi onnitella voittajaa hänen pelitaidoistaan vaan ennemminkin hyvästä onnesta, jolloin suhtautuminen voittoon on erilaista. Kuitenkin esimerkiksi Cotten (1997, 396) aineiston satunnaisilla kasinopelaajilla ilmenee rituaalista käyttäytymistä sekä uskoa siihen, että heillä on kyky vaikuttaa pelin lopputulokseen.

Taitopelien pelaaminen ei edellytä yleensä muuta kuin perussääntöjen tuntemisen ja paremmat pelitaidot kuin vastustajilla. Pelit, jotka yhdistävät taidon ja sattuman, mahdollistavat sen, että taidolla voi vaikuttaa pelin lopputulokseen, mutta pelin lopputulos ei määräydy yksinomaan taidon perusteella. Täten myös heikompitaitoisilla pelaajilla on mahdollisuus menestyä. (Smith & Abt, 1984.)

Esimerkiksi pokerissa ja muissa taitopeleissä pelitaidot saavutetaan ja niitä hiotaan aktiivisella pelaamisella (Alho 1981, 109). Ray:n taitopeleistä tunnetuimpia ovat pokeri ja blackjack. Molempia pelejä varten on kehitetty lukusia oppaita, joissa annetaan vinkkejä pelissä menestymiseksi. Opeteltavat taidot perustuvat pitkälti korttien laskemiseen ja sen arvioimiseen, mitkä mahdollisuudet pelaajalla on voittaa vastustajien kortit. Lisäksi pokerissa taitoelementteihin kuuluu kyky lukea muita pelaajia, joka sisältää muun muassa vastustajien eleiden ja ilmeiden tulkintaa, sekä omien tunteiden peittämistä, ”kylmähermoisuutta”. Pelaajan irrationaaliset uskomukset ja kognitiiviset virheet voivat edistää osallistumista ja osallistumisen vahvuutta ja tietynlaista käyttäytymistä rahapelitilanteessa (Breen & Zuckerman 1999, 1100). Tosipelaajat (serious gamblers) viihdyttävät itseään pelaamista koskevilla irrationaalisilla uskomuksilla, kuten havainnoilla, että pelaajalla on erityisiä kykyjä ja näkemystä, joita tarvitaan todennäköisyyksien voittamiseen (Breen & Zuckerman 1999, 1100.)

Oppimisen merkitystä on tutkittu sängen vähän, jonka takia keskityn tutkimuksessani pelaamisen tähän puoleen. Miten aktiiviset pelaajat pyrkivät säilyttämään alkuhuuman ja välttämään kokemuksen arvon vähenemisen? Mitä asioita pelaajat ylipäänsä opettelevat ja mistä asioista oppiminen koostuu?

#### **2.4.1 Houkutusten vastustaminen**

Osallistuminen rahapelaamiseen voi tuoda pelaajan elämään helpotusta ja tyydytystä, toisaalta se voi myös johtaa rahapelaamisen aiheuttamiin ongelmiin (Ricketts & Macaskill, 2004), etenkin jos pelaaja ei osaa tai kykene kontrolloimaan pelaamistaan. Tällöin pelaaja saattaa käyttää pelaamiseen enemmän rahaa tai aikaa kuin hänellä on, minkä seurauksena muu elämä kärsii. Baumeister ym. (1994) viittaa itsesäätelykyvyllä pelaajan yritykseen kontrolloida tai muuttaa toiminnan lopputulosta. Itsesäätelykyky vaikuttaa siihen, kuinka hyvin pelaaja pystyy säätelemään omaa pelaamistaan tai pelaamattomuuttaan sekä vastustamaan välittömiä houkutusja ja impulsseja (Pelletier 2003).

Walkerin (1992a, 139) sosiokognitiivisen teorian mukaan rahapelaamista jatketaan irrationaalisen ajattelun avulla, sillä illuusio kontrollista ja usko onneen ovat kaksi hyvin tärkeää osaa rahapelaajien irrationaalisessa ajattelussa. Tällä Walker (1996, 147) ja Langer (1975) tarkoittavat sitä, että pelistä riippumatta pelaajat uskovat voivansa kontrolloida pelin lopputulosta enemmän kuin se on todellisuudessa mahdollista. Sattumasta riippumatta raha-automaattipelejä on pyritty kehittämään sellaisiksi, että pelaajat luulisivat pelitaidolla olevan merkitystä lopputulokseen. Uskoa vaikutusmahdollisuuksiin lisäävät pelinumeroiden ja -panoksen valitseminen sekä rahapelikoneiden rakenteellinen luonne, jossa pelaaja saa itse painaa nappia ja/tai vetää kahvasta sekä valita pelinumerot (Langer 1975). Näin pelaajat voivat osallistua aktiivisemmin pelin kulkuun, vaikka automaattit onkin ohjelmoitu siten, että pelaajat jäävät keskimääräisesti tappiolle.

Walkerin (1992a, 73–75) ja Griffithsin (1995, 129–148) mukaan pelaajille voi helposti syntyä vääränlainen kuva mahdollisuuksista vaikuttaa pelin kulkuun jonkin verran taitoja edellyttävien automaattipelien parissa. Monet tutkimukset ovat osoittaneet, että ihmisillä on taipumus ottaa kunnia omasta menestymisestäään ja syyttää huonosta onnesta ulkoisia tekijöitä (Baumgardner, Heppner, & Arkin, 1986; Miller & Ross, 1975 viittaa Holtgraves 1988, 88). Pelaaminen johtuisi näin pelaajan omista toimista ja häviöt asioista, jotka ovat pelaajan kontrollin ulkopuolella (Holtgraves 1988, 88). Samoin kuin automaattipelien pelaajissa, myös ruletin pelaajien joukossa on niitä, jotka uskovat pys-



tyvänsä vaikuttamaan taidoillaan pelin lopputulokseen (Alho 1981, 107; Walker 1992a, 68).

Pelaaja voi pitää voittamista merkinä pelitaidoista. Rahapeleissä oma menestyminen on selkeää. Joissakin peleissä, kuten automaattipeleissä, voittamisen voi nähdä vilkkuvina valoina ja kuulla laitteen voitonmerkin äänenä ja kilisevinä kolikoina. Palaute omasta onnistumisesta on sekä visuaalista, auditiivista että välitöntä (Csikszentmihalyi 1991). Kun vanhat pelitaidot eivät tuota enää tarpeeksi tyydytystä, pelaajaa pyrkii lisäämään pelin haastavuutta kehittämällä omia pelitaitojaan, nostamalla pelipanoksia, siirtymällä vaativampiin peleihin tai hakemalla lisähaasteita pelaamalla kokeneempia vastustajia vastaan. Chantal ja Vallerand (1996) ja Csikszentmihalyin (1991, 74) tutkimusten mukaan ponnistelua vaativien taitopelien pelaamiseen suhtaudutaan ilmeisesti vakavammin kuin puhtaisiin onnenpeleihin. Lisäksi niihin eläydytään voimakkaammin kuin onnenpeleihin (emt.).

Walkerin (1992a, 146) mielestä kaikki rahapelaaminen on ansaan joutumista, sillä pelaajat uskovat, että sinnikkäällä pelaamisella voittaa lopulta. Pelaajan usko siihen, että hän pystyy kontrolloimaan pelin lopputulosta, voi johtaa lopulta ongelmapelaamiseen (Langer, 1975), mikäli pelaaja pelaa enemmän kuin mihin hänellä on taloudellisesti ja sosiaalisesti varaa. Walker (1992b) tutkii sitä, miksi jotkut pelaavat vain silloin tällöin ja miksi toisille pelaaminen koituu ongelmaksi. Satunnaisille pelaajille pelaaminen ei kehity Walkerin mukaan ongelmaksi, koska heillä ei ole todellista huolta häviämisestä: heille pelin tuoma viihde on pelaamisen päämotivaatio ja rahan häviäminen on olennainen osa tätä viihdemuotoa. Satunnaiset pelaajat budjetoivat häviöt. (emt., 374–375). Myös Rickettsin ja Macaskillin (2004) mukaan ”normaalit” pelaajat kehittävät itselleen strategioita, joiden avulla he hallitsevat mahdollista liikapeluuta. Tyypillisiä pelaamisen kontrollointikeinoja ovat pelikassan ja maksimipanoksen päättäminen etukäteen, pelikohteiden valitseminen tarkkaan sekä se, että pelaaja ei pelaa jokaisella kierroksella (emt.). Myös mietintätauon ottaminen pelisession aikana on Breen ja Zuckermanin (1999) mukaan tyypillinen keino välttää liiallista pelaamista. Oletan aineistoni aktiivisten pelaajien budjetoivan pelaamiseen käytettävät rahat muun muassa Rickettsin ja Macaskillin (2004) mainitsemilla tavoilla.

### 2.4.2 Vääristäväät läheltä piti -tilanteet

Pelikoneisiin voidaan ohjelmoida tilanteita, joissa pelaajan voittaminen jää yhden numeron päähän. Näitä tilanteita kutsutaan läheltä piti –tilanteiksi. Tällöin pelaajat saavat väärän kuvan pelin luonteesta, voittamisen todennäköisyyksistä ja omasta onnistumisesta. Lisäksi läheltä piti -tilanteet voivat antaa pelaajalle käsityksen ennenaikaisista voitoista tai ne voivat johtaa lopputulosten väärään tulkintaan (Harrigan ym., 2007).

Dixon ja Schreiber (2004, 338-339) tutkivat artikkelissaan ”*Near-Miss Effects on Response Latencies and Win Estimations of Slot Machine Players*” osallistujien suhtautumista läheltä piti -tilanteisiin. Tutkimukseen osallistui yhteensä 12 opiskelijaa, jotka pelasivat satunnaisesti viihdepelejä. Kaikilla osallistujilla oli kokemusta ja tietoa rahapeliautomaateista etukäteen. Tutkittavat pelasivat yksin kasinoa muistuttavassa koelaboratoriossa kolmelinjaista hedelmäpeliä 100 merkillä ja heidän tehtävänä oli arvioida, kuinka lähellä voittoa he olivat asteikolla 1-10, silloin kun he hävisivät. Videokamera tallensi tilanteen ja tutkijat havainnoivat itsenäisesti tilannetta yksipuolisen lasin kautta. (mt.)

Tutkimustuloksista ilmenee, että läheltä piti -tilanteet koettiin vahvimpina silloin, kun hedelmäpelin vierekkäiset kaksi symbolia olivat samat verrattuna tilanteisiin, joissa väliin jäi yksi ”väärä” symboli. Esimerkiksi vierekkäiset kaksi kirsikkaa tulkittiin lähemmäksi voittoa kuin pelin lopputulos, jossa kahden kirsikan välissä oli mansikka. Tutkimustulokset tukevat Dixonin ja Schreiberin mukaan Skinnerin (1953,397) tulosta siitä, että läheltä piti -tilanne mielletään lähemmäksi voittoa kuin totaalista häviötä. (Dixon & Schreiber 2004, 344.) Lisäksi läheltä piti -tilanteet lisäävät pelin jatkamisen todennäköisyyttä (emt.).

Tutkimuksen heikkoutena on tulosten yleistettävyyden; tutkimukseen osallistui vain 12 opiskelijaa. Vaikka osallistujat olivat pelanneet hedelmäpelejä aiemmin, tutkimuksesta ei ilmene, kuinka paljon he pelaavat hedelmäpelejä. Otaksun, että satunnaiset pelaajat suhtautuvat läheltä piti -tilanteisiin eri tavalla kuin henkilöt, jotka pelaavat paljon. Tutkimustulosten yleistettävyyden ja luotettavuuden parantamiseksi otoskokoa tulisi kasvattaa, esimerkiksi ottamalla tutkimukseen mukaan muitakin kuin korkeakouluopiskelijoita kuten aktiivisesti pelaavia henkilöitä, sillä oletan, että kokemuksiin läheltä piti -tilanteista vaikuttaa pelaajan peliaktiivisuus. Myös tutkimuspaikkana toimiva laborato-

rio poikkeaa oleellisesti kasinosta, sillä tutkittavana oleminen voi vääristää tuloksia. Toisaalta, kuten Dixon ja Schreiber (2004) sanovat vastaavan koeasetelman tekeminen luonnollisessa ympäristössä on mahdotonta. Joka tapauksessa tutkimustulokset tukevat muita läheltä piti -tutkimuksia, kuten Parken ja Griffithsin tutkimusta (2004, 407), jonka mukaan pelaaja ei mielestään häviä, vaan on lähellä voittoa sekä Breen & Zuckerman (1999, 1100) tutkimusta, jonka mukaan pelaaja uskoo, että sinnikkyys palkitaan lopulta.

Clark ym. (2009) tutkivat aivobiologisessa kokeessa aivojen palkitsemisjärjestelmää stimuloituna kokeessa. Tutkimukseen osallistui 40 tervettä ihmistä, jotka pelasivat koetilanteessa hedelmäpeliä. Tutkimus keskittyi ei- läheltä piti -tilanteisiin ja läheltä piti -tilanteisiin. Jokaisen pelikierroksen jälkeen heidän tuli arvioida oma voitonmahdollisuus, tyytyväisyys tuloksiin ja halukkuus jatkaa pelaamista. Tutkimustulokset osoittavat, että vaikka pelaaja kokee läheltä piti -tilanteen epämieluisampana kuin ei- läheltä piti -tilanteen, niin läheltä piti -tilanteet lisäävät silti pelaajan halua jatkaa pelaamista. Tuloksista ilmenee, että pelaajan tyytyväisyys tuloksien lisää halukkuutta jatkaa pelaamista. (emt.)

Tutkimustulosten mukaan pelaajien aivot suhtautuvat läheltä piti -tilanteisiin samalla tavalla kuin voittoon, koska aivojen palkkiojärjestelmä käynnistyy läheltä piti -tilanteissa. Toisin sanoen aivot tuottavat saman tunteen läheltä piti -tilanteissa kuin todellisessa voittotilanteessa. Clarkin mukaan läheltä piti -tilanteet kannustavat jatkamaan harjoittelua siitä huolimatta, että sattumaan perustuvissa rahapeleissä pelitaitoja ei voi kehittää. (Clark ym., 2009.)

Arkijärjellä ajateltuna läheltä piti -tilanteiden luulisi tuntuvan enemmän turhauttavilta kuin palkitsevilta, sillä luulisi, että tällöin rahan menetys tuntuu suuremmalta verrattuna ei- läheltä piti -tilanteisiin. Oletan, että Reidin (1986) tutkimustulos on lähempänä todellisuutta. Reidin (1986) mukaan läheltä piti -tilanteet nähdään lähinnä turhauttavina, vaikka ne kannustavatkin joitakin pelaajia yrittämään ahkerammin. Reidin tutkimuksesta ilmenee, että pelikokemuksen karttuessa läheltä piti -tilanteiden vaikutus vähenee, koska kokemuksen myötä myös läheltä piti -tilanteiden aiheuttama ärtymys ja voiton ennakointi vähenevät. (emt.).

Läheltä piti -tilanteet voivat lisätä jahtaamisen todennäköisyyttä. Jahtaamisesta on kyse silloin, kun pelaaja yrittää saada menetetyt pelirahat takaisin lisäpelaamisen avulla.

Jahtaamiseen ja kontrollin menettämiseen kuuluu, että pelaaja kuluttaa pelaamiseen enemmän rahaa, kuin on aikonut ja suunnitellut (Dickerson, 1987). Lisäksi pelaaja haluaa ja yrittää lopettaa pelaamisen (emt) mutta ei välttämättä pysty. Jahtaamisen todennäköisyys kasvaa pelimäärän kasvaessa (Dickerson 1987). Suurimmalla osalla paljon pelaavista ja kaikilla peliongelmaan apua hakeneilla on esiintynyt menetettyjen pelirahojen jahtaamista (Dickerson 1984 viittaa Dickerson 1987). Toisaalta vain pieni osa pelaajista menettää kontrollin niin pahasti, että pelaamisesta tulee ongelma (Kallick ym. 1979 viittaa Dickerson ym., 1987). Aineistoni pelaajat pelaavat paljon, joten tutkimusten mukaan he ovat todennäköisesti jahdanneet joskus pelirahoja. Mitä merkityksiä he antavat pelirahojen jahtaamiselle?

## 2.5 Yhteenveto

Rahapelitutkimuksissa rahapelaamisen motivaatioista ollaan yhtä mieltä. Motivaatioiden sisältö jää miltei aina tarkastelematta. Miten pelaajat itse merkityksellistävät pelaamisensa motivaatiot? Esimerkiksi mitä viihdepelaaminen tarkoittaa pelaajalle itselleen, mistä osatekijöistä se koostuu ja miksi se on tärkeää. Rahapelimotivaatioita käsittelevissä tutkimuksissa oppimista ei juuri koskaan määritellä omaksi itsenäiseksi pelimotivaatiokseen. Jos se mainitaan, niin sen katsotaan yleensä sisältyvän joko sosiaalisuusmotiiviin ja kavereiden päihittämiseen pelitaitojen avulla tai itsetunnon kohottamiseen, jolloin ajatuksena on, että omat pelitaidot lisäävät ”itsearvostusta”. Miten pelaajat itse puhuvat oppimisesta ja miksi se koetaan tärkeäksi rahapeleissä, joissa on aina mukana sattuma?

Toinen asia, joka on jäänyt huomiotta pelitutkimuksissa on, miten pelaajat itse määrittelevät itsensä pelaajina. Esimerkiksi esittämäni Holtgravesin (1988) tutkimus käsittelee sitä, miten rahapelaamisen avulla pelaaja voi rakentaa ja antaa itselleen mieluista kuvaa itsestään. Tutkimuksessa tutkittavat soveltavat adjektiivilistan adjektiiveja tarinan kuvitteelliseen henkilöön. Mielestäni tutkimustuloksia ei voi yleistää siihen, miten pelaaja näkee itsensä suhteessa muihin pelaajiin todellisuudessa. Miten pelaaja merkityksellistää eron itsensä ja jonkun toisen pelaajan välillä?

Kolmanneksi, normaalista pelaamisesta puhutaan lähestulkoon aina ongelmapelaamisen vastakohtana ja/tai negaation kautta. Yleensä rahapelaamisesta puhuttaessa pelaaminen nähdään joko ongelmapelaamisena tai ei-ongelmapelaamisena, toisensa poissulkevinä luokkina. Normaali pelaaminen on sitä, mitä ongelmapelaaminen ei ole. Tutkimusten

mukaan pelaaja joko on tai ei ole ongelmapelaaja, riippuen siitä, kuinka paljon hän saa peliongelman diagnosoinnissa pisteitä (SOGS tai DMV IV). Jälleen huomiotta jää pelaajien oma näkökulma. Merkityksellistävätkö pelaajat, jotka eivät ole SOGS-asteikon mukaan ongelmaisia, oman pelaamisensa ongelmattomaksi?

### 3 Teoria

Käyttämäni teoria pohjautuu pääosin Pekka Sulkusen ja Jukka Törrösen semioottiseen teoriaan, jota he ovat muokanneet Algirdas Julien Greimasin strukturalistisen merkityksen teorian pohjalta sosiaalitieteiden alalle soveltuvaksi (Sulkunen 1997a, 36). Semioottisen sosiologian hyödyllisyys on sen tavassa käsitteellistää puhuja- ja vastaanottajakuvan piirtyminen tekstiin sekä arvojen ja merkitysten modaalinen yhteenkietoutuminen. (Sulkunen 1997a, 35.) Lisäksi tukeudun Lévi-Straussin käsityksiin luonnon ja kulttuurin välisestä erosta.

Hahmotan semioottisen teorian osana kulttuurisemioottista lähestymistapaa. Sulkusen (1990, 265–268) mukaan kulttuurisemiotiikassa aineistosta etsitään sellaisia merkitysrakenteita, joiden avulla ryhmien jäsenet jäsentävät sosiaalista todellisuuttaan, keskinäisiä suhteitaan ja omaa identiteettiään. Kulttuurintutkimuksessa tarkastellaan mielen ja merkitysjärjestelmien (merkkien ja merkkiyhdistelmien) tai niiden esittämisen mahdollistavien merkitysjärjestelmien eli kulttuuristen koodien tutkimista (Heiskala 1990, 25). Lähestyn aineistoani näytenäkökulmana, jolla Alasuutari (1999, 115) tarkoittaa sitä, että aineistoa tutkitaan tutkittavan todellisuuden osana eikä niinkään väittämänä todellisuudesta tai sen heijastumana. Kiinnitän huomion aineistossani esiintyviin kulttuuristen jäsenysten tutkimiseen: miten aktiiviset pelaajat jäsentävät, perustelevat ja selittävät rahapelaamistaan ja miten he merkityksellistävät sen hyväksyttäväksi. Käsitän aineiston ryhmän ulkopuolelta tulevana tuotteena, jolla on oma sisäinen jäsennyksensä ja omat tulkinnalliset vaikutuksensa riippumatta siitä, kuka vastaanottaja on (vrt. Heiskala 1990, 25).

#### 3.1 Pelin määritelmä

Mitä käsite ”peli” oikeastaan tarkoittaa? Yksi tärkeimmistä pelin olemusta tarkastelleista teoreetikoista on Johan Huizinga. Hänen teorian lähtökohta on, että peli tai leikki edellyttää kulttuuria ja että kulttuuri edellyttää aina inhimillistä yhteiselämää. Pelit ja leikit voivat ilmentyä eri aikoina ja eri kulttuureissa hyvinkin erilaisina, koska ihmiset

toteuttavat itseään peleissä eri tavoin. Peleille on yhteistä niiden ilmenemismuodosta riippumatta se, että pelit erottautuvat omaksi alueekseen niitä ympäröivästä todellisuudesta. ”Peli tai leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrättyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on ”toista” kuin ”tavallinen elämä”. Huizinga sanoo pelin määritelmässä, että peliin osallistujat eivät pyri saavuttamaan pelin ulkopuolisia hyödykkeitä, ja että pelaamisen pitäisi olla itsetarkoituksellista. (Huizinga 1984 [1938], 9.)

Raha on kuitenkin hyödyke, jonka voittamista rahapeleissä usein tavoitellaan, joten määritelmä ei täysin kata rahapelaamista.

Cailloisin (2001 [1958], 9-10) määritelmä perustuu pitkälti Huizingan määritelmään, mutta se huomioi myös rahapelit. Caillois käsittää rahapelien pelaamisen pelkkänä ajan, energian, kekseliäisyyden, taitojen ja useimmiten myös rahan tuhlaamisena (2001 [1958], 5-6). Hänen mukaan pelaaminen on ensinnäkin vapaata toimintaa, joka menettää kiinnostavuutensa ja iloa tuottavan luonteensa, jos peli muodostuu pakolliseksi (mt.). Otaksun pelaamisen olevan vapaata toimintaa niin kauan kuin se on pelaajan kontrollissa, toimintaa, johon pelaaja haluaa osallistua ja toimintaa, josta hän pystyy myös pidättäytymään. Pelaamisen pakollisuutta kuvaa esimerkiksi peliaddiktio, jolloin pelaaja ei enää halua pelata, mutta hän ei kykene vastustamaan pelaamista sisäisen himon ja pakon takia. Toiseksi peli on erotettu etukäteen tiettyjen ennalta määriteltyjen ajan ja paikan rajojen sisälle (emt., 9–10): rahapelejä voi pelata vain tietyissä paikoissa (Internet osittain poikkeus) ja lisäksi pelillä on oma tietty kesto (aika) ja säännöt (pelisäännöt). Kolmanneksi, pelin luonne on yllätyksellinen, sen suuntaa ja lopputulosta ei voi tietää etukäteen (mt.). Näin on myös taitopeleissä, pelin lopputulosta ei pysty etukäteen ennustamaan. Neljänneksi, rahapeleissä ei ole kyse materiaalisen hyödyn tavoittelusta, koska rahapelit eivät tuota mitään (mt.). Mielestäni väite pitää osaksi paikkansa. Rahapelit ovat voittoa tuottava bisnes pelien ylläpitäjälle. Pelien pyörittäjälle tavoitteena on materiaalisen rahahyödyn tavoittelu. Pelaajalle pelaaminen on usein pidemmän päälle tappiollista ja saatu hyöty on usein ei-materiaalista viihdettä. Toisaalta pelatessa voi voittaa rahaa, joka on materiaallinen hyöty. Viidenneksi Cailloisin mukaan pelissä on noudatettava pelin sääntöjä, jotka syrjäyttävät tavanomaiset lait ja säännöt (mt.), pelejä pelataan pelisääntöjen mukaan. Kuudenneksi, pelaajat tietävät, että pelatessa on kyseessä ”toinen” todellisuus, eikä ”oikea” todellisuus (mt.). Tästä olen tosin eri mieltä,

sillä mielestäni molemmat todellisuudet ovat yhtä tosia. Pelatessa voitettu tai hävitty raha on voitettu tai menetetty myös todellisuudessa. Pelissä tehdyt teot tapahtuvat myös ”oikeassa” todellisuudessa. Mielestäni oikean ja pelitodellisuuden erottaminen toisistaan voi johtaa peliongelmiin, mikäli pelaaja ei ymmärrä, että peliin panostettu raha on pois oikean elämän rahoista.

### **3.2 Merkit, mielikuvat ja merkityksellistäminen**

Sulkunen (1997, 13) toteaa, että ”useimmat sosiologit ovat sitä mieltä, että yhteisöelämä edellyttää ymmärrettävyyttä, eli merkityksen antamista ja tuottamista. Ja toisin päin, todellisuuden ymmärrettävyys edellyttää yhteisöä ja kulttuuria (mt.)” Kulttuurintutkimuksen edustamaan teoreettiseen näkökulmaan kuuluu näkemys, että todellisuus on läpikotaisin sosiaalisesti konstruoinut, se rakentuu merkitystulkinnoista ja tulkintasäännöistä, joiden nojalla ihmiset orientoituvat arkielämässään. Maailma esittäytyy meille sen suhteen kautta, mikä meillä on tähän maailmaan, eikä vain sellaisenaan (Alasuutari 1999, 60–72).

Todellisuuden merkitysvälittyneisyyden takia ihmisten toimintaa pitäisi tutkia merkityksellisenä; todellisuus on ymmärretty aina myös toimijoiden omasta näkökulmasta. (Sulkunen 1997a, 16). Merkitykset eivät kuitenkaan ole aina ennalta tiedettyjä ja muuttumattomia, vaan niiden joustavuus, tilannekohtaisuus ja se, kuka puhuja on ja mistä näkökulmasta hän puhuu, vaikuttavat tulkintaan (emt., 47). Ihmisiä kiinnostavat eri asiat. Havaitsemme, muistamme ja tulkitsemme eri asiat ja eri tilanteet riippuen siitä, mikä meitä kiinnostaa, millaisia kokemuksia meillä on asiasta. Asioiden herättämät mielikuvat vaihtelevat havainnoijan intresseistä riippuen, joten ne myös vaikuttavat asioiden merkityksellistämiseen. Mielikuviin kuuluu ajatuksia, tunteita, eleitä sekä tapoja puhua ja toimia. (Sulkunen & Egerer 2009, 10–15) Ne sisältävät henkilön sisäisiä (ruumiillisia) tuntemuksia ja kulttuurisesti sisäistettyjä asioita. Samaan aikaan mielikuvat voivat viitata myös merkityksellistäjän ikään, sukupuoleen ja luokkasuhteisiin, toisaalta nämä tekijät voivat myös vaikuttaa mielikuviin. Mielikuvat vaikuttavat siihen, miten katsoja tulkitsee elokuvakohtauksen käyttäytymisen, sillä kiinnostuksen kohteet vaikuttavat siihen, mitä havaitsemme ja miten tulkitsemme havaintomme. Täten mielikuvat sisältävät aina myös arvoja sekä arvioivan subjektin. (Sulkunen & Egerer 2009, 10–15)

Mielikuvien tutkimisella voidaan tutkia maailmaa jossa elämme, koska ihmiset jäsentävät maailmaa mielikuvien avulla. Mielikuvilla on olemassaoloa käsittelevä ulottuvuus,

joka määrittelee puheen kohteena olevien ihmisten välisiä sosiaalisia suhteita. Ensinnäkin tähän kuuluu ihmisten tapa luokitella ihmiset meihin ja heihin. (Sulkunen & Egerer 2009, 14–15). Ihmiset muodostavat mielikuvia toiminnoistaan ja ympäristöistään luokittelemalla, selittämällä ja tulkitsemalla niitä. Asioille annetut mielikuvat ohjaavat tapaa, jolla teemme ymmärrettäväksi sekä muiden ihmisten että omia toimiamme. (Sulkunen 2002, 261.) Ihmiset tunnistavat asemien, suhteiden ja toimien merkitykset erojen ja erontekojen avulla, vertailemalla itseään muihin (Törrönen 2002, 349). Palaan tähän myöhemmin tässä luvussa kertoessani Lévi-Straussin ruokakolmiosta. Yleensä luokittelun erona on se, että meillä on kompetenssia, joka puuttuu he-ryhmäläisiltä. Toiseksi arvot rakentuvat usein mielikuvien muuttuessa. Kolmanneksi mielikuvilla on aina historiallinen rakenne, jossa puhuja määrittelee itsensä ryhmän jäsenenä ja ryhmän suhteen muihin ryhmiin. (Sulkunen & Egerer 2009, 14–15.)

Tulkinta-termin määrittelyn lainaan Sulkuselta, jonka mukaan: ”tulkinta tarkoittaa merkityksen etsimistä ja siirtämistä esityksestä toiseen; puheen tai tekstin tulkitsemista uudessa puheessa tai tekstissä” (Sulkunen 1997a, 47). Tulkitseen aineistoni puhujien, aktiivisten rahapelaajien, tulkintaa siitä, miten he tulkitsevat näytettyjä elokuvakohtauksia, millaisia mielikuvia kohtaukset herättävät heissä ja millaisiin merkityksiin mielikuvat puetaan sekä, miten muut ryhmäläiset vastaavat tähän puheeseen.

Puhuja- ja vastaanottajakuvat määrittelevät, mistä näkökulmasta todellisuutta tarkastellaan. Ne myös rakentavat puhujalle ja vastaanottajalle identiteettiä määrittelemällä molempien suhdetta kuvattuun todellisuuteen. (Sulkunen 1997a, 13–18.) Täten merkityksiä tutkiessa tulee huomioida, kenen merkityksiä tutkija tutkii, sillä merkkeihin ja niiden käyttöön liittyy subjektiivisia oletuksia. Karvosen (1999) mukaan viestintäsopimuksia, käytäntöjä, tapoja ja koodeja on runsaasti, osa niistä on kaikkien tiedossa, osa vain rajallisen yhteisön. Näin koodi voi tuottaa sisä- ja ulkopiirin: ne, jotka tietävät koodin merkityksen ja ne, jotka eivät tiedä. (emt., 65–66, 77.) Otaksun, että aineistoni aktiiviset pelaajat käyttävät puheessaan ”sisäpiirin” pelitermejä (ks. Alasuutari 1999, 152); termejä, joiden avulla he voivat osoittaa kuuluvansa ”aktiivisiin pelaajiin”. Merkkien käytöllä he voivat tuottaa sisäpiirin, ne jotka tietävät termien merkitykset kyseisessä kontekstissa ja ”ulkopuolelle jäävät”, ne joille sisäpiiriläisten (aktiivisten pelaajien) käyttämät termit eivät avaudu. Tarkastelen analyysi-osiossa sitä, miten sisäpiiriin kuulumista tuotetaan muun muassa sanojen ja asioiden luokittelujen avulla.



### 3.3 Arvot ja modaalisuus

Arvojen tuottamien on olennainen ymmärrettävyyden käsitteen osa (Sulkunen 1997a, 18). Tarkastelemalla narratiivia eri positioista voin tarkastella sitä, miksi toimintaa pidetään arvokkaana ja kenen näkökulmasta arvotus on tehty (Sulkunen & Törrönen 1997a, 46). Tutkielmassani analysoin keskusteluissa käytyä puhetta ja puheessa annettuja merkityksiä puhujien, aktiivisten pelaajien, näkökulmasta. Oletan, että heidän rahapelaamiselle antamansa arvot, merkitykset sekä toimijuuden rakentuminen eroavat siitä, mitä ne olisivat, jos tulkitsisin näitä asioita pelaamattomien henkilöiden näkökulmasta. Se, mikä on aktiiviselle pelaajalle viihdettä, saattaa olla pelaamattomalle henkilölle ajan ja rahan tuhlausta ja addiktoituneelle pelaajalle vastustamatonta pelihimoa. Se, miten pelaajat mieltävät eron aktiivisen ja addiktoituneen pelaajan välillä, vaihtelee puhujan ja puheen kontekstin mukaan.

Semioottisen modaalisuuden teorian lähtökohtana on, että arvot ja näkökulmat ovat osa puheen tai tekstin merkitystä ja ilmenevät sen omissa rakenteissa (Sulkunen & Törrönen 1997b, 72). Sulkusen ja Törrösen (1997a, 46) mukaan arvoissa ei ole kyse vain hyväksymisestä ja torjumisesta, vaan myös kohteen kyvyn, taidon ja omistautumisen arvioimisesta, joten arvoja voidaan tutkia modaalisten ulottuvuuksien avulla. Modaalisuudet ymmärretään rakenteina, jotka tavalla tai toisella arvioivat asioiden tiloja (Sulkunen & Törrönen 1997a, 45). Tarinan jännitteet perustuvat toiminnan modaalisiin määrittäisiin, jonka avulla tarinat saavat merkityksen (Sulkunen 1997a, 41–42). Pragmaattisten modaalisuuksien avulla voidaan selvittää, miten tarinan arvot ja näkökulma kietoutuvat toisiinsa. Ne rakentavat tulkittavissa olevia ja arvottavia kuvauksia todellisuudesta ilman, että tulisi tietää, kuka arvioinnin suorittaa. (mt.) Keitä haastatteleman henkilöitä ovat? Millaisia ominaisuuksia heihin liitetään ja millaisissa suhteissa he ovat toisiinsa ja esitettävään maailmaan?

Pragmaattiset modaalisuudet ovat välttämättömiä tekstin tulkittavuuden kannalta, sillä niiden avulla tarinan tapahtumat saavat arvoja ja merkityksiä (Sulkunen 1997a, 41). Pragmaattisin (toiminnallisin) modaalisuuden lajein puhuttaessa näitä ovat haluaminen, kykeneminen, osaaminen ja täytyminen sekä niiden johdannaiset. Ne rakentavat tulkittavia ja arvottavia kuvauksia todellisuudesta ilman, että arvioinnin suorittajan tulisi

nousta esiin. (mt.) Lisäksi pragmaattiset modaalisuudet määrittelevät toimijoiden välisiä suhteita, ja ne voidaan johtaa niistä (Sulkunen ja Törrönen 1997b, 88).

Pragmaattiset modaalisuudet	Endotaktinen	Eksotaktinen
Aktuaalinen	halu	kykeneminen
Virtuaalinen	osaaminen	velvollisuus/täytyminen

*Pragmaattiset modaalisuudet*

Toiminnan motivointi voi olla joko sisäistä (endotaktisuus) tai ulkoista (eksotaktisuus). Subjektiin itseensä viittaavia, sisäisesti motivoituneita endotaktisia ominaisuuksia ovat osaaminen ja haluaminen. Eksotaktisia modaalisuuksia vuorostaan ovat ulkopuolisten antamat tai aikaansaamat toiminnan motiivit ja voimavarat. Tällöin subjektin mahdollisuudet asemansa määrittämisessä jäävät vähäisiksi. Näitä pragmaattisia modaalisuuksia ovat kykeneminen ja velvoite (Sulkunen & Törrönen 1997b, 83; 88–89). Modaalisuudet voidaan jakaa myös aktuaalisiin ja virtuaalisiin modaalisuuksiin. Virtuaaliset modaalisuuden lajit säätelevät olemista (oleminen säätelee tekemistä) ja ne ovat subjektin ja objektin ominaisuuksia. Aktuaalisten modaalisuuksien avulla subjektin toiminnasta tulee vuorostaan ymmärrettävää muille. (Sulkunen & Törrönen 1997a, 53)

Halu on endotaktinen modaalisuuden laji. Halu kohdistuu tiettyyn kohteeseen ja se pohjautuu yksilön sisäiseen motivaatioon, vapaaehtoiseen valintaan sekä valtaan käyttää tätä valintamahdollisuutta. (Sulkunen ja Törrönen 1997b 84, 89–90.) Esimerkiksi mikäli puhuja puhuu ”halusta pelata rahapelejä”, niin halu kumpuaa henkilön sisältä. Henkilön halu pelata tekee pelaamisesta ymmärrettävää muille (aktuaalisuus). Tällöin toiminnan syyksi, ymmärrettäväksi tekemiseksi riittää se, että pelaaja tekee jotain, koska hän itse niin haluaa. Pelaamisen ei riitä kuitenkaan pelkkä halu, sillä pelaajalla tulee olla myös kompetenssia sekä kykenemistä pelata.

Pragmaattisisissa modaalisuuden lajeissa kyky ja osaaminen on erotettu toisistaan, koska osaaminen on subjektin pysyvä ja usein hankittu ominaisuus eli kompetenssi. Kyky vuorostaan viittaa tilannekohtaisiin tekijöihin, joka voi estää tiedon ja taidon käyttämisen. Osaaminen ilmentää kykyä ja taitoa sekä yksilön sisäistä motivaatiota. Osaamiseen liittyvät kyvyt ovat subjektin pysyviä ja usein hankittuja ominaisuuksia ja kompetensse-

ja. Endotaktisena modaalisuuden lajina osaaminen viittaa toimijan omaan osaamiseen tehdä jotakin. Virtuaalisena modaalisuutena osaaminen säätelee tekemistä. (Sulkunen & Törrönen 1997, 84–89.) Esimerkiksi pelaajan kompetenssi (endotaktinen osaaminen) mahdollistaa pelaamisen. Ilman pelisääntöjen tietämistä (osaamista) on miltei mahdotonta pelata rahapelejä, vaikka pelaajalla olisi kaikki muut pelaamisen edellytykset, kuten halu, kykeneminen ja lupa pelata. Henkilö ei voi pelata paremmin kuin mihin hänellä on edellytyksiä (virtuaalisuus). Jos pelaaja ei osaa tuplata rahapelikoneella, niin hän ei voi sitä myöskään tehdä.

Kykeneminen kuvaa tilannekohtaista fyysistä ja psyykkistä toimintakykyä. (Sulkunen & Törrönen 1997, 84–89). Se on eksotaktinen modaalisuuden laji, joten se viittaa toimijan ulkopuolisiin suhteisiin, lisäksi aktuaalisena se tekee toiminnasta ymmärrettävää muille (Tarasti 1990, 93–95). Aineistossani tämä saattaa näkyä esimerkiksi puheena pelin saatavuudesta, kuten pelipaikasta tai siitä, että henkilö ei kykene itse lopettamaan pelaamista, vaan hän tarvitsee muiden apua. Kykeneminen tai sen puute, kykenemättömyys, tekee toiminnasta ymmärrettävää muille (mt.). Esimerkiksi pelaaja osaa ja haluaa pelata blackjackia, mutta kyseistä peliä ei ole tarjolla pelihallissa.

Velvollisuus on myös modaalisuuden laji, joka viittaa sosiaaliin suhteisiin. Se viittaa pakkoon ja luvanvaraisuuteen, kuten sosiaaliin, moraalisiin tai normatiiviseen rajoitukseen tai pakkoihin. (Sulkunen & Törrönen 1997, 88–90.) Täytymistä sääntelee yhteiskunnan ja/tai ryhmän asettamat normit siitä, mitä saa tai ei saa tehdä ja näille normeille on alistuttava. Tämä ilmenee henkilön käyttäytymisessä ja toiminnassa harkitsevuutena, joka yhdessä tietämisen (osaamisen) kanssa rajoittaa muita modaliteetteja. (Tarasti 1996, 182.) Virtuaalisena modaalisuutena velvollisuus säätelee tekemistä ja näin ollen velvollisuus saattaa näkyä aineistossani kontrolli-puheena. Pelaajalla on velvollisuus noudattaa yhteiskunnan asettamia normeja siitä, että omaa halua tulee hallita. Täytymisen modaalisuutta kuvastaa esimerkiksi ohjenuora ”älä pelaa enempää, kuin mihin sinulla on varaa”, sillä se sisältää sosiaalisen, moraalisen ja normatiivisen rajoituksen.

### **3.4 Lévi-Strauss ja luonnon ja kulttuurin ero**

Claude Lévi-Strauss (1969 [1949]). huomasi myytti-tutkimuksissaan, että myytit, jotka itsessään ovat kulttuurin tuotteita, ovat representaatioita luonnon ja kulttuurin välisestä suhteesta. Myytit kuvaavat sitä, miten ihmiset kulttuurisina oliona erottautuvat sekä toisistaan että luonnon ja kulttuurin objekteina (emt.). Claude Lévi-Straussin mukaan

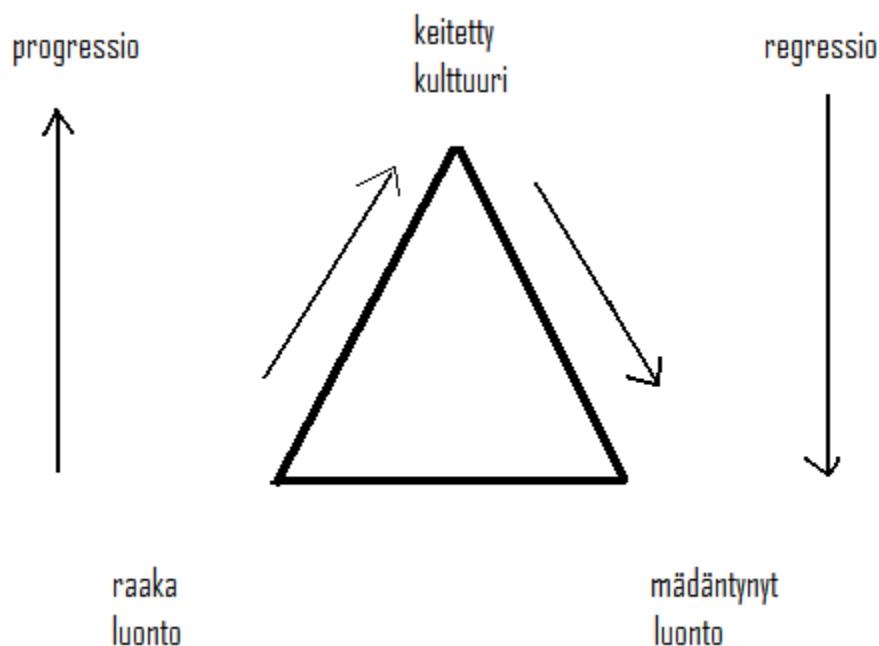
kaikkien kulttuurien pohjalla on tiedostamaton syvärakenne, joka perustuu vastakkaisille käsitteille. Tämä syvärakenne ilmenee tarinoissa ja myyteissä, joiden tehtävä on käsitellä kulttuurin sisäisiä jännitteitä (Lévi-Strauss 1978 [1968]). Kertoessaan ristiriitaisuuksista tai tavoista, jolla ristiriidat ratkaistaan myytit ilmentävät kulttuurin hyväksymiä ja torjuntia arvoja (Sulkunen 1997a, 56).

Lévi-Strauss havaitsi, että ruoanlaitto on yhdessä kielen kanssa universaali ihmisen käyttäytymismuoto. Ilman kieltä ei ole yhteiskuntaa, eikä ole myöskään yhteiskuntaa, joka ei ainakin jollain tapaa valmistaisi ruokaansa. (Lévi-Strauss, 1997, 28–29). Lévi-Strauss oletti kielen olevan kulttuurin tuote, osa kulttuuria ja kulttuurin edellytys. Ensinnäkin kieli rakentuu merkeistä, joiden käyttöön liittyy Lévi-Straussin mukaan aina subjektiivisia oletuksia. Toiseksi, kieli rakentuu samalla tavalla kuin kulttuuri: loogisista suhteista, vastakohtista ja korrelaatioista. Kolmanneksi, kieli on kulttuurin edellytys, koska oma kulttuuri opitaan kielen avulla, ilman kieltä ei olisi kulttuuria. (Lévi-Strauss 1969 [1968])

Lévi-Strauss tutkii *Elementary Structures of Kinship* –teoksessaan (1969 [1949]) luonnon ja kulttuurin eroa ja sitä, miten sosiaalisia faktoja tarvitaan siihen, että luonnon ja kulttuurin mielivaltainen, välttämätön ja merkityksellinen ero huomattaisiin. Lévi-Straussin mukaan tätä voidaan tarkastella tutkimalla luonnon ja kulttuurin loogista ja semanttista eroa. Lévi-Straussin mukaan luonto on kaikille ihmisille yhteinen. Se on asia, jota ihmiset ilmentävät itsenäisesti yhteiskunnan ja tapojen välityksellä. Luonnon vastakohta on kulttuuri. Kulttuuri on asia, joka täytyy opetella, sillä se on ehdollinen ja mielivaltainen ja riippuvainen sosiaalisesta elämästä ja kollektiivisista normeista ja säännöistä. Esimerkiksi syöminen on luonnollinen asia, mutta se, mitä syödään, vaihtelee kulttuureittain. Se, että eri kulttuureissa eri ruoat ovat sallittuja ja kiellettyjä, todistaa kulttuureiden mielivaltaisuuden ja riippuvaisen luonteen. Lévi-Strauss käsittää tämän edestakaisen kommunikaation sosiaalisen rakenteen, sosiaalisten faktojen, perustana. (Lévi-Strauss 1969, 35–37.)

Lévi-Strauss hahmottaa luonnon ja kulttuurin vastakohtaisuutta ruokakolmion avulla. Ruokakolmion kolme kohtaa vastaavat raa’an, keitetyn ja pilaantuneen kategorioita, joissa vastakkaisuuksien ero näkyy työstetyn ja työstämättömän vastakohtana sekä toisaalta luonnon ja kulttuurin vastakkaisuuksina (Lévi-Strauss 1997, 28–29). Raaka ku-

vastaa luonnollista (kehittymätön-raaka-työstämätön), keitetty (kehittynyt-keitetty-progressoitunut) ja mätä (pilaantunut-mädäntynyt-regressoitunut) (Sulkunen 2002, 267). Keittämässä on kyse raan kulttuurisesta siirtymästä, kun taas pilaantumisessa on kyse luonnollisesta siirtymästä. Tästä kolmijaosta ilmenee, että luonnon ja kulttuurin välinen suhde voi olla joko progressiivista, jolloin asia tai teko tulee luonnon piiristä osaksi kulttuuria tai regressiivistä, jolloin kulttuurin piiriin luokiteltu asia palaa takaisin luontoon, taantuu. Regressoitumiseen liittyvät saastuminen, likaisuus, kiellot ja uhat, jotka muistuttavat olemassaolollaan alati läsnä olevasta vaarasta. (Lévi-Strauss 1997, 28–29.)



#### *Claude Lévi-Straussin ruokakolmio*

Kaikki kulttuurit tuottavat tapoja ymmärtää rajan kulttuurin (yhteisön) ja luonnon (toiseuden) välillä. Ruokakolmion kategoriat eivät sellaisenaan, ilman havaintoja, kuvaa mitään kulttuuria, sillä tavat, joilla ruokaa valmistetaan, vaihtelevat eri kulttuureissa. Kukaan ei vain valmista ruokaa, vaan kyseessä on aina ruoan valmistus tietyllä tavalla. Ei ole olemassa myöskään kategoriaa, jossa jotakin voitaisiin syödä ”puhtaasti raakana”, sillä vain tiettyjä ruokia voi syödä raakana ja silloinkin ne pitää ennen syömistä kerätä, pestä ja kuoria. Myös mädäntyminen tapahtuu vain tietyllä tavalla, joko spontaanisti tai kontrolloidusti. (Lévi-Strauss, 1997, 29.)

### 3.5 Ruokakolmion soveltaminen rahapelaamiseen

Lévi-Straussin teoria havainnollistaa tapaa, jolla toimintaa ja yksilöä voidaan tarkastella suhteessa kulttuuriin. Tutkielmassani hyödynnän Lévi-Straussin näkemystä luonnon ja kulttuurin erosta sekä pragmaattisia modaalisuuksia, jotka voidaan hahmottaa Lévi-Straussin kolmion mukaisesti.

Lévi-Straussin kirjan *The Savage Mind* (1966 [1962]) mukaan sosiaaliset kategoriat ovat loogisia kategorioita, joiden mukaan ihmiset luokittelevat ja järjestävät kokemuksiaan luonnollisista tapahtumista spontaanisti ja toistuvasti. Lévi-Straussille luokittelu on luokittelematta jättämisen vastakohta, joten luokittelu itsessään on arvokasta. Ihmiset tarvitsevat maailman jäsentämiseen luokkia, jotka ovat helposti erotettavissa muista luokista, koska maailmaa jäsennetään luokittelun ja vastakohtaisuuksien avulla (Sulkunen 1985, 143). Lévi-Straussin mukaan ihminen luokittelee itseään ja muita ihmisiä meihin ja muihin. Oletan, että aktiiviset rahapelaajat erottautuvat puheessaan muista pelaajaryhmistä (aloittelijat, addiktoituneet) erontekojen ja vastakkainasettelujen avulla. Otaksun, että aktiiviset pelaajat merkityksellistävät ja tekevät ymmärrettäväksi ryhmäkeskusteluissa erontekojen avulla oman käsityksensä siitä, mitä aktiivinen pelaaminen on, samalla kun he artikuloivat käsityksiään hyvästä elämästä. Lévi-Straussin kolmijako kuvaa tällaista vastakohtaisuuksien luokittelua; ”me” (kulttuurinen) ja ”muut” (eikulttuurinen, luonnonomainen). Määrittelemme itsemme muiden kautta. ”Toiseus” havainnollistuu ja konkretisoituu sen kautta, mitä me emme ole, ja vastaavasti tämän kautta havainnollistuu se, mitä me olemme.

Modaalisen kompetenssin kehittyminen voidaan hahmottaa Lévi-Straussin kolmion mukaisesti. Kypsymätön ja toisaalta liiallisuuksiin mennyt toimija on passiivinen, kun taas näiden välissä oleva ”kypsä” toimija on subjekti. Aktiivista pelaamista voidaan pitää mielestäni rajatoimintona, sillä raja aktiivisen ja addiktoituneen pelaamisen välille voi olla vaikeaa vetää. Tätä tarkoitin sillä, kun mainitsin sosiaalisen todellisuuden olevan kulttuurinen konstruktio, jonka merkitykset ovat mielivaltaisia, konteksti- ja arvioijasisidonnaisia. Otaksun, että aineistoni pelaajilla on yhtenäinen käsitys siitä, mihin sopivan pelaamisen raja vedetään. Sulkusen (1997b, 199) mukaan ”on tavallista, että alkoholiongelmien määrittely tapahtuu projisoimalla ne johonkin muuhun ryhmään kuin siihen, mihin itse katsomme kuuluvamme”. Näin oletan olevan myös aktiivisten rahapelaajien tapauksessa. ”Ero meidän ja muiden välillä on usein ymmärretty osaamiseksi: ne

jotka osaavat nauttia alkoholin käytöstä, osaavat myös kontrolloida sitä (mt.)”. Oletan, että tämä sama jaottelu ilmenee aineistossani.

Sulkusen mukaan modaaliset suhteet edustavat sitä merkityksen tuottamisen kohtaa, jossa sosiaalinen kohoaa ei-sosiaalisesta ja kulttuurin ja luonnon välinen raja reflektoituu (Sulkunen 1997a, 50). Ihmisten alkuperä on luonnollinen (osa luontoa). Kun henkilöä tai asiaa (”häntä”) työstetään kulttuurisesti opituin keinoin ja yhteiskunnan hyväksymällä tavalla osaksi ”meitä”, kohti sitä, mitä pidetään sopivana ja sallittuna, henkilö/asia progressoituu. Me representoimme itsemme kulttuuriseksi toimijoiksi, olemme toimijoina modaalisesti kompetentteja. Haluttaviksi modalisoidut objektit saavat kulttuurisen merkityksen ja modalisoidut toimijat saavat sosiaalisia määreitä, jotka tekevät heistä subjekteja (mt.). Esimerkiksi kompetenssi (osaaminen) on endotaktinen modaalisuuden laji. Rahapelaamisen kuvaaminen osaamisena antaa sille myönteisiä arvoja ja merkityksiä.

Kompetenssin säilyttäminen edellyttää pelaajalta oman toiminnan säätelyä, sitä, että ei anna pelihimolle valtaa. Mikäli pelaaja pelaa aiottua enemmän, addiktion merkinä pidettyä rajaa saatetaan siirtää kauemmaksi, etäännyttää. Tämän avulla pelaaja voi selittää toimintaansa takaisin kompetenssin (kulttuurin) alueelle kuuluvaksi ja vastaavasti siirtää addiktion (regressoitumisen) rajaa kauemmaksi. Saattaa olla, että pelihimo kasvaa liian suureksi. Sulkusen (2007) mukaan vallitseva sosiologinen käsitys addiktiosta perustuu ajatukseen tahdonpuutteesta tai kontrollin menettämisestä. Yksilön epäonnistuminen mielihalujen hallitsemisessa sisältää ajatuksen siitä, että modernissa yhteiskunnassa yksilön tulisi vapaalla tahdollaan hallita mielihalujaan, jossa epäonnistuminen tulkitaan heikoksi tahdonvoimaksi (emt.).

Regressoituessa toimijasta tulee ”ei-subjekti”, joka kuuluu toiseuden piiriin, erotuksena ”meistä” (aktiivisesti pelaavista ja kulttuuriin kuuluvista) ja ”hänestä” (”ei-pelaavasta”, luonnollisesta). Sulkusen ja Rantalan (2007) mukaan toiminta tyhjenee merkityksistä addiktioprosessin edetessä addiktoitumisen vaiheeseen. Kun addiktiosta tulee ongelma, modaalisuuden tahto ja kompetenssi eivät kuvaa enää toimintaa eikä toimijaa (emt.). Ylityöstämisen takia henkilö menettää kulttuurisen toimijuuden esimerkiksi aktiivisena pelaajana ja palaa takaisin luontoon Lévi-Straussia soveltaen ”mädäntyneenä jätteenä”, pelitermein addiktoituneena pelaajana. Addiktion voima luo passiivisen ei-subjektin,

jolla vastuun modaalinen kompetenssi on matala. Sulkusen (2003) sanoin ”kontrollissa oleva kulttuurinen halu taantuu addiktioksi”. Addiktoitumiseen liittyy se, että regressoi-tuneelta henkilöltä (pelaajalta) riistetään puheen avulla ne sosiaaliset arvot, jotka ovat kulttuurissamme hyvinä pidettyjä (Sulkunen 1992, 75). Aineiston analyysissä kiinnitän huomiota muun muassa siihen, mihin aktiiviset pelaajat asettavat sopivan pelaamisen rajat. Kuinka pysyviä rajat ovat ja millaista horjuvuutta niissä esiintyy? Miten aktiiviset pelaajat luokittelevat eri pelityylejä ja pelaajia ja mitä arvoja näihin liitetään?

## 4 Tutkimuksen toteutus

Kerään tutkimusaineiston kvalitatiivisella RAGI-menetelmällä (Reception Analytical Group Interview). Menetelmä on Helsingin yliopiston sosiaalitieteiden laitoksen profes-sori Pekka Sulkusen kehittämä uusi ja vielä varsin vähän käytetty tutkimusmenetelmä. Menetelmää käyttävät muun muassa Michael Egerer addiktioita käsittelevässä väitöskir-jassaan (tekeillä) ja Matilda Hellmanin nuorten alkoholinkäyttöä koskevissa mielikuvis-sa (kansainvälinen *Amphora*-projekti). Käytän Sulkusen (1992) teosta ”*The European New Middle Class. Individuality and tribalism in mass society*” tutkimusmenetelmäapu-na, koska kirjassa esitelty tutkimus on tehty RAGI-menetelmällä. Kirja kertoo keski-luokkaisten baariyhteisöistä ja tavoista, joilla baareissa käyvät vakioasiakkaat perustelevat omia baarivalintojaan ja rakentavat puheessa eroa meidän ja muiden baarien ja baa-reissa kävijöiden välille. Myös tässä kirjassa keskeistä on eronteko meihin ja muihin.

Tutkimuksen menetelmäoppaana käytän Pekka Sulkusen ja Michael Egererin kirjoitta-maa RAGI-manuaalia (2009), jossa kerrotaan RAGI:sta menetelmänä, sen soveltuvuu-desta sekä hyödyistä ja haitoista. Manuaali keskittyy lähinnä RAGI:in, joten otoksen koonnin, virikkeiden valinnan ja analyysin apuna tukeudun muihin teoksiin. Tämän takia olen soveltanut RAGI-menetelmään oppaita laadullisista haastatteluista, etenkin ryhmähaastatteluista, sekä viestinnässä tunnettuja analyysitapoja, kuten Fisksen (1991) semioottista näkemystä siitä, että viestinnässä on kyse merkityksistä, yhteisten merki-tysten kokonaisuudesta sekä Cohenia (1985), joka on tutkinut sitä, mitä kuvitteellisen yhteisön ”syntyminen” edellyttää. Sulkusen (1990) ”*Ryhmähaastattelujen analyysi*” artikkeli teoksessa *Kvalitatiiviset menetelmät* käsittelee asioita, jotka tulee huomioida ryhmähaastattelujen analyysissä. Samassa teoksessa oleva Montosen (1990) artikkeli ”*TV-ohjelmien vastaanoton analyysi*” sekä Törrösen (2002) ”*Semiotic Theory on Quali-*



*tative Interviewing Using Stimulus Texts*” -artikkeli auttavat kiinnittämään huomiota asioihin, jotka tulee huomioida virikkeenä toimivia elokuvakohtauksia valitessa.

#### **4.1 RAGI tutkimusmenetelmänä**

RAGI-menetelmä tarkoittaa ryhmähaastattelua, jossa keskustelun virikkeenä käytetään tutkimukseen sopivia, tarkoin valittuja kulttuurisia tekstejä, kuten elokuvakohtauksia tai mainoksia (Sulkunen & Egerer 2009). RAGI-menetelmässä merkityksenantoa pidetään prosessina, jossa tulkinta on osa loputonta merkityksenantoa merkitysten ja vuorovaikutusten kontekstissa (Sulkunen & Egerer 2009, 99). Tutkimuksessani ryhmähaastatteluun osallistuvat aktiiviset rahapelaajat keskustelevat valittujen elokuvakohtausten (liite 3) ja viiden keskustelua helpottavan kysymyksen (liite 4) avulla rahapelaamisesta omakohtaisten kokemusten ja kulttuurisen tiedon avulla. Elokuvakohtaukset auttavat haastateltavia puhumaan tutkittavasta aiheesta ilman tutkijan esittämiä kysymyksiä, sillä kohtaukset aktivoivat ja stimuloivat katsojan mielessä olevia mielikuvia, tunteita, muistoja sekä mielipiteitä näytetyistä elokuvakohtauksista. Haastateltavat saavat puhua vapaasti tutkittavasta aiheesta ilman tutkijan esittämiä kysymyksiä, koska osallistujat keskustelevat vapaasti niistä aiheista, joita he yhdistävät näytettyihin elokuvakohtauksiin ja joita he pitävät tärkeinä. Kohtausten herättämät mielikuvat nostavat esiin tapoja, joilla vastaanottajat heijastavat käsityksiään maailmasta tulkintoina. (Sulkunen & Egerer 2009, 9, 15–16, 21.)

Valitut elokuvakohtaukset herättävät katsojissa mielikuvia. Käsitän mielikuvat mentaaliseksi (psykologiseksi) asioiksi, joita ei ole vielä käsitteellistetty. Kun mielikuvista puhutaan ääneen, ne saavat mielestäni sosiaalisia merkityksiä, joita voin tutkia ja tulkita sosiologisesta näkökulmasta. Mielikuvista puhuttaessa puhutaan tiedostamattomasti itsestään, sillä mielikuvat ovat aina sekä individuaalisia että kollektiivisia ja ne vaihtelevat kontekstin ja ryhmän mukaan (Törrönen 2002, 349). Osallistujien kertoessa elokuvakohtausten herättämistä mielikuvista he kertovat samalla myös itsestään ja siitä kulttuurista, jossa he elävät (emt.).

RAGI-menetelmän tapa kerätä tutkimusaineisto perustuu vastaanotto-, media- ja kirjallisuustutkimuksien tapoihin (Sulkunen & Egerer 2009, 10). Marjatta Montosen TV-ohjelmien vastaanoton analyysia ja tulkintaa koskevan artikkelin mukaan vastaanotto-tutkimuksen lähtökohtana on käsitys, että televisio-ohjelmia voidaan tulkita useammalla kuin yhdellä tavalla (Montonen 1990, 192). Montosen (1990, 214–219) mukaan tekstejä

koskevat tulkinnat muotoutuvat vastaanottajien arkielämässä tavalla tai toisella omaksumien tietojen ja kokemusten pohjalta. Toisaalta ohjelma saattaa tarjota virikkeitä ja näkökulmia vastaanottajien omaa elämää, lähiympäristöä tai laajempaa sosiaalista yhteisöä koskevalle pohdinnalle (mt.).

Valitsemani elokuvakohtaukset toimivat ärsykkeinä, jotka herättävät katsojassa enemmän tai vähemmän tavanmukaistuneita mielikuvia. Oletan, että aineistoni aktiiviset pelaajat vertaavat ja arvioivat pelikokemuksiaan kohtauksissa näytettyihin pelitilanteisiin, jäsentävät kokemuksiaan omien kokemusten perusteella ja keskustelevat niistä asioista, joita elokuvakohtaukset heissä herättävät. Samaan aikaan mielikuvat heijastavat ryhmähaastatteluun osallistuvan (vastaanottajan) käsityksiä maailmasta tulkintana ja siitä, mikä heidän mielestään on näytetyssä elokuvakohtauksessa (tekstissä) oleellista kyseisessä kontekstissa (vrt. Sulkunen & Egerer, 2009, 17).

RAGI-menetelmä pyrkii standardoimaan tavan, jolla ryhmähaastatteluun osallistuvat keskustelevat näytetyistä elokuvakohtauksista (Sulkunen & Egerer, 2009, 9). Ensinnäkin, tutkija ei vaikuta haastateltavien puheeseen kysymyksillä, kysymyksenasetteluilla eikä myöskään sanavalinnoilla. Tutkija pysyy koko tutkimuksen ajan taka-alalla sivustaseuraajana, jolloin pääpaino on ryhmähaastatteluun osallistuvien välisessä keskustelussa. Toiseksi, RAGI:ssa vältetään haastattelukysymysten henkilöstä ja tilanteesta riippuva tulkinta. Tällöin vältetään haastattelukysymysten yleinen ongelma, se, että kaikki haastateltavat eivät välttämättä tulkitse kysymyksiä siten kuin tutkija on tarkoittanut. Kolmanneksi, haastattelutilanteiden vaihtelu minimoituu, koska näytettävät virikkeet ovat kaikille osallistujille täsmälleen samat; ne eivät ole riippuvaisia ryhmähaastattelun ajasta ja paikasta (Törrönen 2002, 359 viittaa Sulkunen & Egerer 2009, 17).

RAGI-menetelmässä ryhmähaastatteluun osallistuvien puhe on ”vapaata tajunnanvirtaa”. Osallistujien puheessa saattaa ilmetä asioita, joita tutkija ei olisi edes osannut liittää tutkittavaan aiheeseen. Saattaa myös olla, että haastateltavien antamat merkitykset toiminnalle poikkeavat tutkijan toiminnalle antamista merkityksistä. (Sulkunen & Egerer 2009, 16.) Ryhmähaastattelun haittana on pidetty ryhmän sisäistä vuorovaikutusta, joka saattaa vääristää yksilöiden välisestä vaihtelusta syntyvää kuvaa (Hjort 1986; Richardson & Corner 1986). Toisaalta ryhmähaastatteluissa vastaanoton kulttuuriset erot tulevat esiin juuri kollektiivisessa tulkintaprosessissa (Montonen 1990, 197 viittaa

Liebes 1984; Katz & Liebes 1985). Ryhmäkeskustelut ovat Sulkusen mukaan kulttuuri-tuotteita, joissa yksilön tuomat vaihtelut karsiutuvat ja/tai heikentyvät (Sulkunen, 1985 143). Vaikka mielikuvat ovat kunkin omia, niissä on selkeitä yhdenmukaisuuksia, joiden tulisi ilmentyä ryhmähaastatteluissa toistona, saturaatiopisteen saavuttamisena, haastattelukierrosten määrän kasvaessa.

#### 4.2 Elokuva kohtausten valinta

Törrönen (2002, 344) tarkastelee artikkelissaan ”*Semiotic theory on qualitative interviewing using stimulus texts*” stimuloivia objekteja kulttuurillisina tuotteina, teksteinä: merkkeinä ja merkkisysteemeinä. Stimuloivien ärsykkeiden tarkoitus on kannustaa haastateltavia puhumaan myös asioista, jotka eivät ole ”tässä ja nyt” -tilanteita ja esillä kyseisessä kontekstissa. Haastatteluissa, joissa käytetään stimuloivia ärsykeitä, ajatellaan, että haastateltavat ottavat osaa kulttuuriin ja yhteiskuntaan, minkä takia ärsykeinä toimivat tekstit eivät myöskään tuhoa yksilön autenttista kokemusta. Yksi merkki virikkeiden toimivuudesta on se, että ihmiset tunnistavat asemansa, suhteidensa ja toimimensa erot ja erontekojen merkitykset vertailemalla itseään muihin (Törrönen 2002, 344–349).

Törrönen painottaa haastattelun ärsykkeen tai ärsykkeiden valinnassa kolmea asiaa. Ensinnäkin ärsykkeenä toimivan asian (virikkeen) tulee olla hedelmällinen haastateltavien puheen ja puheen analysoinnin kannalta. Tekstin tulee esittää oleellinen tilanne tai hetki tapahtumasta, jota tutkija tutkii. Virikkeen tulee olla myös ”laajempi” kuin mitä esimerkiksi yksittäinen kysymys olisi. Toiseksi tutkijan tulee huomioida merkityksenanto prosessina, se, että ärsyke tuottaa merkityksiä, sen sijaan että kyseessä olisi merkitysten siirto lähettäjältä vastaanottajalle. Tällä huomiolla Törrönen muistuttaa siitä, että haastateltavat tulkitsevat ärsykkeenä toimivaa tekstiä omien sosiaalisten ja kulttuuristen tietojensa kautta. Kyseessä on siis merkkivälitteinen vuorovaikutus. Kolmanneksi tutkijan tulee miettiä ärsykkeenä toimivan tekstin roolia haastatteluissa. (Törrönen 2002, 344–345, 348).

Näytettävät elokuvakohtaukset on analysoitava ja oikeutettava tarkkaan ennen niiden käyttöä. Lisäksi näytetyt virikkeet tulee huomioida myös ryhmähaastatteluja analysoitaessa. (Sulkunen & Egerer 2009 17–18.) Jensenin (1986, 138–140) mukaan ohjelma-analyysi on osa vastaanotto tutkimusta. Ennen haastattelujen suorittamista tutkijan tulee muodostaa ohjelmatekstistä kokonaiskuva ja jäsennettävä ohjelman relevantit aiheet,

sillä ohjelma-analyysia tarvitaan viiteaineistoksi tulkintojen että vastaanotto-prosessin analysoimiseksi (Montonen 1990, 198). Analyysissa huomioin myös sen, minkä elokuvakohtauksen virittämänä käsittelemästäni aiheesta puhutaan.

Etsin Helsingin yliopiston UHACC-kokoelmasta (The University of Helsinki Addiction Clip Collection) elokuvakohtauksia, joissa esitetään tutkimusaiheeni kannalta ratkaisevia tilanteita ja/tai tapahtumia pelitilanteessa ja pelimaailmassa. Valittujen kohtausten tuli vastata tutkimussuunnitelmaani, joten kohtausten tuli sisältää 1) eri pelaajatyyppejä (aloittelija, normaali, addiktoitunut pelaaja), 2) kontrolloitua ja kontrolloimatonta pelaamista, 3) pelaamisen eri konteksteja (yksin ja yhdessä), voittamista ja häviämistä, sekä eri pelejä ja peliympäristöjä (hedelmäpeli, pokeri, ruletti, nopat, urheiluedonlyönti) ja 4) pelaamista eri motivaatioiden takia (viihde, raha ja tylsyys).

Sulkusen ja Egererin (2009,18) mukaan virikkeiden herättämällä mielikuvilla on rajansa, koska virikkeinä käytettyjen elokuvakohtausten rakenne ja sisältö vaikuttavat siihen, millaisia tulkintoja niistä voidaan tehdä. Lisäksi elokuvakohtausten valinnassa tulee huomioida myös genrevaikutus (emt., 21). Esimerkiksi piirrossarjassa *The Simpsons* olisi ollut sisällön kannalta osuvia pelikohtauksia, mutta sarja on hyvin tunnettu ja suosittu, joten keskustelu olisi saattanut siirtyä itse ohjelmaan tai sarjan henkilöanalyysiin. Toiseksi, piirretyt hahmot eivät ole oikeita ihmisiä eivätkä ihmisen näköisiä. Tämä vaikuttanee mielikuviin sekä tilanteen arvioimiseen suhteessa todellisuuteen, kuten kysymyslistan kysymykseen ”voisiko näin tapahtua tosielämässä?” Yritin myös välttää hyvin tunnettuja elokuvakohtauksia ja elokuvia, joissa on kuuluisia näyttelijöitä, jotta puhe ei kääntyisi elokuvan juonesta tai henkilöistä puhumiseen. En myöskään käyttänyt samaa elokuvaa kahdesti, jotta osallistujien mielikuvat saisivat ”elää” vapaammin.

Jaoin kuusi tarkoin valitsemaani elokuvakohtausta kolmeen luokkaan. Ensimmäisen luokan nimesin viihteeksi, joka sisältää pelimotivaatiot positiivinen innostuminen ja jännittäminen, pelaamisen nautinnollisuus, viihdyttävyyys ja sosiaalisuus. Tästä luokasta puuttuu elokuvakohtaus, jossa pelaaminen olisi sekä addiktiivista että viihdyttävää, sillä tutkimusten (esim. Sulkunen 2007) mukaan toiminnan viihdyttävä aspekti katoaa addiktoituessa. Toisen luokan nimesin rahaksi, jolla tarkoitan rahan takia pelaamista. Tällöin pelaamisen tärkein syy on voittaa rahaa mahdollisimman paljon. Kolmas pelaamista motivoiva luokka on nimeltään todellisuuden pakeneminen. Se sisältää pelaamisen, jos-

sa paetaan tylsyyttä ja/tai todellisuutta sekä pelaamisen, joka ei ole enää pelaajan hallinnassa. Tässä kategoriassa ei ole pelaamisen aloittelijoita / normaaleja pelaajia, koska tämä pelimotivaatio on lukuisten tutkimusten (esim. Gupta 2000, Wood ym. 2004) mukaan yleisintä silloin kun pelaaminen alkaa muodostua ongelmaksi. Toinen syy on tekninen; en löytänyt elokuvakohtausta, jossa pelaaja pelaisi paetakseen tylsyyttä, mutta jossa pelaaminen olisi selkeästi pelaajan hallinnassa. Elokuvakohtausten luokitteluun vaikutti myös se, että halusin näyttää kuusi elokuvakohtausta, jotta aineistoa syntyisi riittävästi, mutta haastattelut eivät veisi liikaa osallistujien aikaa ja jotta katsojat eivät unohtaisi kohtausten sisältöä (Sulkunen & Egerer 2009, 22).

Jaoin elokuvakohtausten pelaajat kahteen luokkaan: aloittelijat / aktiiviset pelaajat sekä addiktoituneet pelaajat. Erottelun kaksijakoisuus johtuu oletus siitä, että addiktion kehittyminen edellyttää addiktoivan asian käyttöä ja/tai harjoittelua. Aloittelevia, normaalisti ja aktiivisesti pelaavia en erottanut toisistaan, koska näillä pelaajilla pelaaminen on oletettavasti hallinnassa. Addiktoituneet pelaajat sen sijaan käyttävät pelaamiseen sen verran aikaa ja rahaa, että se vaikuttaa negatiivisesti pelaajan muuhun elämään.

Aloittelija/ Normaali	Viihde Going for Broke Rounders	Raha Cooler	Todellisuuden pakeneminen
Addiktoitunut		Gambler	Borde de Mer Owning Mahowny

*Näytetyt kuusi elokuvakohtausta ja niiden luokittelu kohtauksen pelaajan sekä pelaajan pelimotivaation mukaan.*

Valinnan jälkeen editoin kohtaukset tutkimukseeni sopivaksi: leikkasin kohtauksista tarpeettomia kohtia, lyhensin niiden kestoja, tein suomenkieliset tekstitykset niihin kohtauksiin, joissa tekstitystä ei ollut. Lisäsin jokaiseen kohtaukseen alkutekstin, jossa kerroin lyhyen juoni- ja kohtauskuvauksen, jotta puhujat eivät keskustelisi liikaa elokuvan juonesta ja jotta kohtauksen seuraaminen olisi helpompaa. Jaoin kohtauskuvaukset osallistujille myös paperiversiona, jotta he pystyivät tarvittaessa palauttamaan mieleen näytetyt kohtaukset keskustelun aikana.

Vaikka yritin kirjoittaa kohtauskuvaukset siten, että ne olisivat mahdollisimman neutraaleja eivätkä täten vaikuttaisi tulkintaan, niiden haittapuoleksi osoittautui muutamia sana- ja lausevalintojani, kuten ”Paulin äiti Rose tuhlaa rahapelaamiseen pojalleen tarkoittamiaan perintörahoja”. Parissa ryhmässä sanavalintoja saatettiin puida tyyliin ”en itse nähnyt sitä ihan noin”. Kaiken kaikkiaan vaikka juonikuvaukset ohjasivat ryhmissä käsiteltäviä teemoja ja saattoivat vaikuttaa niiden tulkintaan, toisaalta puhujat kuitenkin ilmensivät puheellaan, jos he tulkitsivat näkemänsä toisin. Uskon, että kohtauskuvaus oli kuitenkin hyvä lisä, sillä ilman sitä keskustelu olisi todennäköisesti jäänyt yksipuoliseksi. Etenkin ensimmäisen elokuvakohtaussarjan aikana ilmassa oli usein pientä jännitystä, joten ilman kohtauskuvausta näytetyt virikkeet olisivat saattaneet mennä katsojalta niin sanotusti ohi.

Keskustelun helpottamiseksi osallistujille jaettiin kysymyspaperi, jota he saivat käyttää keskustelun tukena.

Kysymykset:

- 1) Ole hyvä ja kuvaile mitä kohtauksessa mielestäsi tapahtuu ja millaisia ovat siinä esiintyvät henkilöt?
- 2) Mitä olisi voinut tapahtua aiemmin?
- 3) Mitä tapahtuu välittömästi tämän jälkeen?
- 4) Millaisia henkilöt ovat kymmenen vuoden kuluttua?
- 5) Voisiko tämä tapahtua tosielämässä?
- 6) Pitäisikö asialle tehdä jotakin?

Kysymysrunko on sama kuin RAGI-manuaalissa. Haastateltavien ohjeistuksessa painotettiin, että kysymysten tarkoitus ei ole rajata eikä ohjata keskustelua. Tarkoitus oli, että osallistujat keskustelevat vapaasti niistä mielikuvista, joita näytetyt elokuvakohtaukset heissä herättivät.

#### 4.2.1 Hypoteesit elokuvakohtausten teemoista

##### *Sarja 1*

##### **1. Going for Broke**

(Ohjaaja: Graeme Campbell, USA 2003)

Kohtaus: Menestyksekkäs bisnesnainen ja rakastava äiti Laura menee ensimmäistä kertaa elämässään pelisalille miehensä kanssa. Lauran mies ja viereisellä koneella istuva vanhempi rouva houkuttelevat Lauraa kokeilemaan kolikkopeliä. Laura voittaa heti suuren summan rahaa ja on hyvin iloinen.

Kohtauksessa Lauraa kannustetaan kokeilemaan pelaamista ja hän voittaa heti suuren summan rahaa. Peliuran alussa koetut voitot kannustavat pelaajaa jatkamaan pelaamista (Reid 1986). Lisäksi pelaaminen näytetään viihdyttävänä, nautinnollisena ja positiivista jännitystä tuovana toimintana. Tällaista uskon pelaamisen olevan suurimmalle osalle pelaajista. Viereisellä pelipaikalla istuva vanhempi rouva näyttää viihtyvän kasinolla enemmänkin (aktiivinen pelaaja), sillä hänellä on ”tosipelaajille” tarkoitettu kortti. Kohtauksessa aktiivinen ja aloitteleva pelaaja ovat vierekkäin, minkä toivoin virittävän keskustelua myös siitä, mikä kannustaa pelaajaa jatkamaan pelaamista.

##### **2. Rounders**

(Ohjaaja: John Dahl, USA 1989)

Kohtaus: Ryhmä asianajajia viettää leppoisaan iltaa korttipelin merkeissä. Paikalle saapuu nuori oikeustieteen opiskelija Mike, joka käyttää pokeritaitojaan hyväkseen tehdäkseen vaikutuksen vanhoihin herroihin. Hän antaa pelivinkkejä professorilleen, joka päättää siitä, saako hän harjoittelupaikan. Hävitessään hän saattaisi antaa itsestään huonon vaikutelman ja menettää mahdollisuuden harjoittelupaikkaan. Mike ottaa kuitenkin tietoisesti riskin ja voitettuaan vakuuttaa muut kyvykkyydestään.

Kohtaus on erinomainen esimerkki sosiaalisesta pelaamisesta, jossa rahan voittaminen on vähemmän tärkeää kuin viihtyminen hyvässä seurassa. Lakimiesten peli-ilta kuvastaa sitä, mitä pelaaminen on monelle: mukavaa sosiaalista ajanvietettä. Kohtaus sisältää myös pelaamisen taitupuolen ja sen, minkä verran Mike on valmis uhraamaan pelin vuoksi. Esimerkiksi Rickettsin ja Macaskillin (2004) tutkimuksessa kuusi seitsemästä normaalista rahapelaajasta keskittyi pelin tuomaan taitoon ja menestymispuoleen. Taitoa vaaditaan voittajan valintaan ja pelin asiantuntijuus todistetaan voittamalla. Asi-

antuntijuus assosioituu iloon ja se oli Rickettsin ja Macaskillin tutkimuksen mukaan tärkeää kaikille pelaajille. (emt.) Lisäksi Miken pelitaito osoittaa, että pelaamalla voi saada muiden hyväksyntää sekä osoittaa pätevyyttä, kuten myös Sulkusen ja Rantalan (2007, 27) mukaan ”rahapelaaminen assosioituu rohkeuteen ja menestymiseen kompetenssiin”.

## *Sarja 2*

### **3. The Cooler**

(Ohjaaja: Wayne Kramer, USA 2003)

Kohtaus: Nuori mies ja hänen raskaana oleva tyttöystävänsä pelaavat nopanheittoa kasinolla. Kaikki pöydän ympärille kerääntyneet ihmiset riemuitsevat nuoren pariskunnan pelionnesta.

Useiden tutkimusten mukaan rahapelaajilla on illuusio kontrollista (Langer, 1975). Joihenkin olosuhteellisten vihjeiden perusteella pelaaja voi kuvitella pystyvänsä kontrolloimaan toiminnan lopputulosta. Kontrollin tunteen kasvaminen johtaa helposti myös pelipanoksen kasvamiseen. (emt.) Näin käy myös tässä kohtauksessa. Nuori pariskunta viettää iltaa kasinolla, ja heillä näyttää olevan hauskaa. Pelaaminen näytetään innostavana ja positiivista jännittämistä tuottavana toimintana. Kohtauksen nuorelle parille rahalla on keskeinen merkitys, sillä he yrittävät voittaa rahaa pian syntyvän lapsensa tulevaisuutta varten. He jatkavat pelaamista, samalla onnenumeroilla, vaikka ”järjellä ajateltuna” voittoputki ei voi jatkua loputtomiin. Kohtauksen tarkoitus oli virittää keskustelua pelin tuomasta jännityksestä ja rahan merkityksestä.

### **4. Gambler**

(Ohjaaja: Karel Reisz, USA 1974)

Kohtaus: Yliopiston professorilla, Axelilla, on pelivelkoja. Lainattuaan äidiltään rahaa niiden maksamiseksi hän päättääkin käyttää rahat pelaamiseen. Kohtauksessa Axel muistelee edellisen illan tapahtumia ajaessaan autoa. Hän yrittää voittaa menetetyt pelirahat takaisin.

Kohtauksessa pelaaminen rahoitetaan lainarahoilla, ja lisäksi menetettyjä pelirahoja yritetään jahdata takaisin. Negatiiviset emootiot, kuten turhautuminen ja masennus ja rahojen jahtaaminen ovat selkeimpiä merkkejä ongelmapelaajien heikentyneestä kont-



rollista (Lesieur, 1979., sit. Corless & Dickerson, 1989). Kohtauksen tarkoitus oli herättää keskustelua siitä, milloin pelaaminen muuttuu addiktioksi ja miten aktiivisesti pelaavat pyrkivät kontrolloimaan omaa pelaamistaan.

### *Sarja 3*

#### **5. Bord de Mer**

(Ohjaaja: Julie Lopes-Cerval, Ranska 2002)

Kohtaus: Elokuva kertoo Paulin ja hänen tyttöystävänsä elämästä. Paulin äiti Rose tuhlaa rahapelaamiseen pojalleen tarkoittamiaan perintörahoja. Kohtauksessa Rose on matkalla kasinolle pelaamaan hedelmäpelejä. Mennessään hän varmistaa useaan otteeseen, ettei hänen poikansa Paul seuraa häntä.

Naisongelmapelaajat pakenevat rahapelaamisen avulla persoonallisia paineita, tylsyyttä ja masennusta (Lesieur, 1993). Rosen hiipiminen kasinolle kuvaa hyvin vastustamatonta pelihimoa ja toisaalta häpeää siitä, että hän on menossa pelaamaan. Pelaamisen salaaminen on yksi peliriippuvuuden merkeistä muun muassa SOGS-asteikon mukaan. Lisäksi kohtauksen pelaaja pelaa pojalle tarkoitettuja perintörahoja. Tämän toivoin herättävän keskustelua siitä, miten aktiivisesti pelaavat henkilöt rahoittavat oman pelaamisensa ja millaisin keinoin he kontrolloivat peliin käyttämänsä rahamäärän suuruutta.

#### **6. Owing Mahowny**

(Ohjaaja: Richard Kwietnowski, Kanada 2003)

Kohtaus: Dan Mahowny pelaa suurilla panoksilla nopanheittoa katsojajoukon kannattaessa kovaäänisesti. Kasinon työntekijä kehottaa häntä lopettamaan pelaamisen, sillä voittaminen ei voi jatkua loputtomiin. Mahowny ei kuitenkaan kuuntele neuvoja, vaan päättää jatkaa pelaamista. Voittoputki katkeaa ja pöydän ympärille kerääntynyt väki menettää kiinnostuksensa.

Mahownyn tuskanhiki ja pelin jatkaminen kehotuksista riippumatta kuvaa mielestäni selkeästi peliongelmaa, samoin kuin se, että Mahowny näkee itse itsensä katselemassa omaa pelaamistaan pelipöydän äärellä. Tästä päätellen Mahownyn omatunto on ilmeisesti tietoinen liiallisesta pelaamisesta. Csikszentmihalyi (1991, 24, 40) tarkoittaa motivaatiottomalla pelaajalla pelaajaa, joka ei hahmota yhtäläisyyttä oman toiminnan ja rahapelaamisen voittojen tai tappioiden välillä. Tällöin pelaaja on menettänyt valinnan

vapauden ja kontrollin tunteen pelaamisen suhteen. Pelaamisella ei ole enää tarkoitusta eikä merkitystä. (mt.) Kohtauksen tarkoitus oli jälleen herättää keskustelua siitä, miten pelaajat itse kontrolloivat pelaamista ja vaikuttavatko ulkopuolisten mielipiteet pelikäyttäytymiseen.

Oletan, että haastattelujen virikkeenä käytetyt elokuvakohtaukset herättävät mielikuvia ainakin seuraavanlaisista tekijöistä, joiden avulla aineistoni aktiivisesti pelaavat kokevat erottautuvansa rahapelaamisen aloittelijoista ja addiktoituneista pelaajista:

### **1) Pelaamisen motivaatiot**

**(taulukossa a, b ja c ovat samassa luokassa):**

- a) Innostuminen: Going for Broke (Laura), Cooler
- b) Viihde: Going for Broke, Rounders, Cooler
- c) Sosiaalisuus: Rounders, Going for Broke, Cooler
- d) Todellisuuden pakeneminen: Borde de mer, Owing Mahowny
- e) Raha: Owing Mahowny, Gambler, Cooler

### **2) Kyky ja kompetenssi pelitilanteessa:**

Taito: Rounders, Going for Broke (vanhempi rouva)

Ei-taitava: Going for Broke (Laura), Owing Mahowny, Gambler

Onni: Going for Broke (Laura), Cooler

### **3) Pelaamisen kontrolloiminen**

Pelaaminen hallinnassa: Rounders, Going for Broke, Cooler

Kontrolloimaton pelaaminen: Borde de Mer, Owing Mahowny, Gambler

## **4.3 Otos**

RAGI-menetelmä perustuu ajatukselle tulkitsevasta yhteisöstä, joten tutkijan tulee miettiä ja rajata tarkoin, kenen mielikuvista hän on kiinnostunut ja keitä hän haluaa rekrytoida tutkimukseen (Sulkunen & Egerer 2009, 17). Media- ja kirjallisuustutkimuksissa käytetyllä termillä ”tulkitseva yhteisö” (Fish 1980; Jensen 1995 viittaa Sulkunen & Egerer 2009, 17) tarkoitetaan sitä, että tekstin tulkinnat eivät ole kokonaan vapaita tulkinnan kohteena olevasta tekstistä, mutta ne eivät ole vapaita myöskään tulkinnan kontekstista. Merkityksenanto on kollektiivinen asia, joka vaatii ainakin jonkin verran yhteistä

keskustelupohjaa. Merkitykset ovat jatkuvan tulkinnan kohteena, ja ne edellyttävät kielelliseen vuorovaikutukseen osallistuvilta kielen ulkoista ”kognitiivista kenttää” (Sulkunen 1997a, 32). Se, minkä verran yhteistä keskustelupohjaa pitää olla, vaihtelee aiheesta riippuen; joissakin aiheissa aiheen tuttuus ja tekstin luennan kokemus on edellytys tulkitsevan yhteisön synnylle (Sulkunen & Egerer 2009, 17–18).

Aineistoani voi pitää myös kuvitteellisena yhteisönä. Cohenin (1985, 12) määritelmän mukaan kuvitteellinen yhteisö edellyttää, että ”ryhmän jäsenillä on jotain yhteistä keskenään, joka erottaa heidät selvällä tavalla muista ryhmistä”. ”Yhteisö pitäisi nähdä ryhmään kuulumisena, merkitysten ja mielikuvien kategoriana, joka erottaa sen muista yhteisöistä” (emt., 98). Aineistoni koostuu aktiivisista rahapelaajista, joita oletan tutkimukseni lähtökohtana yhdistävän samankaltaisten rahapelaamista koskevien merkitysten ja mielikuvien jakamisen. He ovat kiinnostuneita rahapelaamisesta, nauttivat siitä ja harrastavat sitä aktiivisesti. Lisäksi he tuntevat pelimaailman hyvin, mikä ilmenee myöhemmin analyysissä oppineisuutena peleistä ja pelaamisesta. Cohenin (1985, 12) mukaan yhteisöt edellyttävät aina muiden yhteisöjen olemassaoloa, koska yhteisön merkitys syntyy eronteon kautta. Oletan, että tämä erottautuminen tapahtuu erottautumisena muista pelaajaryhmistä. Rajanvedon avulla yhteisö saa identiteettinsä.

Otosta suunnitellessani pidin tämän mielessäni. Osallistuvilla henkilöillä tuli olla yhteinen keskustelupohja, intressi, jostain asiasta, jotta RAGI-menetelmän käyttö olisi mielekästä. Mikäli osallistujien valintaa ei ole kohdennettu riittävästi, osallistujien kokemukset saattavat olla liian erilaisia, jolloin yhteistä keskustelupohjaa ei välttämättä ole. Tällöin elokuvakohtaukset herättävät liian erilaisia mielikuvia katsojissa. Mikäli elämysmaailma on liian yhtenäinen ja otos liian homogeeninen, mielikuvat saattavat olla liiankin yhteneväisiä. Tällöin tulkinta saattaa olla niin yhtenäistä, että asioita jätetään sanomatta itsestäänselvyyksinä tai niitä sanotaan kovin yksipuolisesti.

Tutkielmassani tarkoitan aktiivisella pelaamisella sitä, että pelaaja itse kokee pelaavansa paljon, mutta pelaaminen on hänen omassa hallinnassaan. Mielestäni sanaan ”aktiivisuus” assosioituu toimijuus ja tekemisen vapaaehtoisuus. Tarkkaa määritelmää ja rajaa sille, kuinka paljon osallistuneet todellisuudessa pelaavat, ei ole. Käsitettä ei rajattu numeeriseen muotoon, vaan sen merkitys säilytettiin subjektiivisena, joten osallistumiseen riitti se, että ryhmähaastatteluun osallistuja kokee itse pelaavansa aktiivisesti ja näin

ollen samastuu aktiiviseksi pelaajaksi. Rajauksen avulla pyrin saamaan otoksesta riittävän homogeenisen, jotta osallistujilla olisi riittävän yhteneväinen käsitys pelimaailmasta. Toisaalta otos ei olisi kuitenkaan liian yhtenäinen, sillä osallistujien ikä, sukupuoli ja pelattavat pelit vaihtelivat

Tutkimuksessani keskityn onnenpelejä pelaaviin (esim. kolikkopelit, ruletti, nopanheitto jne.) henkilöihin sekä pokeria pelaaviin.. Rekrytointi-ilmoitusten sijoittamisella pystyin vaikuttamaan siihen, että osallistujat pelaisivat edellä mainittuja pelejä, vaikka ilmoituksessa haimme yleisesti ottaen rahapelejä pelaavia. Ryhmähaastattelutilanteessa osallistujat täyttivät taustatietolomakkeen (liite 1), josta selviää puhujan ikä, sukupuoli ja ammatti, sekä tietoja hänen pelihistoriastaan, pelaamistaan peleistä ja pelikäyttäytymisestään. Aineiston analyysissä keskityn tosin pelkkään puhujaan. Puhujasitaateissa mainitsen puhujan ryhmänumeron, kohtauksen numeron, sekä puhujan sukupuolen ja paikka-numeron. Näiden tietojen avulla lukija voi katsoa tarkemmin osallistujan taustatiedot (liite 8).

#### **4.3.1 Rekrytointiprosessi**

Rekrytointiprosessin haastavimman ongelman tuotti se, että en saanut tutkimuslupaa Raha-automaattiyhdistyksen pelihuoneisiin, -saleihin enkä kasinolle, toisin sanoen paikkoihin, joissa kohderyhmä liikkui. Luvan puuttumisen takia yritin rekrytoida aktiivisia pelaajia kasvotusten kauppojen pelikoneiden ääreltä ja pelihuoneiden sisäänkäynnin luota, tuloksetta. Osallistujien rekrytointi rajoittui kauppojen ilmoitustaulujen, Internetin ja tutun tuttujen varaan. Internetissä olevissa ilmoituksissa meillä oli suora linkki sähköiseen e-lomakkeeseen, josta pystyi ilmoittautumaan suoraan haluamaansa ryhmään. Kauppojen ilmoituksissa meillä oli kyseisen e-lomakkeen www-tunnus, mutta useimmiten halukkaat ottivat yhteyttä sähköpostitse.

RAY (Suomen raha-automaattiyhdistys) tuki tutkimusta laittamalla ryhmähaastattelukutsumme ja linkin ilmoittautumislomakkeeseen osoitteisiin <http://www.pelaamo.ray.fi/> sekä <http://www.ray.fi>. Pelaamoon on rekisteröitynyt kymmeniä tuhansia rahapelaajia, joten luulin saavani tätä kautta paljon osallistujia. Luulo osoittautui vääräksi, sillä yhteensä tätä kautta ilmoittautuneita tuli noin kymmenen, vaikka kyseiset ilmoitukset olivat näillä kahdella sivustolla noin kuukauden. Lisäksi laitoimme rekrytointi-ilmoituksen kahdelle suomenkieliselle rahapelaamista koskevalle Internet-sivustolle, joita olivat <http://www.pokeritieto.fi>, <http://www.onnenapila.fi> (yleinen keskustelualue),

sekä kolmelle rahapelaamista koskevalle keskustelupalstalle (<http://www.suomi24.fi> (Vedonlyönti ja rahapelit -keskustelualue ja sen Kasinopelit-palsta) sekä <http://www.arvontasivut.fi> -sivustolle.

Internetin keskustelupalstojen haastavuudeksi osoittautui palstojen aktiivinen keskustelu, jonka takia ilmoitukset vajosivat nopeasti ”vanhojen” viestien joukkoon. Mitä aktiivisempaa keskustelu sivustolla oli, sitä nopeammin ilmoituksen näkyvyys heikkeni, sillä uusimmat viestit näkyvät ensimmäisinä. Päivitin ilmoituksia muutaman kerran ilmoituksen näkyvyyden parantamiseksi. Päivittämistä ei voi tehdä monta kertaa, sillä se on ”spämmäystä”, joka on kiellettyä näillä sivustoilla. Haastavuudeksi osoittautui myös se, että en löytänyt Internetistä enempää suomenkielisiä rahapelaamiseen keskittyneitä sivustoja, joille olisin voinut laittaa ilmoituksen.

Internet-sivustojen lisäksi vein ryhmähaastattelukutsun neljän kaupan (K-Kauppa Kaisaniemi, S-market Asematunneli, Alepa Asematunneli ja Sellon Prisma) sekä yhden kioskin (Stop&Station Rautatieasema) ilmoitustaululle rahapeliautomaatin läheisyyteen. Lisäksi käytin lumipallo-otantaa. Kehotin ryhmähaastatteluun osallistujia tuomaan pelikaverinsa mukaan sekä informoimaan ryhmähaastattelusta tuttuja, jotka pelaavat aktiivisesti. Kyselin myös omilta tutuilta ja tutun tutuilta, tunsivatko he aktiivisia pelaajia.

Ryhmähaastatteluun osallistuvien rekrytoiminen oli yllättävän vaikeaa. Edes kahvi- ja sämpylätarjoilu haastattelupaikalla ja kaksi Finnkinon elokuvalippua palkkioksi osallistumisesta eivät houkutelleet pelaajia osallistumaan ryhmähaastatteluun. Uskon, että rekrytoinnin hankaluus johtui pitkälti pelaajien pelosta leimautua peliongelmaisiksi. Myös itse ryhmähaastattelu, keskustelu ventovieraiden kanssa, saattoi tuntua epämiellyttävältä. Internetin keskustelupalstoilla ilmoituksia kommentoitiin muutamaan otteeseen epäilevästi ja vihaisesti. Tällöin haastattelijan epäiltiin olevan joko Raha-automaattiyhdistyksen palveluksessa ja tekevän RAY:lle markkinointitutkimusta tai psykologeja, joiden tarkoitus on tutkia pelaamisen negatiivisia puolia. Ilmeistä oli, että pelaajat eivät halunneet, että heidän pelaamista tutkittaisiin. Ongelmaksi koitui myös ilmoittautuneiden saapumatta jättäminen. Vaikka lähetin ilmoittautuneille osallistujille muistutuksen tutkimuksesta haastatteluohjeistuksineen ja saapumisohjeineen päivää ennen kutakin ryhmähaastattelua ja linkin, jonka kautta ilmoittautumisen pystyi perumaan sähköpostiviestin tai soittamisen lisäksi, silti moni ilmoittautunut jätti saapumatta

paikalle. Tämä vaikutti oleellisesti ryhmien kokoon. Seitsemässä ryhmässä vähintään yksi jätti tulematta, pahimmillaan jopa kolme. Tämän takia kaksi ryhmää koostui vain kahdesta henkilöstä.

#### **4.3.2 Haastattelujen tekeminen**

Ryhmähaastattelut järjestettiin Sosiologian laitoksen ryhmätyöhuoneessa heinäsyyskuun 2009 aikana. Tutkimusavustaja Matias Karekallas oli vastuussa teknisestä puolesta (videokamerasta ja elokuvakohtausten näyttämisestä), minä otin päävastuun haastateltavien ohjeistamisesta. Keskustelun ajan istuimme hiljaa huoneen toisella puolella, lukuun ottamatta sitä, että lopetimme keskustelun, jos se uhkasi venyä liian pitkäksi ja herättelimme keskustelua, mikäli se tyrehtyi.

Osallistujien saavuttua paikalle kerroin tutkimuksen kulusta, taustasta, ohjeistuksesta ja siitä, miten ryhmähaastattelutilanne etenee. Ryhmähaastattelujen ohjeistuksessa (liite 5) painotin olevani kiinnostunut siitä, millaisia mielikuvia elokuvakohtaukset herättävät osallistujissa. Kerroin, että tutkimuksessa ei ole oikeita eikä vääriä vastauksia ja kysymyslistan (liite 4) kysymysten tarkoitus ei ole rajata eikä ohjata keskustelua. Kerroin myös, että puhe nauhoitetaan videokameralle ja minidiscille, josta se puretaan tekstiksi. Painotin, että kukaan muu ulkopuolinen ei näe nauhoja, litteroidusta tekstistä poistetaan mahdolliset puhujan tunnistetiedot, joten osallistujien anonyymiys on taattu. Alustuksen ja esitietolomakkeiden täyttämisen jälkeen näytimme elokuvakohtaukset pareittain. Kunkin keskusteluosuuden kesto oli 15–20 minuuttia. Kaiken kaikkiaan kukin ryhmähaastattelu kesti noin 80 minuuttia.

Aineisto koostuu kahdeksasta ryhmähaastattelusta, määrä on aiottua pienempi osallistujien rekrytointiprosessin vaikeuden takia. Haastatteluryhmät koostuivat 2–5 aktiivisesti pelaavasta henkilöstä. Haastatteluun osallistui yhteensä 26 henkilöä, joista miehiä on 18 ja naisia 8. Haastateltavien ikä vaihteli 19–61 vuoden välillä, keskimäärin osallistujat ovat 36,3-vuotiaita. Vaikka otos perustuu sattumaan, toisin sanoen siihen, ketkä näkivät rekrytointi-ilmoituksen, kokivat pelaavansa aktiivisesti ja halusivat osallistua ryhmähaastatteluun, niin aineisto kuvaa silti hyvin suomalaisia rahapelaajia keskimäärin (vrt. Aho & Turja, 2007). Osallistujien määrä vuorostaan on liian suppea yleistämisen kannalta. Jatkotutkimuksia ajatellen tarvitsen vähintään kolme ryhmää lisää ja painopisteen suuntaamista sattumapeleihin, jotta aineistosta nousevia johtopäätöksiä voisi yleistää paremmin koskemaan aktiivisia pelaajia.

Yhteensä osallistujia	26
Miehiä	18
Naisia	8
Keski-ikä	34,9
Keski-ikä (miehet)	33,9
Keski-ikä (naiset)	34
Peliuran kesto keskimäärin (v)	15,8
Peliuran kesto keskimäärin, miehet (v)	17
Peliuran kesto keskimäärin, naiset (v)	13

*Aineisto: otoskoko, sukupuolijakauma, ikä, peliuran kesto.*

### **4.3.3 Ryhmädynamiikan vaikutus ryhmähaastatteluissa**

Ryhmähaastattelun sujumiseen ja keskustelun hedelmällisyyteen vaikutti merkittävästi osallistujien välinen ryhmädynamiikka. Joissakin ryhmissä tunnelma oli hyvin vapautunut alusta alkaen, toisissa taas selkeästi varautuneempi. Vapautuneissa haastatteluissa puhujat keskustelivat huomattavasti enemmän omasta pelaamisestaan, kun taas ryhmässä, joissa tunnelma oli jännittyneempi, puhujat keskittyivät enemmän elokuvakohtausten analysoimiseen sen sijaan, että olisivat puhuneet selkeästi omista pelikokemuksistaan ja pelaamisestaan. Mikäli osallistujia oli neljä, keskustelu oli usein pitkälti kahden henkilön välistä. Alle neljän hengen ryhmissä kommunikointi ryhmänä toimi paremmin. Yhteensä kolmessa ryhmässä oli toisilleen ennestään tuttuja henkilöitä (sisarukset, kaverukset ja/tai aviopari), mutta tällä ei mielestäni ollut vaikutusta siihen, ketkä olivat eniten äänessä ja mistä asioista puhuttiin. Lisäksi yksi ryhmä muodostui peliporukasta. Tämän ryhmän puhe oli tutkimukseni kannalta kaikkein hedelmällisintä, sillä he puhuivat hyvin ”rennosti” ja omakohtaisesti pelaamisestaan.

Varautuneemmissa ryhmissä keskustelu keskittyi aluksi elokuvakohtausten juonen selostamiseen. Onneksi näitä tilanteita ei ollut kuin muutama, ja yleensä osallistujat itsekin ymmärsivät tutkimuksen edetessä, että elokuvan juonen selostaminen ei ollut kiinnostukseni kohteena. Yhtä ryhmää lukuun ottamatta koin, että tunnelma vapautui selvästi haastattelun edetessä.

Tutkimuksen lopuksi kysyin osallistuneilta, millainen olo heille jäi tutkimuksesta ja millaista oli keskustella vieraiden ihmisten kanssa. Menetelmä koettiin mieluisana ja osan mielestä omasta pelaamisesta puhuminen oli jopa terapeutista. Kysyin myös, mitä kautta osallistujat olivat saaneet tietää tutkimuksesta, ja vastauksista selvisi, että kaikista rekrytointikanavista tuli yhtä paljon osallistujia. Tämä oli mielestäni yllättävää, sillä en olisi uskonut, että esimerkiksi kauppojen ilmoitustaulujen ilmoitukset ja RAY:n etusivun rekrytointi-ilmoitus toimisivat ”yhtä hyvinä” rekrytointipaikkoina.

#### **4.4. Aineiston käsittely**

Ryhmähaastattelujen yleistettävyys liittyy siihen, miten tulkinnat on johdettu ja perusteltu. Päätelmien yleistettävyyden kannalta on tärkeää, että korpus on laadittu järkevästi. Ryhmähaastattelun tapauksessa tämä edellyttää ryhmän jäsenten tiivistä ja vapaaehtoista keskinäistä vuorovaikutusta ja suhteellisen samanlaisia elinolosuhteita. Toinen huomio tulee kiinnittää siihen, miten aineistosta tehdyt havainnot vastaavat aineiston todellista sisältöä ja miten havainnot vastaavat niistä tehtyjä tulkintoja. Nämä edellyttävät aineiston kattavaa luokittelua ja koodausta. Lisäksi tulee tarkkailla, esiintyvätkö samat asiat kauttaaltaan koko aineistossa vai vain tietyissä ryhmissä tai yhden henkilön eriyvänä mielipiteenä. Myös ryhmän rakennetta ja virikkeiden ja haastattelijan vaikutusta tulee pohtia. (Sulkunen 1990, 271–275.)

Huolimatta siitä, että olin perehtynyt aiheeseen kuukausia, puheesta nousi esiin teemoja, joiden olemassaoloa en ollut tiennyt. Toista ja kolmatta elokuvakohtausta tulkittiin myös muutamassa ryhmässä täysin eri tavalla kuin olin hypoteesissani ajatellut. Tämä ei kuitenkaan ole tutkimuksen kannalta ongelma, sillä kuten Törrönen (2002, 348) sanoo, tutkija ei voi etukäteen tietää, mitä merkityksiä kulttuurisille tuotteille annetaan ja miten niitä artikuloidaan osana elettyä kokemusta eikä sitä, miten ihmiset käyttävät niitä osana arkielämää.

Ryhmähaastattelut litteroitiin sanatarkasti videokasetilta ja/tai nauhalta puheeksi joitakin epäselviä sanoja lukuun ottamatta. Aineiston hallinnan apuvälineenä käytin grounded theoryn pohjalta luotua laadullisiin menetelmiin soveltuvaa tietokoneohjelmaa Atlas.ti:ä. Kaiken kaikkiaan indeksointiprosessi (koodaus) eli koko tutkimuksen ajan. Kvalitatiivisissa menetelmissä on huomioitava tapausten määrän lisäksi myös kustakin havainnosta kertyvä tekstin määrä, sillä analyysin kattavuus edellyttää, että tutkija ei



perusta tulkintojaan satunnaisiin poimintoihin (Mäkelä 1990, 53). Liitteessä 9 näkyy käyttämäni koodit ja se, kuinka monta kertaa olen kutakin tekemääni koodia käyttänyt.

## 5 Analyysi

Analyysissä tarkastelen sitä, miten aineistoni puhujat merkityksellistävät omat pelimotiivaationsa. Mitä aktiivinen pelaaminen heidän mielestään edellyttää ja miten he merkityksellistävät eron muihin pelaajaryhmiin? Analyysissäni tulee huomioida seuraavat kolme rajoitusta. Ensinnäkin toimin puheen välittäjänä, tulkitsijana. Tulkintani kohdistuu siihen, miten elokuvakohtaukset virittävät puhujia keskustelemaan omista pelikokemuksistaan. Toiseksi, analyysissäni tulkiten puhetta vain aktiivisten pelaajien näkökulmasta sekä heidän pelaamiselle antamia merkityksiä. Analyysi olisi erilainen, jos näkökulma olisi esimerkiksi aloittelevien tai addiktoituneiden pelaajien. Kolmanneksi, analyysini koskee vain puhuttua puhetta eikä puhujien todellista käyttäytymistä. Analyysia ei voi yleistää todelliseen käyttäytymiseen. Se, käyttäytyvätkö pelaajat siten kuin puhuvat, ei ole tämän tutkimuksen kiinnostuksen kohteena.

Pragmaattiset modaalisuudet	Endotaktinen	Eksotaktinen
Aktuaalinen	halu (motivaatio pelata)	kykeneminen (taikausko)
Virtuaalinen	Osaaminen (pelitaidot: strategia, itsekontrolli)	velvollisuus / täytyminen (rajojen asettaminen)

*Pragmaattiset modaalisuudet sovellettuna rahapelaamiseen.*

### 5.1 Motiivit

Ryhmä1, kohta 4.

M3: *"Mutta tekeekö pelaamien sitten niinku onnelliseksi?"*

N1 (jatkaa): *"Joo" (hymähtää)*

M3 (jatkaa): *"Okei, okei. Sitä kannattaa varmaan sitten jatkaa vaikka välillä tulee turpaan."*

Rahapelaaminen on aineistoni aktiivisille pelaajille harrastus, josta he ovat valmiita maksamaan. Rahapelaamista verrataan penkkiurheiluun, baareissa käymiseen sekä mahdollisiin muihin vapaa-ajan aktiviteetteihin tai harrastuksiin. Pelaajien puheesta

ilmenee, että he kokevat tarvetta puolustaa pelaamistaan. Ilmeisesti puhujat ovat kokee-  
neet, että pelaaminen olisi pelaamattomien henkilöiden mielestä rahantuhlausta. Tämä  
ilmenee siinä, että miltei jokainen aineistoni puhuja sanoi, että heillä on vapaus ja oike-  
us käyttää omaa vapaa-aikaansa ja omia rahojaan haluamallaan tavalla, eikä muiden  
pitäisi puuttua siihen. Toiset saattavat ostaa kenkiä tai tupakkaa, toiset ostavat peli-  
merkkejä. Toiset lähtevät lomalle Kanarialle, toiset ruskettuvat kasinon lamppujen alla.

Ryhmä 1, kohta 5.

M2: *"Lasketko sä sitten, että sä luovut jostain muusta tavallaan vapaa-  
ajan jutusta?"*

N1 (vastaa): *"En, siis tavallaan, mihin muuhunkaan mä sen rahan käyttäi-  
sin. Mä mietin tavallaan sillä lailla jotenkin järkeillen, että se on mun har-  
rastus."*

Rahapelaamisessa pelaaja ostaa nautintoa jonka hinta määräytyy hävittyjen pelirahojen  
mukaan. Nautinto koostuu pelin tuomasta viihteestä, jännityksestä, mielialan vaihteluis-  
ta, sosiaalisista kontakteista ja oppimisesta. Aineistoni mukaan keskeinen pelaamisen  
jatkamista kannustava tekijä on halu ja tavoite kehittyä paremmaksi pelaajaksi. Ilman  
kehittymismahdollisuuksia pelaamisessa ei nähdä olevan syytä eikä järkeä.

Nautinnollista pelaaminen on niin kauan kuin tekeminen on itse haluttua ja valittua.  
Halulla on erittäin keskeinen merkitys aktiivisessa rahapelaamisessa. Halu on endotak-  
tinen modaalisuuden laji, joten halu tulee henkilön sisältä sisäisenä motivaationa. Ai-  
neistossani halu kohdistuu rahapelaamiseen, ja se pohjautuu pelaajan sisäiseen motivaat-  
ioon, vapaaehtoiseen valintaan sekä valtaan käyttää tätä valinnanmahdollisuutta. Pe-  
laaja pelaa, koska hän haluaa pelata ja hänellä on mahdollisuus toimia halunsa mukai-  
sesti. Halun tyydyttäminen tuo hyvänolontunteen, joka on pelaamisen tavoite ja joka  
kannustaa jatkamaan pelaamista. Niin kauan kuin toiminta on itse valittua ja haluttua,  
pelaaminen koetaan aineistoni mukaan ongelmattomaksi.

Ryhmä 1, kohta 2. Mies ja nainen keskustelevat pelaamisen syistä:

M3: *"Niin niin. Mutta ootko sä plussalla?"*

M2: *"Oon mä plussalla joo. En mä nyt paljoa ole, puhutaan joistain muu-  
tamista satasista... Ja eihän tämä nyt perustu siihen, että tässä, niinku sä  
sanoit, äkkirikastuisi (naurahtaa). Että kyllä tämä on selvästi se halu pe-  
lata ja sitä jää koukkuun ja siitä tulee tietynlainen hyvänolontunne kuiten-  
kin. Ja että pyrkii saavuttamaan. Se on vähän kuin kultaa etsisi."*

Pelaamisen motivaatioista raha-, sosiaalisuus- ja viihdemotivaatioita on vaikea, miltei mahdotonta erottaa toisistaan, niin tiiviisti ne ovat kietoutuneet yhteen ja vahvistavat toinen toisiaan. Ilman rahan voittamista ja pelin rahapanosta peli ei olisi enää rahapeli. Pelissä ei ole kuitenkaan kyse vain rahan häviämisestä tai voittamisesta. Analyysin ensimmäisessä osiossa tarkastelen, mitä merkityksiä aineistoni pelaajat antavat omille pelimotivaatioilleen.

Pelaamisen nautintoa uhkaa vastustamaton pelihimo, jota varten pelaajan pitää aineistoni mukaan opetella kontrolloimaan pelaamistaan siten, sitä että hän ei käytä pelaamiseen liikaa rahaa. Pelaamisen mielekkyys ja jatkaminen edellyttää aineistoni mukaan sekä pelin että pelaamisen opettelua. Tähän kuuluu muun muassa pelistrategioiden opettelua, pelikassan laatiminen ja hallinta sekä pelaamista koskeva itsekontrolli. Pelitaitojen ja -tietojen avulla aktiiviset pelaajat erottautuvat muista pelaajista, niistä jotka eivät osaa pelata tai hallita omaa pelaamistaan.

Ryhmä 6, kohta 6.

M5: *"Niin, ei se varmaan kovin tyytyväiseltä ittekään vaikuttanu olevan. Et se just niinku häpes, ku et se ei voi lopettaakaan. Et se ehkä halua lopettaa, mut se ei pysty siihen."*

Ryhmä 4, kohta 1.

M3: *"... Se kaikki riippuu niin vaan ihmisestä, että pelin kanssa järki kulkee pitkälti. Realiteetit ja järjenkäyttö on kuitenkin. Pitäis olla se vahvempi tunnetila kuin se kiihoke siitä pelaamisesta."*

Aineistoni aktiivisten pelaajien pelimotivaatioita yhdistää halu pelata: ilman halua pelata pelaamisessa ei olisi aineistoni puhujien mukaan "järkeä". Peli ei enää tuottaisi niitä tunteita, joiden takia pelaajat pelaavat. Tällöin pelaaja, jonka pelaaminen on hallinnassa, lopettaisi pelaamisen. Mikäli pelaaja jatkaa pelaamista, vaikka se ei ole enää viihdyttävää, pelaaminen käsitetään halun vastakohtaksi eli hallitsemattomaksi pelihimoksi. Tällöin pelaajalla ei ole enää valinnanmahdollisuutta eikä toimijuutta toimia halunsa mukaisesti, vaan hän toimii sisäisestä pakosta, himosta. Himopelaamisen myötä pelaaja laiminlyö yhteiskunnan antamia velvollisuuksia ja näin ollen hän menettää toimijuutensa vapaana, tahtovana, haluavana ja kompetenttina pelaajana.

## 5.2 Ostan viihdettä

Ryhmä 5, kohta 5.

M2: ”... *Ja aina jos harmittaa, kun häviää, niin mä ajattelen silleen, että olihan mulla se vartin ilo kun mä pelasin. Yhtä hyvin voisin pelata autopelejä pelihallissa. Miksei sitä saisi niinku pelata vaan pelaamisen ilosta siten?*”

Viihde-motiivi on aineistoni pelaajien yleisin pelimotivaatio. Se koostuu aineistoni mukaan pelin tuomasta nautinnollisuudesta ja hyvästä mielialasta, pelin aiheuttamasta positiivisesta jännityksestä ja sen tuomasta innostumisesta. Riippumatta siitä, mikä peli on kyseessä, pelaaminen nähtiin nautinnollisena viihteenä, mukavana ajanvietteenä ja/tai harrastuksena. Pelaamisen viihdyttävyyttä verrattiin usein päihteiden, kuten alkoholin, käyttöön. Vertauksella tarkoitettiin sitä, että kohtuullisesti harrastettuna, niin kauan kuin pelaamisesta saa ”kiksejä”, se on viihdyttävää ja rentouttavaa, aivan kuten alkoholin nauttiminenkin. Humala-vertauksen avulla ilmaistiin, että pelatessaan pelaaja voi irtaantua arjesta samalla tavalla kuin alkoholia nauttinut voi saada päänsä sekaisin ja unohtaa arjen huolet. Pelin tuomalle kiihokkeelle ei kuitenkaan saa antaa valtaa, vaan pelaajan realiteettien ja järjenkäytön tulee olla vahvempia tunnetiloja kuin pelin tuoma kiihoke.

Yleensä pelitutkijat luokittelevat todellisuuden pakenemisen omaksi motiivikseen. Aineistoni perusteella jaan todellisuuden pako -motiivin kahtia: positiiviseen ja negatiiviseen. Aineistoni aktiivisilla pelaajilla todellisuuden pakeneminen on positiivista, ja se on osa pelin tuomaa viihdyttävyyttä. Positiivisessa todellisuuden pakenemisessä pelaaja rentoutuu ”*pelitodellisuudessa*”. Niin kauan kuin todellisuuden pakeneminen rajoittuu rentoutumiseen ja arjen unohtamiseen, se koettiin viihdyttäväksi. Kun pelaamisella paetaan arjen ongelmia, puhujat merkityksellistävät sen negatiiviseksi ja ennemminkin peliaddiktioksi. Tämä jälkimmäinen, ”negatiivinen todellisuuden pako”, ei esiinny kertaakaan aineistoni puhujien omana pelimotivaationa, enkä sen takia tarkastele sitä tutkielmassani.

Ryhmä 2, kohta 6.

M2: ”*Mä sanoisin, että pelit ei oo niin kuin viihde, että ne on vähän niin kuin päihdeet suurelle yleisölle, samanlaisia kiksejä siitä saadaan. Ne voidaan niputtaa yhteen viihteen kanssa ja samalla tavalla alkoholikin on viihdettä, mutta se on myös päihde. Ne menee samaan kategoriaan ja näin pois päin...*”

Pelaamisen nautittavuudesta puhuttiin intohimona, ”*urheilufiiliksenä*” ja vuoristoratana. Yksikään aineistoni puhuja ei kertonut pelaavansa työaikana tai kiireen keskellä, vaan pelaamisen keskittyi puheen perusteella vapaa-aikaan: iltoihin ja viikonloppuihin. Tämä on aikaa, jota kutsutaan ”*omaksi ajaksi*”. Omalla ajalla pelaaminen ilmentää sitä, että pelaaja noudattaa arkisia velvollisuuksiaan esimerkiksi työntekijänä. Velvollisuus on modaalisuuden laji, joka viittaa pakkoon ja luvanvaraisuuteen, kuten sosiaalisiin, moraalisiin tai normatiiviseen rajoitukseen tai pakkoihin (Sulkunen & Törrönen 1997, 88–90). Virtuaalisena modaalisuutena velvollisuus säätelee tekemistä.

Ryhmä 1, kohta 5.

N1: ”*Mulla se menee ainakin silleen kausittain, että joskus tekee hirveästi mieli pelata, koska se on jännää ja kaikkea, tai siitä saa niin hienon tunteen aikaiseksi. Ja sitten joskus taas ei niinku yhtään.*”

Velvollisuus näkyy aineistossani siinä, että pelaajat osaavat olla pelaamatta silloin kun pelaaminen häiritsisi muuta elämää. Välillä pelaaminen vie enemmän aikaa, välillä taas tulee pelaamattomia kausia, etenkin jos elämäntilanteeseen tulee jotain uutta. Aineistoni perusteella näyttää siltä, että pelaajat osaavat säännöstellä haluamistaan. He osaavat haluta pelaamista silloin kun pelaamiseen on aikaa. Pelaajat osaavat myös vastustaa pelihaluja ja pelaamista. Pelaamisen kausiluonteisuus kuvastaa sitä, että pelaaminen ei ole pakollista.

Pelaamisen viihdyttävyyteen liittyy myös pelipanos. Mitä korkeampi pelipanos on sitä jännittävämpänä pelaaminen koetaan. Toisaalta jo pienen panoksen kerrotaan lisäävän pelin jännitystä ja antavan rahapelille sen luonteen; rahapanos erottaa sen muista peleistä. Pelaamisen viihdyttävyyden keskeinen elementti on pelin tuoma jännitys, joka kohdistuu pelin lopputulokseen, joko voittoon tai häviöön. Pelin lopputuloksen aiheuttamat mielialan vaihtelut ovat osa pelin tuomaa viehätystä. Tasaisessa mielialassa ei haastateltavien mukaan olisi mitään hauskaa. Voittojen aikana pelaajan mieliala kohoaa ja olo on hyvä, kun taas häviöiden aikana pelaajan mieliala laskee. Kuten seuraavasta kahdesta sitaatista ilmenee, pelaajat osaavat myös haluta negatiivisia tunteita:

Ryhmä 1, kohta 5.

M2: ”*Joo, mä oon ihan samaa mieltä. Jostainhan se on pois, mutta on valinnut itse sen ja todennut, että tästä nauttii vielä. Tietysti sen tuskankin tuntee, mutta se on sama urheilussakin, että eihän häviäminen koskaan ole hauskaa.*”

Ryhmä 1, kohta 1.

M3: *”Mutta onko siinä just se, että kun sä menet down, niin sitten kun sä nousee niin fiilis on hyvä? Siis kun sä menetä näin (näyttää kädellä ylös ja alas). Jos se on tasaista, niin eihän se tunnu mitään.”*

N1 (jatkaa): *”Niin, tavallaan sen pitääkin mennä kuin vuoristoradassa.”*

Häviöistä huolimatta pelaaminen on viihdyttävää, sillä häviöiden katsotaan kuuluvan osaksi pelin luonnetta. Tähän tulokseen on päätyneet myös muun muassa Sharpe (2004). Ilman häviämisen mahdollisuutta peli ei olisi jännittävää ja innostavaa toimintaa. Myös pelistrategioiden luominen ja kehittäminen sekä pelaamisen tavoitteellisuus tuntuisi pelaajasta turhalta, mikäli pelaaminen olisi vain voitollista. Pelaaja voi säännöstellä häviämisen harmittavuutta pelaamalla panoksilla, jotka hänellä on varaa hävitä. Aineistoni mukaan pelaajan kannattaa jatkaa pelaamista häviöistä huolimatta, mikäli pelaaminen tekee pelaajan onnelliseksi ja herättää pelaajassa intohimoa.

### 5.3Pelaamisen sosiaalisuus

Ryhmä 2, kohta 6.

M1: *”Se on, minkä takia itse puhun usein peliteollisuudesta tietyllä tapaa viihteenä. Sen pystyy rinnastamaan siihenkin, että jos menee jääkiekkoottelua katsomaan, niin ei sekään tietyllä tapaa tuota mitään. Se on vaan sitä, että kuulu se pari tuntia ja tulee niitä sosiaalisia kontakteja pelin ympärillä ja kaikki tällainen mukava, että tietyllä tavalla viihdetoimintoa.”*

Toiseksi tärkein pelaamista motivoiva tekijä on aineistoni mukaan sosiaalisuus. Pelaamisessa ei ole kyse vain pelin pelaamisesta vaan myös sosiaalisesta ilmapiiristä nauttimisesta: yhdessä tekemisestä ja olemisesta sekä pelitunnelmasta nauttimisesta. Tämä tukee muun muassa Cotten (1997) ja Leen ym. (2007) tutkimustuloksia pelaamisen sosiaalisuudesta. Pelaamisen sosiaalisuuden merkitys pelaamista motivoivana tekijänä vaihtelee sen mukaan, mitä peliä pelataan. Etenkin aineistoni pokeria pelaavat miehet keskustelivat paljon siitä, että pelaaminen on oiva keino saada ystäväporukka koolle ja että pelaaminen on mukavaa yhteistä ajanvietettä. Myös ne, joiden peliseuraan kuuluu puoliso tai sisar, kertovat pelaamisen olevan yhteistä aikaa toisen kanssa. Kyseessä on puhujien mukaan nimenomaan yhdessä tekeminen ja oleminen, aika, jota ei muuten ilmeisesti vietettäisi yhdessä. Pelin sosiaalisuutta kuvaa myös se, ettei yksikään haastateltuun osallistuneista pelaajista sanonut, että haluaisi pelata nimenomaan yksin.

Pelaamisen sosiaalisuus on monipuolista ja osa pelaamisen viihdyttävyyttä. Pelatessa on helppoa tutustua uusiin ihmisiin, koska yhteinen pelimaailma helpottaa keskustelun aloittamista ja tutustumista uusiin ihmisiin. Vaikka kolikkopelejä pelataan yksin, niin niitä pelatessa voi tutustua muihin pelaajiin. Tämä ilmeni *Going for Broke* -elokuvakohtauksesta käydyistä keskusteluista, joissa haastateltavien mielestä Lauran (aloittelija) viereisellä pelikoneella pelaavasta vanhemmasta rouvasta (aktiivinen pelaaja) saattaa hyvinkin todennäköisesti tulla Lauran ”hyvä perhetuttu” tai ”pelikaveri”. Aineistoni kasinopelaajat kertovat, että kasinolla ”*vakionaamoista tulee vähintäänkin moikkaustuttuja*”. Pari puhujaa kertoi tietävänsä, että Helsingin kasino on etenkin Suomeen ulkomailta muuttaneiden kokoontumispaikka ja paikka, jossa on helppo tutustua ihmisiin. Pelaamisen sosiaalisuus ei rajoitu fyysiseen tilaan, sillä myös Internetissä pelattavat rahapelit määriteltiin sosiaalisiksi peleiksi, ja niiden pelaamiseen vaikuttivat sosiaaliset syyt. Internetin kautta ystävät saattavat pelata yhdessä kukin omalta kotikoneeltaan, ja näin viettää aikaa yhdessä. Myös kokonaan uusien tuttavien saaminen Internetissä pelattavien pelien kautta on aineistoni mukaan yleistä.

Ryhmä 1, kohta 4.

N1: ”*Mutta se fiilis tavallaan, kun haluaa hehkuttaa sitä kasinoelämää, että kasino on tosi hieno paikka. Tai että kun on 'bling bling' ja ääniä ja musiikkia ja kaikkea ja sitten se fiilis, että ihmiset on jännittyneitä ja odottaa sitä isoa voittoa... Me ollaan sisaruksia (osoittaa henkilö N4:ää). Me ollaan saatu perjantai-iltana siellä, kun muut on jossain ryyppäämässä ja muuta, niin me istutaan siellä ja poltellaan tupakkia ja jutellaan mukavia. Se on tosi hienoa, tosi kivaa ajanvietettä.*”

Puhujasta riippumatta pelaaminen koettiin hyvänä keinona pitää yllä sosiaalisia suhteita. Kuten yllä olevasta sitaatista ilmenee, pelaamisessa ei ole kyse vain pelaamisesta, vaan myös pelipaikan glamourista ja tunnelmasta nauttimisesta sekä ajanvietteestä yhdessä peliseuralaisen kanssa. Pelaamisen sosiaalisuutta verrattiin muun muassa tupakalla käymiseen, mikä kuvaa sitä, että kyseessä ei ole vain itse toiminta, vaan myös se, mitä toimintaan kuuluu.

### 5.3.1 Pelin sosiaalisuus

Pokerin nähtiin soveltuvan parhaiten seurapeliksi ja ystävien kesken pelattavaksi. Tämä johtunee pelin hitaammasta temposta ja pidemmästä peliajasta muihin rahapeleihin verrattuna, sekä muualla kuin Internetissä pelattaessa pelaajien muodostamasta ”ryhmästä”, jossa pelaajat istuvat keskusteluetäisyydellä yhteisen pelipöydän äärellä. Peliseurasta ja

sen merkityksestä puhuttiin etenkin toisen elokuvakohtauksen aikana, jossa asianajat istuvat pelipöydän äärellä.

Ryhmä 2, kohtaus 2.

M1: *Sehän oli tämmöinen 'Friendly game' eli kyseisen pöydän pelaajien tulot oli sitä luokkaa, että se oli semmoista pikkurahapeliä... Tommoisessa normaalissa yksi pelaaja voi iskeä semmoisen sata dollaria sinne pottiin. Kaverihan teki siinä tietyllä tapaa etikettivirheen, kun se rupesi neuvoamaan toista pelaajaa, Mutta siinä tulee tietyllä tapaa se sosiaalinen, että pokeri on tietyllä tapaa sosiaalinen. Jutellaan ja tutustutaan toisiin ihmisiin. Vähän niin kuin tupakalla käynti on tietyssä mielessä."*

Ryhmä 7, kohtaus 2.

M1: *"...Ihan varmaan tapahtuu tosielämässä... Asialle ei pitäis tehdä ikinä mitään, että se oli hyvä juttu. Ja se on hienoa, että on tollasta, se on hyvää ajanvietettä tollanen pelaaminen. Tai ainakin mulle tulee mieleen, että ei tossa ole mitään hävittävää, pelkästään voitettavaa. Sosiaalisessa mielessä ja muutenkin."*

Sattumapelit, kuten ruletti, noppapelit ja rahapeliautomaatit eivät edellytä kanssapelaajaa. Tämä ei ole este sille, että niitä voisi pitää sosiaalisina. Muutama aineistoni mieshenkilö muisteli pelanneensa pikkupoikana ja/tai teinivuosinaan rahapeliautomaateilla yhdessä ystävän kanssa, jolloin pelaaminen oli yhdessä pelaamista. Aineistoni mukaan pelien sosiaalisuus jaottelu vastaa Holtgravesin (1988) tekemää pelijakoa sosiaalisiin ja ei-sosiaalisiin peleihin. Sosiaaliset pelit ovat aineistoni ja Holtgravesin mukaan useimmiten taitopelejä, ja ei-sosiaalisia pelejä ovat useimmiten sattumapelit. Sattumapeliin kohdalla jaottelu ei ole ehdoton, vaan pelin sosiaalisuus riippuu tällöin usein pelipaikasta. Kasinolla pelaaminen on useimmiten sosiaalista, kun taas kolikon laittaminen kaupapamatkan päätteeksi rahapeliautomaattiin on usein epäsosiaalista.

### 5.3.2 Vastustajan voittaminen

Ryhmä 1, kohtaus 5. NI kertoo, että hänen aviomiehensä pelaa pokeria todella paljon.

M3: *"Eikö se ole sitten kasinolla messissä?"*

NI: *"Hän ei tykkää hirveästi pelata live-pelejä, tai siis pöytäpelejä, koska 'aina tulee huono tuuri' ja niin edelleen... Sitten kun hän käy, niin sillä menee ihan hirveästi rahaa. Ja sen mielestä se on tosi epäreilua, että miten minä voin voittaa rahaa sieltä kasinolta. Ja se on, sitä kuulemma oikeastaan melkein hävettää se. Joskus kun ollaan oltu siellä samaan aikaan, niin se on silleen 'noloa'..."*



Ryhmä 1, kohta 3. Mies ja nainen keskustelevat.

N1: *"Mä oon itse kanssa pelannut pokeria. ja kasinolla käynyt ja lottoa laitan ja, mitäs niitä nyt onkaan. ..Pokerista mä pidän ihan vaan sen jännityksen vuoksi. Oon pelannut pöydässä ja on kiva voittaa miehet siinä."*

M3: *"Niin joo (naurahtaa) sitä paitsi, sulla on hyötyä siitä, että sä oot nainen."*

N1: *"Joo, se on tosi hienoa. Kukaan ei usko, että tietää mitään."*

Mahdollinen pelikaveri vaikuttaa siihen, miten pelaamisen mahdollistamaan kilpailullisuuteen suhtaudutaan ja kuinka tärkeänä kilpailumotiivi nähdään. Jos peliporukan muodostaa pariskunta, puoliset eivät pelaa toisiaan vastaan, koska toisen päihittäminen saattaisi aiheuttaa kitkaa pariskunnan välille. Esimerkiksi *Going for Broke* -elokuvan kohdauksessa pelaajat sanoivat, että kokenutta miespelaaja varmasti harmitti hänen Laura-vaimonsa aloittelijan tuuri. Miesten mielestä se, että mies häviää naiselle, on harmittavaa ja hävettävää. Naisten mielestä miehen päihittäminen vuorostaan tuntuisi todella hyvältä. Puheesta voi päätellä, että naisia pidetään huonompina pelaajina kuin miehiä, sillä lähtökohtaisena ajatuksena sekä aineistoni miehet että naiset olettavat, että naisvastustaja on helpompi voittaa.

Ryhmä 8, kohta 2. Pelaajaporukka keskustelee nöyryyttämisen ilosta.

H3: *"Ja varmaan noi, mitä ne esitti tossa tollasia tyyppejä, mitkä tekee ihan sikana duunia, niin se on ihan luksusta, että pääsee pelaamaan. Se on vaan semmosta kavereiden kanssa istumista. Tai tietysti toisten nöyryyttäminen on aina kivaa, mut ei se kai niille kavereille mitään merkanut..."* *"Tommosessa suljetussa ympäristössä pelipöydässä, missä se nöyryyttäminen on ihan itse tarkoitus."*

H2: *"Niin on."*

H4: *"Ihan sen takia vaan, että se on nöyryyttämistä."*

Vastustajan päihittäminen on oleellinen osa pelaamisen sosiaalisuutta ja viihdyttävyyttä, etenkin taitopeleissä, kuten pokerissa. Aineistossani suurin osa taitopelien pelaajista on miehiä ja puhe kansakilpailijoiden päihittämisestä oli pääosin miespelaajien tuottamaa. Todennäköisesti kilpailuhenkisyys on yksi syy siihen, miksi miehet pelaavat mieluummin ihmisiä vastaan koneen sijasta. Sukupuolien väliseen kilpailuhenkisyyteen en voi ottaa kantaa, sillä aineistossani ei ole tarpeeksi taitopelejä pelaavia naispelaajia, jotka pelaisivat muita kilpailijoita vastaan. Toisaalta sukupuolivertailu ei myöskään ole tämän tutkielman kiinnostuksen kohteena.

Kaveriporukoissa pelaamisen kilpailullisuus on osa pelaamisen viihdyttävyyttä. Kilpailullisuudessa on kyse siitä, että pelaajat pelaavat toinen toisiaan vastaan ja yrittävät voittaa muut pelaajat tullakseen näin ollen pelipöydän sankariksi. Mitä kovemman vastustajan voittaa sitä paremmalta se tuntuu. Haastavan vastustajan voittaminen on pelaajalle todiste omista kyvyistä, opetellun strategian toimivuudesta. Tämä tutkimustulos vahvistaa lukemiani pelitutkimuksia, joiden mukaan pelaaja voi saada hyvillä pelitaidoillaan muiden pelaajien huomiota ja ihailua (esim. Zola 2006; Kusyszyn, 1984; Cotte 1997). Päteminen ja muiden päihittäminen tuntui viehättävältä ajatukselta riippumatta siitä, onko voitettu vastustaja kaveri vai tuntematon. Vastustajan voittamisen mieluisuus ja sen tuoma hyvänolontunne riippuu vastustajan tasosta. Mitä paremman pelaajan voittaa, sitä mieluisampaa se on. Aloittelevien pelaajien voittaminen ei tuota aktiiviselle pelaajalle ylpeydentunnetta. Heikompi tasoisia pelaajia vastaan pelaaminen on lähinnä ajanhukkaa, turhaa. Aloittelijoita eli ”*pikku kaloja*” vastaan pelaamista pidetään turhana, mikäli tavoitteena on pelissä kehittyminen. Mikäli pelaajan tarkoitus on vain voittaa rahaa, niin silloin nämä ”*keltanokat*” tarjoavat helpon mahdollisuuden rahan voittamiseen.

## 5.4 Raha

Ryhmä 3, kohta 6.

N2: ”...Niin ja musta tuntuu, että kaikki ei sitä rahaa ensimmäisenä ajattele, vaan se on just se jännitys. Minä voin sanoa, että minä meen ihan vaan, jos tulis muutama kolikko, että sen takia. Koska semmoisetkin ihmiset, jotka tietää ja mitä on kuullut, joiden ei tarvitse ajatellakaan rahaa, niin jos ne istuu siellä päivät, kuulemma. Ovat istuneet tai istuvat. Johan se sanookin, että jotain muuta ne hakee siitä pelistä sitten. Jonkinlaista muuta elämänsisältöä, kun ei ne tosiaan rahaa tarvitse. Vaan sitä vois jo heitellä ympärilleenkin.”

Rahan merkittävin rooli rahapeleissä on toimia välittävänä tekijänä. Raha vahvistaa muita motivaatioita; rahapanos lisää pelaamisen jännittävyyttä sekä konkretisoi pelin lopputuloksen. Haastateltavien mukaan rahan voittaminen kannustaa jatkamaan pelaamista, sillä voittaminen saattaa lisätä halua voittaa enemmän rahaa. Voittaminen vaikuttaa myös rahan arvon käsittämiseen; mitä enemmän pelaaja voittaa sitä enemmän rahan arvo laskee pelihimon kasvaessa. Halu voittaa kohdistuu usein siihen, että pelaaja haluaa voittaa vastustajan tai osoittaa voittamalla, että oma pelistrategia toimii.

Rahan pelaamista motivoiva merkitys ilmenee kuitenkin siinä, että rahan merkityksen kerrotaan katoavan, mikäli pelaaminen muuttuu ongelmaksi. Yksikään haastateltavista ei kertonut pelaavansa vain ja ainoastaan rahan voittamisen takia. Rahan voittaminen koetaan mukavaksi ja toivottavaksi lisäksi, mutta rahan voittamisen varaan ei pitäisi laskea, eikä sen pitäisi olla ainoa syy pelata. Tämä johtunee siitä, että aineistoni pelaajat tietävät pelaamisen olevan miltei aina pidemmällä tähtäimellä tappiollista. Aineiston mukaan pidemmällä tähtäimellä rahapeleissä voittaa ”talo” eivätkä ihmiset. Yllättävää on, että aineistossa ei noussut esiin haaveilua rahan voittamisesta eikä siitä, mitä pelaaja tekisi, jos hän äkkirikastuisi.

Taitopelien pelaajat eivät maininneet äkkirikastumista pelaamista motivoivaksi tekijäksi kertaakaan. Heille voittamisessa ei ole niinkään kyse rahan voittamisesta kuin omien pelitaitojen osoittamisesta ja muiden päihittämisestä. Mielestäni tämä on mielenkiintoista, sillä mediassa uutisoidaan vähän väliä, miten jotkut pokerinpelaajat ovat voittaneet miljoonavoittoja. Nämä median kirjoittamat tarinat kertovat, miten tavallisesta naapurinpojasta on tullut Vegasin valloittaja. Kuitenkaan aineistoni aktiiviset pelaajat, joista osa pelasi pokeria, heistä kolme jopa joka päivä, eivät sanoneet rahan olevan tärkein pelaamista motivoiva tekijä vaikka ”*kokeneella pokerinpelaajalla*”, kuten he itse nimittivät itseään, olisi mahdollisuus rikastua pelaamisella. Julkisuudessa pokerinpelaajien saamista miljoonavoitoista puhutaan paljon, mutta kuinka moni tietää pelaajaa, joka olisi rikastunut sattumapelejä pelaamalla, Lottoa lukuun ottamatta?

Sattumapeleissä rahan voittamisen mahdollisuus oli puheessa läsnä voimakkaammin. Esimerkiksi pikkuvoittojen kerrottiin olevan pelaamisen jatkamista kannustava tekijä, sillä toivo siitä, että voisi voittaa vielä vähän lisää, jää kytemään. Pienten voittojen haittapuolena on sattumapelaajien mukaan, että tällöin pelaaja saattaa pelata myös voitettut rahat. Pääosin taitopelaajien mukaan pienet voitot eivät koukuta niin paljon kuin suuret.

## **6 Pelin oppiminen: tavoitteena olla hyvä pelaaja**

Aiemmissä pelitutkimuksissa pelaamisen oppimista ei ole yleensä erotettu omaksi itsenäiseksi pelimotivaatiotekijäkseen. Mikäli oppimisesta puhutaan, se sisällytetään usein johonkin toiseen pelimotivaatioon, kuten sosiaalisuuteen. Myös tällöin oppimisen merkitys pelaamista kannustavana tekijänä jää vaille tarkastelua. Poikkeuksena mainitta-

koon esimerkiksi Cotten (1997) ja Chantalín & Vallerandin (1996) tutkimukset sekä ruotsalaisen Per Binden (2010) tutkimus, jossa älyllinen haaste ja muiden päihittäminen pelatessa oli pelaajien toiseksi tärkein pelaamista motivoiva tekijä. Aineistoni aktiiviset pelaajat merkityksellistävät halun oppia peliä ja pelaamista motivaatioksi, joka kannustaa jatkamaan pelaamista. Heidän mukaansa pelin ja pelaamisen oppiminen myös vahvistaa ja välittää muita pelimotivaatioita. Oppimis-motivaation erottaminen omaksi motivaatioluokakseen on tärkeää myös siksi, että aktiiviset pelaajat määrittelevät itsensä pelaajina sekä merkityksellistävät oman pelaamisensa negaation avulla.

Aktiivisten pelaajien pelaaminen ja peli-identiteetti rakentuvat erottautumalla aloittelijoista ja addiktoituneista pelaajista toiseuden avulla. Puhujakuvaa rakennetaan puheessa luokittelemalla asioita. Puhuja voi puhua itsestään subjektina ja toisista puheen objekteina, kohteina. Tällöin toinen ymmärretään ei-persoonana, ei-pätevänä objektina. Tämä toinen kuuluu ryhmään, johon puhuja ei halua kuulua ja jota hän ei halua sisällyttää omaan me-ryhmäänsä. (vrt. Sulkunen 1992, 102–103). Puhujakuvassa tuotetaan ja ylläpidetään positiivista minä/me-identiteettiä. Aineistossani tämä ilmenee siinä, että aktiiviset pelaajat esittävät itsensä kunnollisina, pätevinä ja vastuullisina pelaajina. Lévi-Straussin tapaan kulttuurisina toimijoina (vrt. emt.). Tiedon ja kompetenssin avulla he erottautuvat kouliintumattomista aloittelijoista ja satunnaisista pelaajista sekä addiktoituneista pelaajista.

Ryhmä 6, kohta 1,

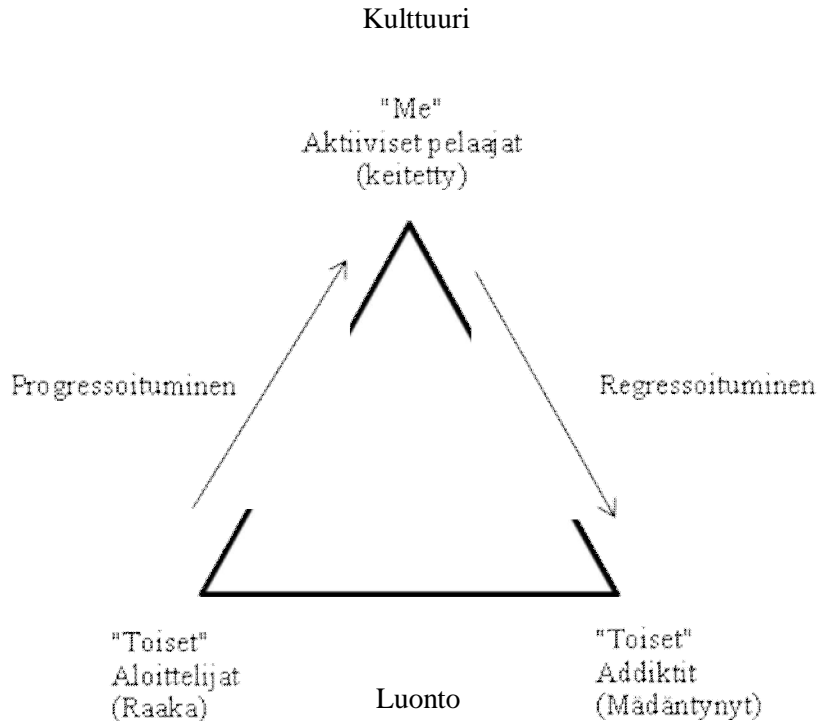
N3: *”No, kyl mustakin tuntuu, et ei se ollu yhtään kiinnostunu siin ekas pätkäs. Niinku siitä tekniikasta...”*

Ryhmä 1, kohta 1.

N1: *”Mutta tolleen se monella alkaa että siellä kasinolla. Tai siis se nainenkin kun siinä meni just silleen ihan keltanokkana ja sitte kokeillaan että mitä tapahtuu. Ja ”oho, mä voitin” ja sitten alkaa ymmärtää enemmän ja enemmän. Ja just toi leffan nimi Going for Broke. Kuvaa kyllä varmaan, että monella se menee niin ja siellä näkee tosielämän tapauksia siellä kasinollakin.”*

Aineistoni aktiiviset pelaajat merkityksellistävät oman pelaamisen ja pelaajidentiteettinsä eronteon kautta. Aineistoni puhujien mukaan aloittelijoiden pelaamisesta puuttuvat tiedot ja taidot, osaaminen. Lévi-Straussin ruokakolmiota soveltaen kompetenssia vailla

olevat harjaantumattomat henkilöt kuuluvat luonnon piiriin. He ovat ikään kuin raakoja, jotka eivät ole vielä kehittyneet pelimaailman kulttuurisiksi toimijoiksi.



*Claude Lévi-Straussin ruokakolmion sovellus rahapelaamiseen.*

Aloittelijoista ja satunnaisista pelaajista puhutaan noviiseina, keltanokkina ja amatööreinä. Aineistoni mukaan ensimmäinen pelikerta on merkittävä pelaamisen jatkamisen kannalta. Voittaminen ensimmäisellä pelikerralla saattaa olla vaarallista, koska tällöin pelaaja saa väärän kuvan voittamisen todennäköisyyksistä ja mielikuva helposta rahasta saattaa kouruttaa pelaajan heti peliuran alkuvaiheissa. Pelaajan uskotaan jatkavan rahapelaamista, mikäli hän innostuu voittamisesta ja osoittaa kiinnostusta peliä kohtaan. Aktiivisten pelaajien ryhmä on avoin kaikille, jotka osoittavat halunsa ja kiinnostuksensa oppia ja opetella pelaamista. Aktiivinen pelaaminen edellyttää siis halua (pelata) ja osaamista (pelin ja pelaamisen opettelua).

Pragmaattisten modaalisuuksien mukaan halu ja osaaminen ovat endotaktisia modaalisuuden lajeja. Aktiivinen pelaaminen on kaksinkertainen endotaktinen modaalisuuden laji. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaaminen on hyvin vahvasti sisäisesti motivoitunutta. Pelin opettelu sisältää ulkoisia asioita, kuten puhumista pelaamisen säännöistä, toden-

näköisyyksistä, pelitavoista ja pelistrategioista. Jos ensikertalainen ei innostu pelistä eikä osoita kiinnostusta pelin oppimista kohtaan, hänen ei uskota jatkavan pelaamista. Esimerkiksi ensimmäisen *Going for Broke* -elokuvan kohtauksen Lauran ei uskottu jatkavan pelaamisesta, sillä hän ei osoittanut kiinnostusta peliä kohtaan. Lauraa pidettiin lähinnä passiivisena toimijana, jolta puuttui oma-aloitteisuus.

Peliuran alkuvaiheilla pelaaja oppii pikku hiljaa pelin sääntöjä, taitoja ja pelaamisen kontrolloimista. Toisin sanoen pelaajan kompetenssi kasvaa. Lévi-Straussia soveltaen kutsun tätä vaihetta progressiivisuudeksi. Oppimisen kautta aloittelijan kompetenssi kasvaa. Opittuaan riittävät pelitaidot pelaaja saavuttaa toimijuuden aktiivisena pelaajana.

Kolmion kärjellä, kulttuurisen kompetenssin huipentumana, on ”me aktiiviset pelaajat”. Tämän kuvitteellisen yhteisön identiteettiä leimaa käsitys siitä, että he osaavat ja tietävät, miten pelejä pelataan ja pelaamista hallitaan. Tällöin pelaaja kokee hallitsevansa pelaamistaan ja kokee itsensä toimijaksi. Pysyäkseen kolmion kärjellä, huipulla, pelaajan on hallittava pelaamistaan, jotta hän voisi jatkossakin nauttia pelaamisesta. Taitojen ylläpito ja oman pelaamisen kontrollointi edellyttää pelaajalta jatkuvaa pelaamisen sääntelyä. Pelaajan on säädeltävä liialta halulta, himolta (vrt. Lehtonen 1998, 248). Pelaamisen opetteluun kuuluu aineistoni mukaan oman mielen, pelihalun, hallinnan opetelemista; sen, että pelaaja osaa ja pystyy lopettamaan pelaamisen ajoissa. Molemmilla oppimistekijöillä on keskeinen rooli siinä, miten pelaaja voi tulla aktiiviseksi (päteväksi) pelaajaksi ja, miten pelaaja voi jatkaa aktiivista pelaamista ilman, että pelihimo ottaa pelaajasta vallan.

Aineistoni pelaajat puhuvat addiktoituneista pelaajista toiseuden kautta, erotuksena ”meistä”, ”pätevistä ja vastuullisista” pelaajista. Addiktoituessa pelaaja regressioituu henkilöksi, joka ei enää hallitse omaa tahtoaan. Tällaisen henkilön pelaamisesta puuttuu halu, osaaminen ja kykeneminen, ne hyveet, jotka aktiiviset pelaajat merkityksellistävät aineistossani pelissä vaadittaviksi ja pelaamista motivoiviksi tekijöiksi. Addiktoituneessa pelaamisessa ei ole enää kyse itsekontrollin piiriin kuuluvasta halusta pelata, vaan halua viettelevästä himosta. Ei ihme, että peliongelmaa kutsutaan myös himopelaamiseksi. Keskustelijoiden mukaan addiktoitunut pelaaja ei noudata itse itselleen asettami-

aan rajoja esimerkiksi pelikassan suhteen jolloin hän rikkoo aktiivisten pelaajien tärkeintä oppia

### **6.1 Pelitaidot: pelisilmä, peliympäristö ja sanasto**

Pelitaitoihin kuuluu pelisääntöjen opetteluun lisäksi monia muita opeteltavia tekijöitä. Pelisilmän harjaantumiseen sisältyy vastustajien pelin lukemisen ja tilannetajun oppiminen. Pelisilmän harjaantuminen näkyy siinä, että pelaaja oppii lukemaan muita pelaajia, onko heillä hyvät vai huonot kortit ja/tai yrittääkö vastustaja huijata. ”*Kylmähermoisuus*” puolestaan tarkoittaa sitä, että pelaaja oppii hallitsemaan pelin ja pelaamisen aiheuttamia tunnereaktioita. Pelin tuomalle jännitykselle ei saisi antaa valtaa, vaan pelaajan tulee osata toimia ”*järkevästi*” ja sietää jännitystä. Peleissä, joissa on vastustaja, pelaaja opettelee säätämään sitä, että hän ei omilla ilmeillään ja eleillään paljasta korttejaan. Tämän tarkoitus on estää vastustajia saamasta vihiä siitä, millaiset kortit pelaajalla on kädessään. Tämä mahdollistaa huijaamisen, ”*bluffaamisen*”, jonka tarkoitus on hämätä vastustajaa esimerkiksi siitä, että pelaajalla olisi hyvät kortit, vaikka todellisuudessa hänellä ei olisi kädessä mitään. Aineistoni puhujien mukaan bluffaamalla voitettu peli tuntuu hyvältä ja se on opettelemisen arvoinen asia.

Ryhmä 8, kohta 2.

H4: ”*Samahan se on jossain pallopeleissä, jos oma joukkue voittaa, niin se on kivaa. Mut sitten jos pystyy naruttamaan vastustajaa silleen, niin sen muistaa vielä seuraavan vuodenkin, että pallo längistä ja se vaihtaa vielä suuntaa, niin se on ihan vitun siistii. Jossain pokerissa, jos sä saat parhaat kortit, niin ei voi hävitä ja okei, on kiva saada rahaa. Mut sit jos pystyy bluffaamaan jollain ihan paskalla ja näyttää sen, niin se on paljon haus Kempaa.*”

Pelaamisen harrastuneisuutta ja oppineisuutta voi ilmentää muille pelaajille pelejä koskevalla pelitietoudella. Etenkin taitopelaajat leveilevät hyvin paljon pelejä koskevalla tietämyksellään, johon kuuluvat eri pelilajit, pelaamista koskeva nippelitieto, palautusprosentit, eri pelisysteemit ja pelisanasto. Pelaaja voi pelitermejä käyttämällä lisätä yhteenkuuluvuutta muiden aktiivisten pelaajien kanssa ja kasvattaa me-henkeä sekä erot tautua pelaamattomista ja vähän pelaavista henkilöistä. Tutkimukseeni osallistuneet pelaajat käyttävät pelitermejä luontevasti puheessaan, ja puheen soljuvuudesta päätellen heillä on yhteinen ymmärrys siitä, mitä mikäkin sana tarkoittaa. Pelaamattomana henkilönä jouduin hakemaan / etsimään taustatietoa ja/tai päättelemään niitä kontekstista.

Pelisanasto koostuu peleistä, pelien rakenteesta ja tyylistä, pelipanoksista ja vastustajista. Useimmat sanaston sanat ovat anglismeja, kuten sanat: ”readi”, ”swingi”, ”blaindi”, ”betata”, ”cashgame”, ”bildaantua”, ”heatteri”, ”martin gate -järjestelmä”, ”liidi”, ”tsippi”. Suomenkielistä pelisanastoa edustavat muun muassa pelitermit ”kippailla” ja ”iso hai”. Näitä sanoja käytettiin puheessa sitä enemmän, mitä enemmän henkilö pelaa taustatietolomakkeessa annettujen tietojen mukaan. Ylipäänsä pokerinpelaajilla ja 20–35-vuotiailla miehillä ammattisanaston käyttö on aineistoni mukaan yleisempää kuin sattumapeliin pelaajilla.

Ryhmä 8, kohta 1.

H3: *”Siis automaateissahan on vielä parempi se palautuskerroin. Siinä menee mun mielestä poikkeuksetta 95 prosentin paremmalle puolelle. On Jokeri-Pokereissakin hyvä palautusprosentti, yli 90 prosenttia.”*

Ryhmä 2, kohta 2, Pokeria pelaavat miehet osoittavat pelitietämystään:

H2: *”Joo, paitsi nyt se pelas ’Jacks or Betteriä’, niin kasinon etu on vaan puoli prosenttiyksikköä, kun näissä slotteissa...” (puhuvat päällekkäin)*

H1: *”...Se on optimaalipeliä.”*

H2: *”Se otti j-j-rouva-rouva-ässä sillä viimeisellä jaolla ja se oli väärässä, että olis ottanut pelkät rouvat, mutta se oli sellaista aloittelijan tuuria, että se osu. Mutta ne syö paljon nopeammin rahat nämä hedelmäpelit.”*

Peliympäristössä toimiminen on asia, jossa on kirjoittamattomia sääntöjä ja tapoja, jotka pelaajat oppivat ajan ja kokemuksen myötä. Näiden sääntöjen sisällön yksimielisyys ilmenee tavasta, jolla sääntöjen rikkomisesta ja rikkojista puhutaan. Ennen kaikkea sääntöjen osaamattomuus paljastaa pelaajan pelikokemattomuuden, erottaa aloittelijan tai harvoin pelaajan henkilön ”meistä aktiivisista pelaajista”. Esimerkiksi kasinon käyttäytymissääntöihin kuuluu aineistoni mukaan tietty määrä sosiaalisuutta, mutta sosiaalisuus ei saa häiritä muiden pelaajien peliin keskittymistä. Toisen pelaamiseen ei saa puuttua neuvomalla eikä kommentoimalla. Muiden hyvälle pelionnelle ei saa olla näkyvästi kateellinen, mutta myöskään oman pelin sujumattomuutta ja tämän mahdollisesti aiheuttamaa ärtymystä tai vihaisuutta ei tule näyttää ulkoisesti, koska se vähentäisi muiden pelaajien peli-iloa.

Ryhmä 3, kohta 1.

N2: *”On, että siellä on ihan semmoiset omat jengit tavallaan. Me nyt ollaan oltu enimmäkseen, että kyllähän me tunnetaan silleen moi ja tolleen, mutta jos just haluaa sitä peliä pelata, niin ei välttämättä halua siihen ketään. Kerran tuli semmoinen, mä sanon, tursake ärväke siihen. Sitä otti päähän, kun mulla sattui just olemaan sellainen pidempi voittoputki päällä. Sittenhän se sitä koko ajan kommentoi kateellisena ja puoli peli-iloa*



*meni sitten siinä pois, kun ihan vieras ihminen tulee siihen kommentoimaan toisen peliä. Voihan sitä jonkun sanan sanoa ja pitääkin sanoa ja olla vähän sosiaalinen, mutta ei niin kuin mennä häiritsemään sitä toisen peliä. Sitä mä en ainakaan tee koskaan.”*

## 6.2 Pelistrategia ja -tyyli

Aineistoni mukaan aloittelevat pelaajat eivät tiedä, mitä he pelatessaan tekevät. Lisäksi heiltä puuttuu pelatessa saavutettava tavoite. Myös addiktoituneilta pelaajilta puuttuu aineistoni keskustelijoiden mukaan tavoite, sillä addiktoituneiden pelaajien pelaamisesta puhutaan merkitystyhjänä, motivaatiottomana toimintana. Tavoitteellisen pelaamisen avulla aineistoni aktiiviset pelaajat erottautuvat muista pelaajista. Oppimishalukkuus ja tavoitteellisuus toimivat myös merkinä siitä, että rahapelaaminen on pelaajan hallinnassa. Tavoite tulla hyväksi pelaajaksi on pelaamisen jatkamista kannustava tekijä, ilman halua kehittyä pelaamisessa ei olisi pelaajien mukaan enää järkeä tai mieltä.

Ryhmä 8, H3, H2 ja H4 keskusteleivat:

H3: *”..Kyllä mä luulen, että aika suurella osalla, suurin osa ihmisistä, jotka pelaa uhkapelejä, niin se pelin mekaniikka kiinnostaa. Tai jos miettii omaa uhkapelihistoriaa, niin kyllä mä silloin skidinä ihan hirveästi mietin noita kolikkopeliautomaatteja, sitä mekaniikkaa, miten se homma toimii. Siis miten se peli toimii, miten mä pystyn tässä pelissä voittamaan? Ja sit käytiin faijan kanssa raveissa ja tollasta, niin faija selitti niitä systeemejä. Se on pelannut raveja joskus ihan elääkseen, se on kiertänyt ympäri maata ravien perässä. Se selitti niitä systeemejä, miten kannattaa pelata, se oli helvetin kiehtovaa. Niin, se on varmaan sama pokerissa, että miten mä voitan tän, miten mä hallitsen tätä...?”*

H2 (vastaa): *”Systeemin hallitseminen.”*

H4 (jatkaa yksimielistä keskustelua): *”Niin, sit kun sen homman hiffaa ja sit pystyy pelaamaan netissä semmosia vastaan, jos näkee, että okei, tää tekee systemaattisesti tän virheen. Kun tietää, että mä ainakin tältä osin hallitsen ton pelin paremmin kuin tuo, niin sitä vastaan on kiva pelata rahasta.”*

Aineistossani oltiin yhtä mieltä siitä, että pelaajan tulisi pelata vain niitä pelejä, joiden logiikan hän ymmärtää. Puheesta ilmenee epäsuorasti, että eri pelaajat ymmärtävät eri pelien logiikan, johon ilmeisesti vaikuttavat pelaajan omat kiinnostuksenkohteet. Logiikan ymmärtämisestä puhutaan monin termein: mekaniikan löytämisenä, systeemin ymmärtämisenä ja hallitsemisena. Pelin ymmärtäminen on avaintekijä siinä, että pelaamisessa nähdään ylipäänsä olevan järkeä. Ilman ymmärrystä pelin logiikasta pelaaja ei tiedä, miten pelisysteemi toimii eikä näin voi hioa pelitaitojaan ja kehittyä pelaajana.

Ryhmä 1, kohta 5.

M3: *”Niin, oon mäkin siitä riippuvainen, että on kiva pelata. Siis mä pelaan toisiakin lajeja myöskin, missä ei raha liiku. Ja siinäkin mun tavoite on vaan, että mä joskus olisin hyvä pelaamaan. Mutta useimmitenhan se ei toteudu koskaan, mutta se tavoittelemisen on se juttu.”*

Halu hioa omaa pelistrategiaa on asia, joka yhdistää aineistoni pelaajia ja asia, joka tekee pelaamisesta niin mieluisan aktiviteetin. Pelin oppimisesta puhutaan jatkuvana prosessina, jossa omia pelitaitoja ja -strategioita hiotaan onnistumisten ja epäonnistumisten kautta. Toisaalta voittamattoman pelityylin luominen on mahdotonta, sillä pelin lopputulokseen vaikuttaa aina myös sattuma. Pelin ainakin osittain sattumanvaraisen luonteen takia pelaajasta ei voi tulla koskaan täydellistä, voittamatonta, pelaajaa vaan hänellä on aina varaa kehittyä paremmaksi. Tästä huolimatta oman pelistrategian toimivuus konkretisoituu pelin lopputuloksessa: voittamisessa tai häviössä.

### 6.3 Pelaajien suhtautuminen taikauskoon

Ryhmä 4, kohta 2.

M3: *”Onni voi, onni voi tulla vaikka viis kertaa putkeen. Se on, että jos niitä pannaan tuhat vastaavaa yritystä, niin niistä voidaan kuvata se yks tuhannesta joka onnistuu, tai harvemmin kuin yks tuhannesta tapahtuva olos. Tietysti kaikki on mahdollista, jokainen heitto on oma alusta alkava kertomensa sen suhteen, että mitkä numerot siinä tulee. Todennäköisyydet palaavat aina takas ennen sitä seuraavaa heittoa siihen, mitkä ne oli ennen sitä viidettä hettoa. Mut jos etukäteen sanoo, et viis kertaa putkeen tulee, niin sit tietysti todennäköisyydet onkin jo jotain ihan muuta.”*

Ilmeisesti pelaamisen irrationaalisuus on asia, joka lisää pelihaluja. Aineistoni pelaajien pelaamista koskevat mielikuvat perustuvat osaksi irrationaaliin, imaginaarisiin uskomuksiin, että heillä on kyky vaikuttaa pelin lopputulokseen enemmän kuin se on todellisuudessa mahdollista. Vaikka kyseessä ovat pelaajien mielikuvat pelaamista koskevista uskomuksista, mielikuvat ovat kuitenkin erottamaton osa pelaajien pelitodellisuutta. Pelaajille itselleen nämä uskomukset ovat tosia. Pelaajat pyrkivät kontrolloimaan sattumaa pelaamisen opettelemisella, ja tähän kykyyn oppia myös uskotaan.

Aineistoni pelaajat jakautuivat kahteen ryhmään: taitopelien, kuten pokerin sekä sattu-mapelien, kuten automaattipelien pelaajiin. Aineiston miehet pelasivat enemmän taito-

pelejä kuin naiset ja naiset enemmän sattumapelejä kuin miehet. Vaikka pelaamiseen liitetyt mielikuvat ovat ylipäänsä hyvin samankaltaisia, merkittävä pelaamista koskeva ero ilmenee pelaamista koskevassa taikauskossa. Taitopelien pelaajat ihmettelevät sattumapelaajien uskomuksia, että he voisivat vaikuttaa omalla osaamisellaan sattumapelin lopputulokseen. Taitopelejä pelaavien mielestä sattumapelien lopputulokseen ei voi vaikuttaa pelitaidoilla, koska voittamisen todennäköisyydet ovat pelaajasta riippumattomia ja pelin lopputulos perustuu sattumaan eikä taitoon. Taitopelien pelaajien puheesta ilmenee, että sattumapelien pelaaminen koetaan alempiarvoisempana pelaamisena taitopeleihin verrattuna, koska niistä puuttuu taitopelaajien mukaan tärkeä pelimotiivaatio, eli oppiminen. Taitopelien pelaajien mukaan pelaamisessa opeteltava taito on tärkeä pelin nautinnollisuutta lisäävä ja pelaamista kannustava tekijä, sillä oppiminen koetaan palkitsevana. Taidon puuttuminen tekee sattumapeleistä helppoja pelejä pelata. Helppouteen yhdistyy ajatus, että niitä voi pelata kuka tahansa, mikä laskee näiden pelien kiinnostavuutta taitopelaajien mielestä. Taitopelien pelaajat pitävät sattumapelien pelaamista lähinnä rahan tuhlaamisena. Lisäksi he pitävät sattumapelien pelaajien ajatuksia pelitaidoista lähinnä naurettavilta.

Ryhmä 8, kohta 1.

H2: *”Niin, mutta kaikki se on vaan arpomista, osuisko tohon tai tohon ja sit se pallo osuu johonkin. Siinä ei oo mitään tekemistä taidon kanssa, se on jotenkin niin turhaa.”*

Kahta ryhmää lukuun ottamatta kaikissa ryhmähaastatteluissa oli sekä taitopelien että sattumapelien pelaajia. Ryhmissä, joissa oli joko pääosin taitopelien tai pääosin sattumapelien pelaajia, taidon merkityksen näkemyseroista ei väitely, vaan toisen pelitodellisuutta pyrittiin ymmärtämään sitä tuomitsematta. Kahdessa ryhmähaastattelussa kaikki osallistujat olivat pääosin taitopelien pelaajia, ja näissä sattumapelien pelaamista koskevat mielipiteet olivat kaikkein kielteisimmät. Väheksyntä on kuitenkin yksipuolista, sillä sattumapelien pelaajat eivät keskusteluissaan väheksyneet taitopelien pelaamista.

### **6.3.1 Taitopelien pelaajat ja oppimisen ilo**

Kaikki aineistoni taitopelien pelaajat puhuivat pelin oppimisen mielekkyydestä, halusta kehittyä entistä paremmaksi pelaajaksi. Oppimisen merkitys pelaamista motivoivana tekijänä korostui jopa tärkeämmäksi tekijäksi kuin muut pelimotiivaatiot. Ilman halua oppia, kehittyä yhä taitavammaksi pelaajaksi, pelaamisessa ei olisi puhujien mukaan

enää järkeä eikä mieltä. Pelin oppiminen vahvistaa myös pelin viihdyttävyyttä, sillä pelinautinto kasvaa.

Ryhmä 8, kohta 2.

H5: ”Niin, mut lähinnä se ainakin mulle, kun lähtee pelaamaan pokeria, niin ei oo se, että haluis voittaa rahaa, vaan se, että pystyis pelaamaan mahdollisimman hyvin. Siis se hyvin pelaaminen ja itensä kehittäminen pelaajana, niin se on ihan saatanan mageeta, kun oppii ja pystyy lukeen muita. Ja oikeesti ajattelee hommat läpi ja tajuu, et niinku, että nää mun ajatukset osui oikeeseen. Niin siitä mä saan kiksejä huomattavasti enemmän kuin siitä rahan voittamisesta. Ettei se muutaman kympin jääminen taskuun missään tunnu – paitsi joskus. Mut senkin sabotoi sitten joskus dokaamalla.”

Ryhmä 8, kohta 3.

H5: ”... Se mikä siinä kiehtoo, on se miten ne ihmiset ajattelee ja pelaa. Siitä mä saan itse eniten kiksejä, kun mä arvaan, miten Matti bettaa, kun se bettaa. Se on vaan niin siistii analysoida sitä.”

Taitopelien pelaajat korostavat sitä, että he pelaavat nimenomaan taitopelejä, pelejä, joissa pelaaja voi heidän mielestään vaikuttaa omalla osaamisellaan pelin lopputulokseen. Mielenkiintoista on, että puhujat eivät maininneet sattuman merkityksestä taitopeleissä, vaikka taitopelien lopputulokseen vaikuttaa myös sattuma. Taitopelien pelaajat kertoivat siitä, kuinka kiehtovaa pelin opettelu ja oman kehityksen seuraaminen on. Lisäksi pelin voittaminen tuntuu pelaajien puheen mukaan paremmalta, kun voittamiseen liittyy pelaajan oma kompetenssi.

Ryhmä 1, kohta 2.

M3: *Mulla on ihan sama, että mä oon sillä tavalla varmaan vähän harvinaisen, että mä pelaan pokeria siksi, että musta tulisi hyvä pelaaja. Ei sen takia, että mä voittaisin hemmetisti rahaa.*” Johon seuraava

M2 (jatkaa): *”Joo, mun mielestä se on kyllä se sama juttu, että oppisi ja kehittyisi sillä tavalla.”*

Taitopelien pelaajien intohimosta strategian hiomiseen ei ole epäselvyyttä. Selvimmin tämä näkyy siinä, että virheistä tulee oppia. Aineistoni taitopelejä pelaavat henkilöt kertoivat usein pohtivansa pelin jälkeen pelin kulkua. Mikäli pelaaja häviää, hän yleensä miettii jälkikäteen, missä kohdassa hänen olisi kannattanut toimia toisin. Muutama puhuja kertoi jopa merkinneensä pelin aikana kaikki siirrot ylös pystyäkseen pelin jälkeen analysoimaan, missä kohdassa pelin ratkaiseva siirto tehdään ja mitä kannattaisi tehdä toisin. Myös kirjanpito omista veikkauksista ja onnistuneista yhdistelmistä on aineistoni

taitopelaajien keskuudessa suosittua, sillä se toimii pelistrategian kehittämisen apuvälineenä. Pokerinpelaamisen sanottiin olevan ”rankkaa työtä ja pitkäjänteistä puurtamista”, joka kuvaa mielestäni hyvin pelaajan omistautumista pelaamiselle. Työhön vertaaminen kuvaa sitä, että pelaaminen vaatii pelaajilta niitä piirteitä, jotka voisi liittää myös hyvään työntekijään. Kuten eräs aineistoni mies sanoi median antamasta rahapelaamisen kuvasta:

Ryhmä 2, kohta 2.

H2: ”Niin ne romantisoivat ihan liikaa sitä kuvaa. Se on oikeasti raakaa työtä. Just nää onnistumisen hetket on ehkä kerran tunnissa tai harvemmin.”

Tällä ilmaisulla pelaaja merkityksellistää pelaamisen arvokkaaksi aktiviteetiksi ja korostaa omaa ahkeruuttaan, sillä onhan työnteko suomalaisessa yhteiskunnassa hyvin arvostettua. Pelaamisesta puhuttiin myös ”puurtamisena”, joka kuvaa mielestäni sitä, että pelaaja yrittää antaa itsestään kuvan ahkerana, sinnikkäänä ja työtä pelkäämättömänä toimijana.

Seuraava sitaatti kuvaa sitä, että oppimisen merkitys ilmenee erilaisina suhtautumistapoina vastustajan voittamiseen. Mitä vaikeamman vastustajan voittaa, sitä paremmalta voitto taitopelien pelaajien mukaan tuntuu. Alempitasoisia vastaan pelaaminen merkityksellistetään pitkälti turhaksi, sillä se ei ole tarpeeksi haastavaa. Taitavamman pelaajan voittamisen kerrotaan vuorostaan tuntuvan erityisen hyvältä. Jos vastustaja oli ”kova” ja peli oli antanut pelaajalle haastetta, niin häviön kerrottiin harmittavan vähemmän. Vastustajan valinta ilmentää tavoitteellisuutta, pelaajan halua oppia. Huonommilta pelaajilta pelaaja ei itse opi mitään, mutta vaikeammat vastustajat tarjoavat mahdollisuuden kehittyä paremmaksi pelaajaksi.

Ryhmä 8, kohta 3. Ryhmäläiset puhuvat oppimisen ilosta:

H3: ”Mut sekin on tietty hauskaa. Kyllä mä luulen, että aika suurella osalla, suurin osa ihmisistä, jotka pelaa uhkapelejä, niin se pelin mekaniikka kiinnostaa. Tai jos miettii omaa uhkapelihistoriaa, niin kyllä mä silloin skidinä ihan hirveästi mietin noita kolikkopeliautomaatteja, sitä mekaniikkaa, miten se homma toimii. Siis miten se peli toimii, miten mä pystyn tässä pelissä voittamaan? Ja sit käytiin faijan kanssa raveissa ja tollasta, niin faija selitti niitä systeemejä. Se on pelannut raveja joskus ihan eläkkeeseen, se on kiertänyt ympäri maata ravien perässä. Se selitti niitä systeemejä, miten kannattaa pelata, se oli helvetin kiehtovaa. Niin, se on varmaan sama pokerissa, että miten mä voitan tän, miten mä hallitsen tätä...?”

H2: ”Systeemin hallitseminen.”

H4: ”Niin, sit kun sen homman hiffaa ja sit pystyy pelaamaan netissä semmosia vastaan, jos näkee, että okei, tää tekee systemaattisesti tän virheen. Kun tietää, että mä ainakin tältä osin hallitsen ton pelin paremmin kuin tuo, niin sitä vastaan on kiva pelata rahasta.”

### 6.3.2 Sattumapeliin pelaajat ja pelin oppiminen

Ryhmä 1, kohtaus 3. Kasinopelejä (N1) ja veikkauspelejä (M3) pelaavat keskustelevat pelaamisestaan:

N1: ”No, mä tykkään itse pienilinjaisista.”

M3: ”Mitä se tarkoittaa? Pienilinjainen?”

N1: ”Että on niitä pelilinjoja vaan ehkä niinku...”

M3: ”Kolme?”

N1: ”Yhdeksän. Kolme ei ole kauhean kiva.”

M3: ”Yhdeksän?! Herra jumala sentään.”

N1: ”Koska silloin se panos ei välttämättä mene, tai voi pelata isommalla panoksella...”

M3: ”Sun pitää yhdeksää niinku tsekata?”

N1: ”Ei kun linjaa... On yksi tietty kone, on tiettyjä konemalleja. On yksi rivi, tai kolme riviä, ne on ne kaupan hedelmäpelit. Sitten on ne kasinokoneet, niitä voi olla vaikka satalinjaisia. Että voi mennä sata linjaa tälleen näin (näyttää käsillään ristiin rastiin). Ne on mun suosikkeja.”

Taidon korostus ei ole taitopelaajien yksioikeus, sillä myös aineistoni aktiiviset sattumapeliin pelaajat puhuvat pelaamisen oppimisesta. Aineistoni sattumapelejä pelaavat luokittelevat rahapeliautomaatteja vaatavuustason mukaan, sen mukaan, minkä verran pelit heidän mielestään vaativat osaamista. Sattumapeliin pelaajat kertovat pelaavansa ”ei ihan tavallisia” automaattipelejä sekä raha-automaattipelejä, joissa on useita linjoja. ”Vaativamman” sattumapelin valinnan avulla puhuja erottautuu ei-aktiivisista pelaajista ja tekee taitopeliin pelaajille selväksi, että myös sattumapeliin pelaamisessa tarvitaan taitoa ja osaamista. Kuten kahdesta seuraavasta sitaateista ilmenee, taitoa vaaditaan muun muassa panoksen päättämisessä ja rahapeliautomaateissa pelattavaa linjaa valitessa. Mitä enemmän pelattavia linjoja on, sitä haastavampaa pelaamisen kerrotaan olevan.

Ensimmäinen elokuvakohtaus viritti keskustelua sattumapeliin oppimisesta. Ryhmä 6, kohtaus 1.

M1: ”Et se (mummo, ammattipelaaja) ei halua antaa niinku sellasta kuvaa, et se ois joku pelkkä amatööri. Et se ei niinku osaa pelata ees sellasta automaattia.”

Sattumapelaajat uskovat pelipanoksen ja -kertoimen suuruuden vaikuttavan pelin lopputulokseen. Sattumapeliin pelaajat uskovat, että niin voitto- kuin tappioputkellakin on

tietty kesto, jonka jälkeen onni alkaa joko suosia tai se kääntyy laskuun. Eräs aktiivinen sattumapelien pelaaja oli vakuuttunut siitä, että kasinon laitteita ohjataan ulkoapäin siten, että tiettyinä iltoina ja/tai tunteina tai tietyiltä koneilta saa enemmän voittoja. Itse luoduilla pelistrategioilla ja -tavoilla pelaaja yrittää maksimoida voittamisen todennäköisyyden. Ilmeisesti aktiivinen sattumapelien pelaaminen ei tuntuisi mielekkäältä, mikäli pelaaja todella uskoisi ja käyttäytyisi sen mukaan, että sattumapelin lopputulokseen ei voi vaikuttaa millään keinolla ja että niissä ei ole mahdollisuutta kehittyä.

Ryhmä 3, kohta 6.

N2: *”Ei, ei oo niin (nauraa). Mutta onhan näitä tämmöisiä pokerinpelaajia ja muita näitä ihan ammattilaisia. Ilmeisesti he ihan pystyy elättämään ittensä ja osaavat sitten. Siinä on sitten vähän tämmöistä jonkinlaista taitoa. Tietenkin näissä peleissä (painaa sormella ’nappeja’) ei oo mitään taitoa (nauraa). Paitsi kyllä mun pitää sen verran niitä puolustaa, että voi niistä vähän sitä peliä lukea, ihan pikkuisen jollain lailla. Esimerkiksi, jos se on antanut jonkun ajan, niin järki sanoo, että ei se anna koko aikaa. Tai jos se ei ole vähän aikaa antanut, niin kyllä se jonkinlaisen potin vähän ajan kuluttua antaa. Ja sitten kuinka suurilla kertoimilla pelaa ja muuta, että kyllä siinä voi vähäsen, mutta sattumaahan se on yheksänkymmentäyheksän prosenttia niissä. Että tuommoisia noppapelejä mä en ole koskaan. Ootteko te koskaan heitelty?”*

Erityisen mielenkiintoista logiikan ymmärtämisestä ja oppimisprosessista tekee se, että vaikka pelaajat sanovat pelien lopputuloksen määräytyvän sattumanvaraisesti, niin silti pelien sisäisiä lainalaisuuksia pyritään löytämään myös puhtaasti sattumaan perustuvista onnenpeleistä. Pelejä koskevat tiedot ja käyttäytyminen ovat ristiriidassa. Pelaaja saattaa samassa lauseessa sanoa, että vaikka sattumapelit perustuvat onneen, hän pystyy silti vaikuttamaan pelin kulkuun *”edes pikkuisen”*. Mistä he saavat tämän kyvyn? Toisin kuin halu ja oppiminen, jotka tulevat pelaajan sisältä, kykeneminen voidaan Sulkusen ja Törrösen (1997 84–89) mukaan hahmottaa pelaajan ulkopuolelta tulevana ja annettuna tilannekohtaisena voimavarana. Lisäksi aktuaalisena se tekee toiminnasta muille ymmärrettävää (Tarasti 1990, 93–95).

Ryhmä 1, kohta 1.

M2 (kysyy sattumapelejä pelaavalta naiselta): *”Mutta miten kun te sanoitte siinä, ymmärsinkö mä oikein, että oppii ymmärtämään tai oppimaan, niin eikö se ole ihan täydellistä sattumaa? Että onko siinä taidolla jotain merkitystä?”*

N1 (vastaa): *”Musta olis kiva sanoo, että taidolla on merkitystä, mutta ei sillä varmaan oikeasti ole. Mutta siis pitää oppia ymmärtämään miten se... mikä on sen pelin logiikka. Pelaaan slotteja, siis näitä hedelmäpelejä.*

*Toi nyt oli pokeri, mitä tossa pelattiin, elikkä se on hirveen yksinkertaista tavallaan. Mutta sitten jos tulee sellaisia, että on niinku aika monta linjaa menee... Pelejä ja, mikä kerroin ja (naurahtaa), minkä arvoinen raha ja näin edelleen.”*

Ryhmä 3, kohtaus 1.

*N2: ”Siitä se lähtee kyllä. Ja vaikka kuinka sanotaan, että niillä koneilla on joku, mikä ihmeen sattumanvarainen juttu ja muuta. Mutta kyllä mä olen ihan vakuuttunut, että joskus niitä ainakin ohjataan sillä lailla tuolla kasinolla, että määrätyt tunnit tai määrätyt illat tai määrätyt koneet kerää vaan sitä rahaa ja mille sattuu tavallaan vaan istumaan. Ja sittenhän ne toisinaan tietty antaakin, mutta aina on se keräyshetki.”*

Haastattemieni pelaajien mukaan juuri heillä on erikoinen kyky oppia pelin logiikka ja näin maksimoida pelissä menestymisen todennäköisyys. Vaikka puhuja olisi tietoinen siitä, että hänen pelikäyttäytymisensä kuulostaa irrationaaliselta, ristiriita tiedon ja toiminnan välillä ei tunnu vaivaavan heitä. Pelaamiselle annetut irrationaaliset selitykset saavat elää pelaajan mielikuvamaailmassa. Eroa taikauskon ja todellisuuden välille ei tehdä.

Ryhmä 1, kohtaus 5.

*N1 (sattumapelejä pelaava nainen): ”Siis jos menette sinne kasinolle tai pelaatte näitä hedelmäpelejä, niin älkää ikinä puhuko rumasti sille koneelle. Jos puhutte sille koneelle, pitää aina hirveän kiltisti sanoa ja pyytää. Se on ihan käsittämätöntä siis. Vähän kun sanot, että vitsin tyhmä kone, niin sitten pitää pyytää anteeksi (naurahtaa).”*

Sattumapelien pelaajat kertovat saavansa pelissä vaadittavat kyvyt: maagiselta taikasormelta, onnenamuletilta, puhuttelemalla konetta kauniisti tai pelaamalla vakiokonetta. Näistä puhuttiin lähinnä nauraen, mutta niiden merkitys on puhujalleen tosi. Vaikka puhuja tietäisikin taikauskoisten ajatustensa kuulostavan todennäköisesti muiden korvissa naurettavilta, hänellä on silti oma, vahva usko pelin kontrolloimiseen. Itse luotujen ja opeteltujen strategiakeinojen avulla sattumapelien pelaaja pyrkii ilmeisesti sietämään pelin sattumanvaraisuutta. Pelissä menestymisen salaisuus halutaan pitää oman toiminnan vallassa, pelaajan omissa käsissä. Häviötä voidaan selittää muun muassa sillä, että hävitessä taikauskoisia toimenpiteitä ei ollut suoritettu oikein.

Ryhmä 1, kohtaus 5.

*M3: ”Sulla on sitten aina lempikoru tai joku muu. Sulla on ne samat aina, kun silloin kuin hyvin meni... Onko sulla mitään sellaista?”*

*N1 (vastaa): ”Mulla on vanha saksan markka, on mun onnenlantti.”*



M3 (jatkaa): ”No niin, kyllä. Mutta ei siinä mitään, jos siihen uskoo. Niinhän futareillakin on, ne panee aina sukat samassa järjestyksessä ja vaatteen ja kaikki.”

N1 (vastaa): ”Ja sitten voi syyttää sitä, että joku meni nyt pieleen siinä. Mä sanoin sen väärän sanan tai liian kovaa painoin sitä nappia tai jotain. Se siis helpottaa jotenkin itseä tai jotenkin.”

Hetken päästä nainen (N1) jatkaa pohtimista: ”Kyllä se ehkä vähän vaikeuttaa elämää, kun on tuollaisia uskomuksia omassa päässä.”

M3 vastaa: ”Niin tai sanotaan, että kannattaa yrittää taistella niitä vastaan ja ajatella, että jos se on harrastus, niin mikäs siinä, kunhan se ei maksa liikaa.”

Sattumapeliin pelaajien suhtautuminen heidän omiin taikauskoihin ajatuksiinsa on ristiriitaista. Sattuman avulla pyritään hallitsemaan pelaamista, toisaalta omat uskomukset hallitsevat pelaajaa ja pelaamista. Voittoputkea saatetaan pitää merkinä onnettaren suosiosta, jolloin pelaajan onni tulee pelaajan ulkopuolelta annettuna kykynä voittaa rahaa. Esimerkiksi ajatus siitä, että juuri hän sai voittokoneen, on tällainen uskomus. Tällöin pelaaja saattaa jatkaa pelaamista uskoen, että hänelle on annettu tilapäinen kyky voittaa pelissä voittamisen todennäköisyydet. Toisaalta sattumapelejä pelaavat sanovat, että taikauskolle ei tule antaa liikaa valtaa, sen vangiksi ei pidä jäädä.

### 6.3.3 Aloittelijan tuuri

Sattuma- ja taitopeliin pelaajien taikauskoisia ajatuksia yhdistää uskomus niin kutsutuun aloittelijan tuuriin. Aloittelijan tuuri tarkoittaa sitä, että kokematon pelaaja, aloittelija, voittaa ensimmäisillä pelikierroksillaan, esimerkiksi vain ”*painelemalla nappeja*”. Tämän onnekkaan sattumuksen seurauksena aloittelijan kerrotaan saavan vääristyneen kuvan voittamisen todennäköisyyksistä. Mielenkiintoista aloittelijan tuurista tekee se, että aineistoni pelaajat puhuvat siitä faktana, sen sijaan, että kyseessä olisi taikauskoinen uskomus. Yksikään tutkimus ei nimittäin puolla sitä, että aloittelijoilla todella olisi parempi onni. Aloittelijan voittamisen syynä pidetään aloittelijan tuuria. Tällöin pelaajan aloittelija-status tekee voittamisesta ymmärrettävää ja luonnollista aktiivisille pelaajille sekä asian, joka ei vaadi selittämistä.

Aloittelijan tuurista puhuttiin kaikissa ryhmissä. Aloittelevien pelaajien voittamista vähätellään, se on puhdasta sattumaa, aloittelijan tuuria, sillä he eivät välttämättä tiedä, mitä he tekevät ja millaisia korttiyhdistelmiä he tavoittelevat. Puhumalla aloittelijan tuurista ja omasta voittamisestaan aktiiviset pelaajat erottavat oman voittamisensa aloittelijan tuurista, koska aloittelevien pelaajien pelaaminen ei ole tavoitteellista toimintaa.

Kuten eräs osallistuja ilmaisi Going for Broke -elokuvakohtauksen ensimmäistä kertaa pelaavasta Laurasta: *”oho, mä voitin!”*

Otaksun yksimielisyyden aloittelijan tuurin olemassaolosta johtuvan siitä, että se tukee aktiivisten pelaajien käsitystä, että pelejä todella voi oppia. Sen avulla aktiiviset pelaajat voivat ylläpitää uskomusta, että heillä on kyky ja kompetenssi pelata paremmin kuin muut pelaajaryhmät. Tällöin usko omaan kompetenssiin ei kyseenalaistu. Ilman uskoa aloittelijan tuuriin usko siihen, että taidolla todella on merkitystä pelin lopputuloksen määräytymisessä, horjuisi. Mielestäni aloittelijoiden voittoja vähäteltiin, sillä aloittelijan tuurin ajateltiin perustuvan puhtaasti onneen. Näin se nähtiin vähäarvoisempana tapana voittaa rahaa verrattuna aktiivisten pelaajien voittoihin, joihin on käytetty pelistrategiaa.

#### 6.4 Kohtuuden opettelu

Ryhmä 4.

M1: *”Tähän liittyy, niinku kaikkeen tommoseen, et jos sä voitat, niin sun täytyy osata katkasta, lopettaa.”*

Ryhmä 4, kohtaus 1.

M3: *”...Et niinku realiteetit ja järjenkäyttö on niinku kuitenkin. Pitäis olla se vahvempi tunnetila kuin se kiihoke siitä pelaamisesta.”*

Aineistoni aktiiviset pelaajat puhuvat siitä, että pelitaitoja voi kehittää ja oppia vain pelaamalla. Kuten yksi puhujista (ryhmä 3, kohtaus 6, M1) toteaa: *”Täytyy vaan opetella sitä kohtuutta, niin eihän näissä sitten oo mitään vikaa.”* Kaikki aineistoni puhujat painottavat sitä, että heidän tulee opetella kohtuutta, itsekontrollia, pelaamisen suhteen. Pelaamisen määrän sääntely kuuluu aineistoni mukaan vastuulliseen pelaamiseen. Pelaaminen ei aiheuta pelaajalle itselleen eikä muille harmia, koska pelaaja ottaa huomioon oman elämäntilanteensa sekä sen, minkä verran hänellä on varaa pelata senhetkisessä elämäntilanteessa. Aineistoni mukaan pelaajalla tulee olla varaa hävitä peliin käytettävä summa ilman, että hävityt rahat vaikuttaisivat pelaajan muuhun elämään. Pelaaminen ei saa myöskään viedä liikaa aikaa: häiritä sosiaalisia suhteita ja/tai töissä käymistä. Säätelemällä pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa pelaaminen pysyy ”mukavuusalueella”.

Ryhmä1, kohtaus 4.

M3: *”Mutta tästä päästäänkin siihen, että sulla pitäiskin tavallaan olla sellanen pelikassa, mikä sulla on varattu siihen*

*pelaamiseen ja sitten sä et ikinä ylitä sitä. Tavallaan sen avulla sä pysyt ikään kuin siellä mukavuusalueella sitten...”*

Pelkkien toimintatapojen tietäminen ja osaaminen eivät riitä, sillä pelaajan on myös toimittava tämän mukaisesti. Aineistoni pelaajien mukaan ilman itsekontrollia aktiivinen pelaaminen uhkaa muuttua osaamisesta ja hallinnassa olevasta asiasta hallitsemattomaksi ja osaamattomuudeksi lopettaa pelaaminen. Tällöin mukava ja viihdyttävä aktiviteetti muuttuu ongelmaksi, sairaudeksi ja/tai riippuvuudeksi.

Ryhmä 6, kohta 3.

*M5: ”...en osaa oikein arvioida, et kauan ne oli pelannu siin, se pariskunta siinä. Mut nekin oli vähän liian riskillä. Et ei nekään osannu lopettaa ajoissa, kun sen ekan ysin jälkeen piti jatkaa. Et aika tuurin varaan. Et jotenkin niin kuin tuntui, että ne ei osannu yhtään arvioida, mitä ne oikeestaan tekee siinä. Et niin paljon rahaa pistää yhden kortin varaan, et heittää yhden numeron siitä. Et ne oli vaan innoissaan. Niinkun, jos sieltä olisikin tullut joku muu numero, niin ne ois ollut silleen, että mitä, ei tää oo mahdollista. Et ne vaan niinkuin odotti, et sieltä tulee se numero. Se on aika usein niin.”*

Pelin opettelussa on aineistoni mukaan kyse halusta oppia. Pelaamisen opettelussa mukaan tulevat eksotaktiset pragmaattiset modaalisuudet: kykeneminen ja velvollisuus. Ne ovat pelaajan ulkopuolisen henkilön antamia tai aikaansaamia toiminnan motiiveita ja voimavaroja. Kykeneminen ilmenee pelaamisen itsekontrollistrategioissa puheena muiden pelaajien tai läheisten tarjoamana apuna auttaa pelaajaa kontrolloimaan pelaamistaan. Aktuaalisena modaalisuutena se tekee pelaajan toiminnasta ymmärrettävää muille. Muutamat pelaajat kertoivat tarvitsevansa välillä muiden apua, jotta he kykenisivät kontrolloimaan omaa pelaamistaan.

Ryhmä 1, kohta 5. Yhdessä pelaavat sisarukset puhuvat pelaamisen kontrolloimisen vaikeudesta.

*N4: ”Esimerkiksi sinne kasinolle ei yksin kannata lähteä. Mikä siis on ehkä todettu, kun jossain vaiheessa sä et vaan pysty kontrolloimaan sitä.”*

*N1: ”Sitä vaan huijaa itseään.”*

*N4: ”Niin, itseään on paljon helpompi huijata. Sen takia, jos me mennään ton yhden kanssa (osoittaa henkilöä N1), mä oon monta kertaa sanonut, että nyt lopetat.”*

Velvollisuus puolestaan ilmenee siinä, että pelaaja ei ole vastuussa toiminnastaan vain itselleen, vaan hänellä on velvollisuuksia myös pelimaailman ulkopuolella olevia koh-

taan. Pelaajan tulee toimia asemansa mukaisesti. Esimerkiksi kolmannessa kohtauksessa raskaana oleva nainen hyppi ilosta voittoputken aikana. Naisen hyppimistä ja sitä, että pariskunta yritti saada rahapelaamisen avulla rahaa lapsen tulevaisuutta varten, pidettiin edesvastuuttomana. Myös neljännen kohtauksen pelaajan käytöstä paheksuttiin nimenomaan hänen asemansa takia. Kyseinen pelaaja on ammatiltaan professori, ja hänen pelikäyttäytymisensä tuomittiin, koska professoreita pidetään viisaana, ja heidän tulisi myös toimia järkevästi.

Ryhmä 6, kohta 3.

M5: *"Nii-in. Et siin ei osattu pelata silleen vastuullisesti."*

N3 (jatkaa): *"Nii-in, nii-in, nii-in. Asemaansa nähden. Jotenkin toi raskaana olevakin."*

Velvollisuus muita kohtaan ilmenee myös siinä, kenen rahoja pelataan. Aineistoni mukaan kukin saa käyttää omia rahojaan miten haluaa, mutta toisten, kuten perheenjäsenten rahoja ei saa pelata. Alla olevassa sitaatissa ryhmähaastatteluun osallistunut mies puhuu viidennen kohtauksen naisesta, joka pelaa perintörahoja rahapeliautomaatteihin.

Mikäli pelaaja antaa pelihimolle vallan, addiktoituu, peliongelmaiseksi, pelaamisessa ei ole enää pragmaattisia endotaktisia modaalisuuksia: osaamista (pelin oppiminen ja opeteltu itsekontrolli) ja halua, sillä halu on muuttunut halun vastakohtaksi, himoksi. Addiktoituneessa pelaamisessa laiminlyödään myös velvollisuuksia, pelaajalta puuttuu myös kykeneminen.

#### **6.4.1 Pelitauot**

Osa aineistoni pelaajista puhuu siitä, että pelaajan tulee pystyä olemaan pelaamatta. Yksi keino harjoittaa ja testata sitä, onko pelaaminen hallinnassa, on pitää taukoja pelaamisesta. Pelaajat puhuvat rauhoittumistauosta, silloin kun pelaaja kokee tarvitsevansa pelitauon, jotta hän ei tekisi virheellistä siirtoa. Tämän mietintätouon tarkoitus on saada järki mukaan toimintaan, jotta pelaaja voi jatkaa pelaamista ja noudattaa laatimaansa pelistrategiaa.

Ryhmä 8, kohtaukset 3 ja 4.

H5: *"Oon mä silleen, mitä nyt viimeisen kolmen vuoden aikana, kun uhkapeli on tarkoittanut lähinnä Texas Hold 'emia. Niin en mä kyllä tiedä. On kyllä ollut joskus just sillain, kun on hävinnyt ja sit ei oo tajunnut, että tunteet käy liian kuumana, pitää pitää puolen tunnin tauko, käydä röökilä, syödä jotain ja sit jatkaa, jos siltä tuntuu. Vaan on niinku sähköiskussa, ettei pääse irti siitä koneesta. Mitä mä tein, syydin rahaa kaivoon."*

Toisen taukotyyppin nimeän itsensä testaus -tauoksi. Tällöin pelaaja on kokonaan pelaamatta jonkin aikaa. Aineistoni mukaan pelaajan tulee pystyä olemaan välillä kokonaan pelaamatta, jotta pelaamisen voi sanoa olevan pelaajan hallinnassa. Kolmas taukotyyppi syntyy vahingossa. Tällöin pelaaja ei pidä pelaamisesta taukoa tarkoituksellisella vaan siksi, että muut asiat elämässä vievät aikaa pelaamiselta. ”*Elämään tulee muuta sisältöä*”, kuten uusi työ tai muutokset perhesuhteissa. Myös tämä taukotyyppi osoittaa, että pelaaminen ei ole aiheuttanut pelaajassa riippuvuutta.

#### 6.4.2 Pelikassan laatiminen

Ryhmä 1, kohta 4.

M3: ”...*Sulla pitäisikin tavallaan olla sellanen pelikassa, mikä sulla on varattu siihen pelaamiseen ja sitten sä et ikinä ylitä sitä. Tavallaan sen avulla sä pysyt ikään kuin siellä mukavuusalueella...*”

Aineistoni mukaan kaikilla pelaajilla tulisi olla pelikassa, jotta pelaaja pystyisi paremmin kontrolloimaan pelaamiseen käytettyä rahaa. Puhujat tarkoittavat pelikassalla rahasummaa, jonka he saavat käyttää pelaamiseen. Jokaisen pelaajan elämäntilanne on erilainen ja pelaajilla on erisuuruisia summia rahaa käytössään, joten pelikassan suuruus vaihtelee pelaajakohtaisesti. Pelikassan suuruutta yhdistää se, että pelaajalla on oltava varaa hävitä pelikassa ilman, että se vaikuttaa pelaajan muuhun elämään. Aineistossani oltiin vahvasti yhtä mieltä siitä, että pelikassa kuuluu ”*fiksiun*” ja ”*vastuulliseen*” pelaamiseen, pelistä ja pelipaikasta riippumatta. Erään pelaajan (Ryhmä 1, kohta 5, N1) sanoin pelikassa laaditaan seuraavalla tavalla:

”*No, ehkä ihan laskemalla, että pystyykö maksamaan laskut ja ostamaan ruokaa ja jääkö niin sanottua ylimääräistä. Ihan niinku silleen järjen kanssa yleensä.*”

Pelikassan laatimistapoja on yhtä paljon kuin on pelaajiakin. Tämän takia jokainen pelaaja joutuu itse luomaan opettelemalla itselleen parhaan strategian. Yksi pelikassan luomistapa on erottaa pelaamiseen tarkoitettut rahat muista rahoista. Tällainen tapa on esimerkiksi pelaamiseen tarkoitettujen rahojen laittaminen ”*pieneen pussukkaan*” tai eri taskuun, pelirahojen erottaminen muista rahoista. Varmin tapa noudattaa laadittua pelikassaa on ottaa mukaan vain tietty summa rahaa ja/tai jättämällä pankkikortti kotiin. Yhteistä näille molemmille tavoille on, että pelaaja päättää pelaamiseen käytettävän

maksimirasumman ennen pelipaikalle siirtymistä. Näin kertoo tekevänsä esimerkiksi eräs miespelaaja (ryhmä 4, kohta 2, M5):

*”Ainakin, jos mä meen johonkin baarin pelipöytään, niin kyl se on ihan hyvä periaate, että tänään mä pelaan viiskybää, kävi miten kävi. Se viiskybää on se raja. Sen jälkeen voin vaikka hakea bissen baarista.”*

Osa aineistoni puhujista laatii pelikassan vasta pelipaikalla ja/tai itse pelitilanteessa (Ryhmä 4, kohta 2, M3):

*”Niin, nimenomaan, joko katkasta heti tai ottaa siitä saman tien diilerin, diilerin osan ja niin sanotusti sivuun ja tyytyy siihen ja pelaa sitten. Mulla ittelläni on yleensä tapana, et jos menee pöytään ja on se sitten black jackia ja aatellu, et pari kymppiä pelaa ja jos pääsee vaik kolmeenkymppiin, niin pistän sen kympin sivuun, kun se on ollu siin kohtaa voittoa. Jos hävii sen kaksikymppiä niin on saanu pelaa, on saanu viettää aikaa, mut on saanu kuitenkin kympin. Kymppi on kuiteskin taskussa. Pelaskin tavallaan, et kusettaa itteensä tavallaan siin mieles, et pelas vaan kympin.”*

Sattumapelejä pelaava nainen vuorostaan kokee parhaimmaksi pelikassan luomiskeinoksi suullisen sopimuksen, jonka hän antaa peliseuralaiselleen.

Ryhmä 1, kohta 5. Naisen (N1) peliseurana toimiva sisar (N4) kertoo välillä auttavansa sisartaan pelikassassa pysymisessä ja N4 jatkaa keskustelua sanomalla: *”Sitten on sellaisetkin tavat, että yksinkertaisesti lämäisee rahat ulos. Mä voin itselleni ottaa rahat haltuun. Mä en siis tietenkään käytä toisen rahoja. Ne on sitten mulla. Toinen käyttää ne loput, miten haluaa. Osa summasta on sitten siinä.”*

N1 (jatkaa hetken päästä): *”Sitten on aina ne rajat. Tai siis ne niin sanotut budjetit ja ne. Ja sitten jos on voitolla, sovitaan ihan ääneen tai suullisesti, että mun raja on tämä, tämän alle mä en enää mene. Sitten ulos rahat ja silleen. Se auttaa tuollaisissa itsehillintäongelmissa ehkä. (tauko) Nyt kuulostaa, että me ollaan ihan kauheita ongelmapelaajia (nauraa).”*

Pelikassan avulla pelaaja asettaa itselleen selkeän ja konkreettisen pelirajan, jota enemmän hän ei tule pelata, jotta pelaaminen pysyisi hallinnassa. Esimerkiksi Lehtonen (1998, 228) sanoo, että ”itseksi on askeleen edellä”, sillä sen avulla voidaan välttää tilanteita, joissa pelaaja haluaisi pelata lisää. Aineistossani tämä näkyy siinä, että pelaaja pitää pelihalunsa kurissa asettamalla liialle pelaamiselleen esteitä (pelikassan), joiden avulla hän pyrkii säätelemään pelaamistaan. Pelaajan tehtäväksi jää huolehtia siitä, että hän pysyy pelikassan rajojen sisäpuolella.

### 6.4.3 Jahtaaminen

Ryhmä 3, kohta 1.

M1: *”Joo, ja sitten jos ei välttämättä osaa lopettaa oikealla hetkellä. Sanoetaan, että nyt on vähän tullut, niin sitten jää helposti siihen tilanteeseen, että jos sieltä vielä tulis vähän lisää. Sitten siinä käy herkästi niin, että menee sekin, mikä on tullut.”*

Aineistoni pelaajat puhuvat paljon menetettyjen pelirahojen jahtaamisesta, jolloin pelaaja yrittää saada menetetyt pelirahat takaisin pelaamalla lisää. Tämä on asia, johon kokeneen pelaajan ei tulisi langeta. Esimerkiksi Lesieurin (1979) tutkimuksen mukaan adiktoituneessa pelaamisessa rahan merkitys kasvaa ensin, sillä aluksi pelirahojä yritetään jahdata takaisin ja näin päästä takaisin omilleen. Peliongelman syventyessä raha menettää merkityksensä. Jahtaamista pidetään yhtenä merkittävistä vaiheista patologisen pelaamisen kehittymisessä (emt.).

Ryhmä 5, kohtaukset 5 ja 6.

N3: *”Niin ja siis se, että se tosiaan, niinku tossa oli siinä yhdessä leffapätkässä se, oliko se eka, missä se sanoi se vanha nainen, että sä voitat vähän, että sä tavallaan pysyt siinä pelissä. Jos sä heti häviät ja kone veis kaikki, niin siinä voisi jo lähteä kävelemään siitä. Mutta sitten kun se kone antaa sulle vähän, niin sillain tavallaan pitää sua siinä. Niin sit sä vaan pelaat ja pelaat ja tosiaan saat niitä pieniä voittoja, niin sä samalla pelaat sit nekin.”*

Itsekontrollin merkitys ja tärkeys havainnollistuu aineistossani puheena rahan jahtaamisesta. Yleensä rahan jahtaaminen liittyy menetettyjen pelirahojen takaisin saamiseen. Mielestäni rahan jahtaamisesta voidaan puhua myös silloin, kun pelaaja lumoutuu rahan voittamisesta, kun pelaaja haluaa voittaa yhä enemmän rahaa.

Aktiiviset pelaajat puhuvat siitä, että aloittelijoille ja satunnaisille pelaajille on tyypillistä, että he eivät osaa lopettaa pelaamista ajoissa. Aloittelevan pelaajan nähdään usein lumoutuvan pelaamisesta ja etenkin voitetuista rahoista. Aineistoni pelaajat kertovat, että myös he ovat huumantuneet voitoista peliuran alkutaipaleilla tai yrittäneet voittaa menetettyjä pelirahojä takaisin. Itsekontrollin oppimiseen kuuluu, että pelaaja ei jahtaa pelirahojä, koska pelatessa hyvin todennäköisesti häviää enemmän rahaa, kuin mitä pelaamalla voittaa.

## Ryhmä 5, kohta 5

M2: *”Musta tuntuu, että ne on muuttunut. Ehkä sillojn joskus, kun mä pelasin siellä baarissa, niin kyllä mulla meni monta sataa markkaa. Sit mä aina ajattelin, että mä voitan ne takaisin. Mut sit jossain vaiheessa mä vaan jotenkin muutuin ja olin silleen, että ’ei helvetti, enhän mä niitä voita, sinne ne meni’.”*

Aineistoni pelaajat pitävät menetettyjen pelirahojen jahtaamista asiana, joka voi johtaa helposti peliongelmiin. Aloittelijoiden ja satunnaisten pelaajien pelirahojen jahtaus liittyy aineistoni mukaan useammin lisävoittojen tavoitteluun, eli voittoputkeen, kun taas ongelmapelaajilla jahtaminen liittyy useammin hävittyjen pelirahojen jahtaamiseen. Jaottelussa ilmenee, että aloittelijat eivät ole vielä oppineet pelaamisen ajoissa lopettamisen tärkeyttä ja itsehillintää voittoputken aikana. Aloittelevalle pelaajalle rahalla on vielä arvonsa, kun taas addiktoituneessa pelaamisessa raha menettää merkityksensä. Addiktoituneet pelaajat tietävät voittamisen todennäköisyydet, mutta siinä vaiheessa kun raha menettää ekonomisen merkityksensä, aineistoni puhujat uskovat jahtaamisen yleistyvän.

## Ryhmä 6, kohta 6.

M5: *”Niin, et se ei oo niiku tajuumassa, et mitä se tekee. Ne oli vaan numeroita. Mulla on yheksän miljoonaa ja mä voitan vaan enemmän ja enemmän ja enemmän. Niin et ei se oikeen selvästikkään ajatellu silleen oikeen järkevästi, et paljon se miljoona oikeesti on. Sillon se ois ehkä lopettanu.”*

Aineistoni puhujat sanovat oppineensa tilanteet, joita heidän tulee välttää, jotta he eivät pelaisi liikaa. Tästä huolimatta myös he kertovat välillä jahtaavan rahaa, siitä huolimatta, että jahtaamista ei pidetä viisaana toimintana ja se on vastoin heidän omia pelioppiaan. Kuitenkaan yksikään puhuja ei sanonut suoraan tai epäsuorasti, että pelirahojen jahtaminen olisi heille ongelma.

#### 6.4.4 Suhtautuminen retkahduksiin

Yleensä retkahtamisissa kerrotaan olevan kyse itse itselleen laadittujen rajojen joustamisesta, jolla puhujat tarkoittavat sitä, että he venyttivät itse itselleen luomiaan pelirajoja. Esimerkiksi pelaaja pelaa myös voitettut rahat, vaikka hänen strategiaansa kuuluisi, että voittorahoja ei pelata. Rajojen venyttämisen avulla pelaaja puolustaa tulkintani mukaan omaa minäkäsitystään. Kun pelaaja ylittää laatimansa pelirajat, kuten käyttää pelaamiseen enemmän rahaa kuin aikoi tai pelaa ajallisesti aiottua pidempään, hän saattaa



selittää näitä ”lipsahduksia” saattamalla ne takaisin toiminnan piiriin. Pelaaja esimerkiksi puolustaa retkahdustaan sanomalla, että hän ei pelannut kaikkia rahoja tai koko iltaa, toisin sanoen toiminnassa säilyy jonkun verran itsekontrollia. Itsekontrollin avulla pelaaja voi pitää toimintaansa vapaaehtoisena toimintana ja itseään toimijana eikä toiminnan uhrina (vrt. Sulkunen 1992, 145).

Ryhmä 5, kohta 6. Mies ja nainen keskustelevat pelikassassa pysymisestä:

M2: *”Jotenkin musta tuntuu, että mun oli ennen helpompi pelata. Mä en nykyään käykään sen takia niin paljon noissa pelihalleissa, kun ennen kun sä pistit sen rahan sisään, niin voitot meni toiseen tiliin ja ne sun pelit oli toisessa. Mutta nykyään kun sä pistät rahat, ne menee samaan ja ku sä pelaat niin voitot menee sinne samaan. Mä tein aina ennen silleen, että voittoa tavallaan... kun mä aloitin nyt sanotaanko vitosella ja mulla oli kolme euroa voitoissa niin mä en ikinä pelannut niitä, vaan mä otin aina ne ulos. Nykyään kun ne menee samaan...”*

N3 (jatkaa): *”Niin sun on helppo pelata niitä.”*

M2: *”Niin, siksi se ärsyttää mua, mä en viitti pelata niitä pelejä, koska mä tiedän, että ne menee kaikki ja mä en saa sieltä penniäkään takaisin. Se pitäisi kieltää se.”*

Omissa rajoissa joustamisen ja lipsumisen sanottiin olevan ei-fiksua toimintaa, minkä sanomalla pelaaja ilmaisee tietävänsä, että hänen ei pitäisi joustaa omissa rajoissaan. Omien rajojen noudattaminen ei ole helppoa. Aineistoni sattumapelejä pelaavat kertoivat, että heillä on välillä vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan. He eivät kuitenkaan kokeneet satunnaisia retkahduksia sitä, että pelaa enemmän kuin aikoo, ongelmaksi. Yksikään aineistoni pelaaja ei sanonut, että häntä itseään pelottaisi addiktoituminen.

Ryhmä 1, kohta 5.

M2: *”Joo, se mun mielestä tässä on kaikkein hankalinta välillä, että kun on itselleen jopa kirjoittanut paperille sen strategian tai tavan, millä toimia, sitten ei itse aina pysty pitämään kiinni siitä. Se ehkä harmittaa eniten. Se, että tietää, että järki sanoo näin, mutta sitten kun sä tulet siihen esimerkiksi kispalle, missä sä näet niitä kuponkeja. Vaikka sä tietäisit kaikki, että tuo on sen hintainen, tuo kannattaa hyvin, nuo numerot... Jos sä oot itsellesi sopinut, että mä en osta Kampin bussiterminaalista, kun ei niillä voita, niin mä en sitä osta. Siinä vaiheessa vaan jotain naksahuttaa sitten, että tämä on sen verran hyvän näköinen, että kyllä mä tämän haluan. Aina ei vaan järki pysy siinä päässä, muutenhan tämä olisikin helppoa...”*

Ainslien puhuu rajojen joustamisesta ”Breakdown of Will -teoksessaan” (2001). Hänen mukaan palkkiot ovat pitkä- tai lyhytaikaisia ja ne voivat olla konfliktissa keskenään.

Asioita myös arvotetaan eri tavalla riippuen siitä, kauanko niiden saavuttamiseen on aikaa. Pitkäaikaiset kiinnostuksen kohteet määrittelevät valintojen periaatteet, kun taas lyhytaikaisten kiinnostuksen kohteiden avulla löydetään poikkeukset niihin. Kuitenkin ihmisillä on tapana antaa itselleen lupa poiketa säännöistä valintatilanteessa, silloin kun himo tehdä jotakin ja/tai saada palkkio on kova. Päätöksissä pysyminen on helpompaa, jos ihminen ei anna itselleen lupaa poikkeustapauksiin. (Ainslie 2001, 42, 84–87, 104.) Aineistoni puitteissa en voi tutkia pelaajien todellista käyttäytymistä, mutta haastattelun perusteella tekemieni tulkintojen mukaan voin sanoa, että aineistoni mukailee Ainslien teoriaa. Aineistossani pitkäaikaisia kiinnostuksen kohteita edustaa esimerkiksi pelikassan laatiminen ja lyhytaikaisia kiinnostuksen kohteita vuorostaan pelihimo.

Pelikassan ehdottomuus tai siitä lipsuminen näkyy aineistossani kahtena vastakkaisena suhtautumistapana: ne, jotka sallivat omat repsahdukset ja ne, jotka eivät hyväksy lipsumisia. Ilmeisesti sattuma- ja taitopelien erilainen luonne ja addiktiivisuusaste vaikuttavat siihen, miten pelaajat suhtautuvat laatimistaan rajoista kiinni pitämiseen. Sattumapelien pelaajat hyväksyvät retkahdukset ja käsittelevät niitä ihmismielen heikkouksina, kun taas suurin osa aineistoni pokerinpelaajista on sitä mieltä, että itse laadittua pelikassaa ei saa ylittää missään tapauksessa. Itsehillintä houkutusten edessä koetaan ilmeisesti palkitsevana, sillä se vahvistaa pelaajan käsitystä oman käyttäytymisen hallinnasta. Lehtonen (1998, 239) sanoin ”mitä tiukempi kontrolli on, sitä suuremman tyydytyksentunteen halun tukahduttaminen, pidättäytyminen, tuottaa, sillä tällöin kiusaukset ovat suurimmillaan”. Aineistostani ilmenee, että osa pelaajista kokee itsekontrollin vaikeuden mukavana haasteena, sillä omissa rajoissa pysyminen lisää onnistumisen tunnetta.

Omista rajoista lipsumista ei pidetä paheksuttavana asiana niin kauan kuin pelaaja kokee pelaamisen nautinnollisena. Siitä huolimatta, että pelaaja rikkoo tärkeintä oppiaan, sitä, että osaa lopettaa ajoissa. Ilmeisesti tätä ei koeta ongelmaksi, niin kauan kuin häviytyt summat eivät vaikuta pelaajan muuhun elämään. Vaikka omissa rajoissa joustaisi välillä, tärkeämpänä pidetään sitä, että pelaaja ylipäänsä opettelee ja pyrkii pitämään kiinni omasta pelikassastaan.

## 7 Johtopäätökset

Aktiivisten pelaajien kuvitteellinen ”me aktiiviset pelaajat” -yhteisö rakentuu negaation kautta; me olemme jotain, mitä he, muut, eivät ole. Oppimiskokemuksen myötä pelaa-

jan tiedot ja taidot kasvavat, kompetenssi kasvaa. Taitojen karttuessa pelaaja samastuu osaksi aktiivisten pelaajien ryhmään ja erottaa itsensä aloittelijoista ja satunnaisesti pelaavista sekä addiktoituneista pelaajista.

Ei-pelaavat henkilöt ovat henkilöitä, jotka eivät vaikuta aktiivisten pelaajien elämään. He eivät uhkaa vallitsevaa pelimaailman järjestystä käyttäytymisellään ja kysymyksillään. Aloittelevat pelaajat vuorostaan huomataan. He saattavat rikkoa ja kyseenalaistaa aktiivisten pelaajien näkemyksiä peleistä ja pelikäyttäytymisestä, mutta siitä huolimatta heitä ei nähdä uhkana. Aloittelijoista puhutaan kokemattomina ja osaamattomina. He ovat vielä ”vihreitä”, jotka eivät ole ymmärtäneet, mistä pelaamisessa ja peleissä on kyse. Aloittelijoiden pelaaminen nähdään toimintana, jossa ei ole juuri järkeä, koska he eivät tiedä, mitä he pelatessaan tekevät ja mitä he pelissä tavoittelevat (esimerkiksi korttiyhdistelmä).

Lévi-Straussin ruokakolmiota soveltaen aloittelevat pelaajat ovat ikään kuin raakoja, jotka eivät ole vielä kehittyneet pelimaailman kulttuurisiksi toimijoiksi. Aloittelijat nähdään potentiaalisina meinä, mikäli he osoittavat riittävää kiinnostusta pelaamista kohtaan. Aloittelijat ovat myös tervetulleita kuvitteelliseen me aktiiviset pelaajat - yhteisöön osoittamalla tarpeeksi pelin oppineisuutta. Mikäli aloittelijalta löytyy pelintoa, hän alkaa harjoitella pelaamisessa vaadittavia taitoja pelikulttuurin edellyttämällä tavalla. Opittuaan riittävät pelitaidot pelaaja saavuttaa toimijuuden aktiivisena pelaajana, kulttuurisesti kompetenssina pelaajana. Tätä kehitysvaihetta kutsutaan progressioksi.

On myös aloittelevia pelaajia, joita ei kiinnosta pelaaminen eikä pelin opetteleminen. Heille pelaaminen näyttää olevan lähinnä hauskanpitoa, ja heidän pelikäyttäytymisensä rikkoa aktiivisten pelaajien käyttäytymissääntöjä ja pelihyveitä. Kuitenkaan heidän olemassaoloon ei koeta uhkaavana. Pelimaailmassa on myös ammattilaisia, henkilöitä, jotka saavat elantonsa pelaamalla. Yllättävää on, että vain yksi aineistoni pelaaja kertoo haaveilevansa kolikkopelaajan urasta Las Vegasissa, ja tämänkin puhuja sanoo nauraen. Olisin olettanut, että esimerkiksi pääasiassa pokerinpelaajat olisivat edes maininneet haaveen pokeriammattilaisuudesta. Puhe ammattipelaajista loistaa poissaolollaan, ikään kuin ammattipelaajia tai uraa ammattipelaajana ei edes olisi olemassa.

Addiktoituneista pelaajista puhutaan pelimaailman uhkana, koska he ikään kuin tahrivat pelaamisen maineen ja antavat ongelmillaan väärän kuvan pelaamisesta. Addiktoituneet pelaajat ovat Lévi-Straussin ruokakolmiota soveltaen mädäntyneet ei-toimijoiksi, ei-subjekteiksi. Addiktoituneista pelaajista puhutaan etäännytetysti ja toiseuden kautta. He ovat ei-meitä, eli heitä, jotain, mitä me aktiiviset pelaajat emme ole. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että peliongelmaisista puhutaan yleisesti ottaen passiivimuodossa, ei-toimijoina. He eivät noudata omia oppejaan eivätkä vastuullisen pelaamisen velvollisuutta. Addiktoitumisen vaarasta puhutaan aineistossani epäsuorasti painottamalla pelaamisen hallinnan tärkeyttä. Vaikka haastateltavani muistuttavat uhasta, siitä, mihin pelaamisen kontrolloimista tarvitaan, he eivät ilmaise pelkoa koukkuun jäämisestä tai peliriippuvuudesta. Ilmeisesti kaikki aineistoni pelaajat uskovat pystyvänsä välttämään addiktoitumisen omia oppejaan noudattamalla, joten addiktoitumisen mahdollisuus ei tule olemaan osana heidän tulevaisuuttaan.

Tutkittaessa rahapelaamisen motivaatioita pelin ja pelaamisen oppiminen on jäänyt huomiotta. Aineistoni perusteella se merkityksellistyy sekä omaksi itsenäiseksi motivaatiotekijäkseen että muita motivaatiota vahvistavaksi ja välittäväksi elementiksi. Ensinnäkin pelin oppiminen lisää iloa ja nautintoa muiden voittamisesta (sosiaalisuus). Lisäksi se myös vaikuttaa siihen, keitä vastaan pelaaja mieluiten pelaa. Aineistostani ilmenee, että haastattelemani pelaajat pelaavat mieluiten samassa sarjassa tai taidokkaampia pelaajia vastaan, sillä se kehittää pelitaitoja. Pelaaminen on nautinnollisempaa pelaamisen haastavuuden kasvaessa. Oppiminen ja sosiaalisuus yhdistyvät myös siinä, että pelaaja voi kokea yhdessä opetteluun nautinnolliseksi, joka vuorostaan vahvistaa motivaatiota pelata.

Tutkimukseni keskustelijoiden mielestä rahan voittaminen ja oppiminen merkityksellistyvät ikään kuin saman kolikon eri puoliksi; ne tukevat ja tarvitsevat toisiaan. Ensinnäkin oma oppineisuus näkyy suoraan pelin lopputuloksessa: pelin joko voittaa tai häviää. Voittaessa käsitykset omista pelitaidoista vahvistuvat, hävitessä käsitykset omasta peliosaamisesta heikkenevät. Aineistoni puhujat kertovat pelin voittamisen tuntuvan paremmalta silloin kun voittaminen on ansaittu omilla pelitaidoilla. Tämä vaikuttaa pelaajan suhtautumiseen palkintoon, tällöin voitettu raha ei niinkään ole ”*ilmaista rahaa*” vaan opetteluun avulla saatua rahaa, jota voi verrata työhön ja siitä saatavaan palkkaan. Toisekseen rahan käyttö vaatii opettelua, itsekontrollia. Ihmiset haluavat saada rahaa,

vaikka se ei olisi pelaajan pääpelimotivaatio. Voittoputkien aikana pelaajan tulisi osata lopettaa pelaaminen ajoissa, samoin kuin häviöiden aikana rahan jahtaamista tulisi välttää. Tätä varten pelaajat ovat laatineet itselleen pelaamista koskevia strategioita, kuten pelikassan, jonka avulla he pyrkivät kontrolloimaan pelaamiseen käytettävää rahaa.

Himo ja halu pelata rahapelejä ovat aineistoni pelaajien mukaan suuri. Enemmistö heistä kertoo haastattelussa, että myös he retkahtavat välillä eli käyttävät pelaamiseen aiottua enemmän rahaa. Vaikka haastateltavat eivät puhu addiktoitumisen pelosta, niin addiktion uhka näyttyy kuitenkin itsekontrollin vaateena, sillä halua tulee suojella hiemolta. Itsekontrolli ilmenee asiana, joka on aktiivisessa pelaamisessa läsnä koko ajan. Lisäksi siitä puhutaan asiana, joka saattaa lisätä pelaamisen aiheuttamaa mielihyvää. Kun pelaaja kykenee vastustamaan pelihimoa, hän saattaa kokea mielihyvää kyvystä vastustaa pelihimoa. Pelihimon vastustaminen vuorostaan lisää uskoa omaan kompetenssiin.

Oppimien ja pelaamisen tuoma viihdyttävyys, sisältäen pelaamisen tuoman mielihyvän, innostumisen ja positiivisen jännittämisen, vahvistavat aineistoni mukaan toisiaan. Haastattelujeni perusteella tulkitsem, että mikäli pelaaja kokee voittaneensa pelin oman pelistrategiansa toimivuuden takia, niin pelaaminen tuottanee suurempaa mielihyvän ja innostumisen tunnetta kuin mitä pelaaminen olisi, jos pelaaja ei uskoisi siihen, että peliä ja pelaamista voi opetella. Toisin sanoen, mikäli pelaaja uskoisi voittamisen olevan puhdasta sattumaa. Lisäksi asiat, joissa henkilö voi kokea olevansa hyvä, tai asia, jossa hän uskoo voivansa kehittyä, tuntuu pelaajasta ilmeisesti mukavammalta kuin mitä toiminta olisi, jos sen lopputuloksen koettaisiin perustuvan onneen.

Tutkielmassani ilmenee, että pelaajat uskovat voivansa vaikuttaa pelin lopputulokseen huomattavasti enemmän kuin mitä todellisuudessa on mahdollista. Lisäksi pelaajilla on taikauskoisia käsityksiä siitä, miten pelionnen ja -taidon voi maksimoida. Kuitenkaan rahapelaamisen oppimista ja osaamista ei ole huomioitu rahapeliongelmaisten hoidossa. Mielestäni rahapeliongelmaisten hoidossa pitäisi ottaa huomioon pelien ja pelaamisen oppiminen. Mikäli pelaajan usko opettelemaansa pelistrategiaan on liian vahva, se tulisi huomioida myös ongelman hoidossa pois-oppimisena.

Miksi oppimisen merkitys on niin keskeistä haastattelemieni pelaajien mielestä? Onko halu oppia rahapelejä tyypillistä vain suomalaisille rahapelaajille? Otaksun, että oppiminen on rahapelimotivaatio, jonka korostuneisuus johtuu suomalaisesta kulttuurista ja etenkin protestanttisesta etiikasta.

Huomasin aineistoa analysoidessani miesten ja naisten välillä selkeitä eroja tavoissa puhua rahapelaamisesta. Miehet toivat esiin huomattavasti vahvemmin oman oppineisuutensa ja taitonsa, kun taas naisilla puhe oppimisesta oli vähättelevämpää ja vähäisempää. Johtuuko ero siitä, että aineistoni miehet pelaavat pääosin taitopelejä ja naiset sattumapelejä vai siitä, että naisille pelaamisen oppiminen ja oman kompetenssin esiintuominen ei ole niin tärkeää? Mielestäni olisi tärkeää tarkastella, miten rahapelaamiselle annetut merkitykset vaihtelevat miesten ja naisten välillä sekä taito- ja sattumapelaajien välillä.

Käyttämäni RAGI-tutkimusmenetelmä ja virikkeinä käyttämäni elokuvakohtaukset soveltuvivat loistavasti tutkimukseni tarpeisiin. Elokuvakohtaukset virittivät keskustelua haluamistani teemoista ja puhujat peilasivat näkemäänsä omiin pelikokemuksiinsa, kuten oli tarkoituskin. Otos osoittautui tarpeeksi yhtenäiseksi yhteisen pelimaailman tuottamisen kannalta: elokuvakohtaukset tulkittiin samankaltaisesti eri puhujien ja eri ryhmien keskuudessa. Pelaajien puheesta välittyy yksimielisyys ”yhteisestä pelitodellisuudesta”, johon he kuuluvat. Tämä ilmenee tavasta puhua ”meistä” ja ”muista” pelaajista sekä pelaamisen tavoista.

Tutkimukseni otoksen rakenne vastaa hyvin tutkimustuloksia tyypillisestä pelaajasta ja peleistä. Vaikka aineistoni saavutti saturaatiopisteen, niin siitä huolimatta sen yleistettävyydessä on rajoitteita, joihin tulee jatkotutkimuksissa kiinnittää huomiota. Ensinnäkin, otos koostuu yhteensä kahdeksasta ryhmästä, joista kahdessa oli vain kaksi keskustelijaa. Yhteensä ryhmähaastatteluihin osallistui 26 henkilöä, kahdeksan naista ja 18 miestä. Tässä tutkimuksessa en tutki sukupuolten välisiä eroja, mutta jatkotutkimusten kannalta sukupuolittainen vertailu samalla aineistonkeruumenetelmällä olisi mielenkiintoista. Otos koostuu sekä pääosin sattumapelejä pelaavista että taitopelejä pelaavista, osa pelaa molempia. Pelit ovat luonteeltaan hyvin erilaisia, joten voi olla, että aineistossani merkittävästi korostuva oppiminen johtuu osittain myös siitä. Etenkin sattumapelaajien pelien oppiminen on mielestäni asia, jota tulisi tutkia lisää. Joka tapauksessa aineiston

kokoa tulisi kasvattaa jatkotutkimuksiin ryhdyttäessä. Aineiston rajoituksena voi pitää myös sitä, että tutkimus suoritettiin Helsingin ydinkeskustassa, joten osallistujat asunevat Helsingissä tai lähikunnissa. Esimerkiksi Suomen ainoa kasino sijaitsee Helsingissä. Vaikuttaako pääkaupunkiseutulaisuus rahapelaamiselle annettuihin mielikuviiin?

Mielikuvia ei ole tutkittu kansallisesti eikä kansainvälisesti, joten tällä tutkimussaralla on selkeää tiedonpuutetta. RAGI-menetelmä soveltuisi hyvin kansainvälisiin vertailuihin siitä, millaisia mielikuvia aktiiviset pelaajat antavat pelaamiselle. Keskustelun virikkeenä toimivat elokuvakohtaukset herättävät katsojissa automaattisesti mielikuvia. RAGI:ssa ei tarvita kysymyksiä, joten kysymysten muotoilu, tulkinta ja kääntämisongelmita vältetään. Ovatko rahapelaamiselle annetut merkitykset samoja esimerkiksi Suomessa ja Ranskassa?

Toinen asia, joka minua kiinnostaa tutkimuksen laajentamiseksi, olisi vertailla suomalaisten pelaamattomien henkilöiden, aktiivisten pelaajien ja addiktoituneiden pelaajien mielikuvia tällä samalla tutkimusmenetelmällä. Miten mielikuvat vaihtuvat pelikokemuksen myötä?

## Lähteet

- Aho, Pauliina & Turja, Tuomo (2007): Suomalaisten rahapelaaminen 2007. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriö/Taloustutkimus. Haettu osoitteesta: <http://info.stakes.fi/>, 1.1.2010.
- Alho, Olli (1981): Uhkapelit. Teoksessa Laaksonen, P. (toim.): Pelit ja leikit. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Jyväskylä: Gummerus, 104-116.
- Ainslie, Geroge (2001): Breakdown of Will. Cambridge: Cambridge University Press.
- Alasuutari, Pertti (1999): Laadullinen tutkimus. Tampere: Vastapaino.
- Allen, Joan (2006): Playing with Hope and Despair: Bourdieu and the Habitus of Horse Betting. Teoksessa: Cosgrave, James, F. (ed.): The Sociology of Risk and Gambling Reader. New York: Routledge, 185-207.
- American Psychiatric Association (2000): Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4<sup>th</sup> ed., text revision). Washington DC: American Psychiatric Association.
- Baumgardner, A.H., Heppner, P.D. & Arkin, R.M. (1986): Role of Causal Attribution in Personal Problem Solving. *Journal of Personality and Social Psychology* 50, 636-643.
- Baumeister, Roy F., Heatherton, Todd, F. & Tice, Dianne, M. (1994): *Losing Control: How and Why People Fail at Self-Regulation*. San Diego: Academic Press.
- Binde, Per (2010): "You Could Become a Millionaire": Truth, Deception and Imagination in Gambling Advertising. Teoksessa Kinga, Sytze, F (ed.): *Global Gambling – Cultural Perspectives on Gambling Organizations*. New York: Routledge, 171-194.
- Brown, R. I. (1986): Arousal and Sensation-seeking Components in the General Explanation of Gambling and Gambling Addictions. *International Journal of the Addictions* 21 (9-10), 1001-1016.
- Breen, R.B. & Zuckerman, M. (1999): Chasing in Gambling Behaviour: Personality and Cognitive Determinants. *Personality and Individual Differences* 27, 1097–1111.
- Caillois, R. (2001 [1958]): *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1991): *Flow - The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.
- Chantal, Y., Vallerand, R. J., & Vallieres, E. F. (1995): Motivation and Gambling Involvement. *Journal of Social Psychology* 135 (6), 755-763.
- Chantal, Y., & Vallerand, R. J. (1996). Skill versus Luck: A Motivational Analysis of Gambling Involvement. *Journal of Gambling Studies* 12 (4), 407-418.



- Clark L., Lawrence AJ, Astley-Jones F. & Gray N. (2009): Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry. *Neuron* 61, 481-490.
- Cohen, A. P. (1985): *The Symbolic Construction of Community*. Chichester: Ellis Horwood.
- Cosgrave, James F. (2006): *Gambling, Risk and Late Capitalism*. Teoksessa Cosgrave, James, F. (ed.): *The Sociology of Risk and Gambling Reader*. New York: Routledge.
- Cotte, June (1997): Chances, Trances, and Lots of Slots: Gambling Motives and Consumption Experiences. *Journal of Leisure Research* 29 (4), 380-406.
- Lévi-Strauss, Claude: (1997 [1963]) *The Culinary Triangle*. Teoksessa Counihan, Carole & Van Esterik, Penny (ed.): *Food and Culture: A Reader*. New York: Routledge, 36-43.
- Corless, T. & Dickerson, M. (1989): Gamblers' Self-perceptions of the Determinants of Impaired Control. *British Journal of Addiction* 84(12), 1527-1537.
- Coventry, K.R. & Hudson, J. (2001): Gender Differences, Physiological Arousal and the Role of Winning in Fruit Machine Gamblers. *Addiction* 96 (12), 871-879.
- Custer, Robert M.H. (1985): *When Luck Runs Out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families*. New York: Facts on File Publication.
- Dickerson, Mark (1984): *Compulsive Gamblers*. Lontoo: Longman.
- Dickerson, Mark, Hinchy, John & Fabre, John (1987): Chasing, Arousal and Sensation Seeking in Off-course Gamblers. *British Journal of Addiction* 82 (6), 673-680.
- Dixon, M. R. & Schreiber, J. E. (2004): Near-miss Effects on Response Latencies and Win Estimations of Slot Machine Players. *The Psychological Record* 54 (3), 335-348.
- Ermi, Laura, Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004): *Pelien voima ja pelaamisen hallinta - Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisu. Haettu osoitteesta: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf> 21.4.2009, 7.8.2009.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha (1998): *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Fish, Stanley (1989): *Is there a text in This Class? The Authority of Interpretative Communities*. Cambridge: Harvard Unity Press.
- Fiske, John (1991): *Semiological Struggles*. Teoksessa Anderson J. (ed.): *Communication Yearbook* 14. Sage: Newbury Park, 33-39.
- Fisher, Sue (1993): The Pull of the Fruit Machine: A Sociological Typology of Young Players. *Sociological Review* 41 (3), 446-474.
- Goffman, Erwin (1967): *Interaction Rituals*. Lontoo: Penguin.

- Gupta, Rina & Derevensky, Jeffrey (1997): Familial and Social Influences on Juvenile Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies* 13 (3), 179-192.
- Gupta, Rina & Derevensky, Jeffrey (1998): Adolescent Gambling Behaviour: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies* 14 (4), 319-345.
- Gupta, Rina (2000): In Our Work with Young Gamblers - Youth Gambling Research Treatment Clinic. *The Electronic Journal of Gambling Issues*. Artikkelin päivätty: 24.10.2000. Haettu osoitteesta: [http://www.camh.net/egambling/issue4/case\\_conference/expert\\_responses.html](http://www.camh.net/egambling/issue4/case_conference/expert_responses.html), 24.10.2009.
- Greimas, A.J. & Courtés, J. (1979): *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Pariisi: Hachette.
- Griffiths, Mark (1995): *Adolescent Gambling*. New York: Routledge.
- Griffiths, Mark & Delfabbro, Paul (2001): The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions. *The Electronic Journal of Gambling* 5, Haettu osoitteesta: <http://www.camh.net/egambling/archive/pdf/EJGI-issue5/EJGI-issue5-complete.pdf>, 2.5.2010.
- Harrigan, Kevin, A. (2007): Slot Machine Structural Characteristics: Creating Near Misses Using High Award Symbol Ratios. *International Journal of Mental Health and Addiction* 6 (3): 353-368.
- Heiskala, Risto (1990): Sosiologinen kulttuurintutkimus. Teoksessa: Mäkelä, K. (toim.): *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus, 9-29.
- Herman, R.D. (1967): *Gambling. Gambling as work: A Sociological Study of the Race Track*. Teoksessa: Herman, R.D. (ed.): *Gambling*. New York: Harper and Row. 87-106.
- Hing, Nerilee & Breen, Helen (2001): Profiling Lady Luck: An Empirical Study of Gambling and Problem Gambling Amongst Female Club Members. *Journal of Gambling Studies*, 1 (17), 47-69.
- Huizinga, Johan (1984 [1938]): *Leikkivä ihminen – Yritys kulttuurin leikkiaineeksi*. Porvoo: WSOY.
- Holtgraves Thomas, M. (1988): *Gambling as Self-presentation*. *Journal of Gambling Behavior* 4 (2), 78-91.
- Holtgraves Thomas, M. (1988): *An Analysis of Character Evaluations in a Casino Blackjack Setting*. Paperi esitetty tilaisuudessa: Western Psychological Convention, Los Angeles, California
- Jaakkola, Tapio (2006): *Viihteestä riippuvuudeksi- rahapeliongelman luonne*. *Hyvinvointikatsaus* (4/2006): Pelaamista ilosta, rahasta, himosta. Tilastokeskus. Haettu osoitteesta: [http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art\\_2006-12-13\\_002.html?s=0](http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art_2006-12-13_002.html?s=0), 17.6. 2010.
- Jensen, Klaus (1995): *The Social Semiotics of Mass Communication*. Lontoo: Sage.

Jensen, Klaus, Bruhn (1986): *Making Sense of the News: Towards a Theory and an Empirical Model of Reception for the Study of Mass Communication*. Aarhus University Press, Aarhus.

Kallick, M., Suits, D., Dielman, T. & Hybels, J. (1979): *A Survey of American Gambling Attitudes and Behavior*. Ann Arbor: Survey Research Center, Institute for Social Research, University of Michigan.

Katz, Elihu & Liebes, Tamar (1985): *Mutual Aid in the Decoding of Dallas: A Cross-cultural study*. Teoksessa Drummond, Phillip & Paterson, Richard (toim.): *Television in Transition*. BFI Publishing, Lontoo.

Kusyszyn, Igor (1984): *The Psychology of Gambling*. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* 474 (1), 133-145.

Kusyszyn, I. & Rutter, R. (1985): *Personality Characteristics of Heavy Gamblers, Light Gamblers, Non-Gamblers and Lottery Players*. *Journal of Gambling Studies* 1 (1), 59-63.

Langer, E. J. (1975): *The Illusion of Control*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32 (2), 311-328.

Lee, H., Chae P., Lee H., Kim Y. (2007): *The Five-Factor Gambling Motivation Model*. *Psychiatry Research* 150 (1), 21-32.

Lehtonen, Turo-Kimmo (1998): *Rajallista ostamista: itsekuri, omatunto ja mielihyvä*. Teoksessa Roos J.P. & Hoikkala, Tommi (toim.): *Elämänpolitiikka*. Helsinki: Gaudeamus, 219-251.

Lesieur H.R. & Blume, S. (1987): *The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers*. *American Journal of Psychiatry* 144 (9), 1184-1188.

Lesieur, H.R., 1979. *The Compulsive Gambler's Spiral of Options and Involvement*. *Psychiatry* 42 (1), 79-87.

Lesieur, H.R. (1993): *Understanding Compulsive Gambling - Revised Edition*. Minnesota: Hazeldon.

Lévi-Strauss, Claude (1966): *The savage mind*. (alkuperäinen teos *La pensée sauvage* (1962) Chicago: University of Chicago Press.

Lévi-Strauss, Claude (1969): *The Raw and the Cooked*. (alkuperäinen teos *Le Cru et le cuit* (1964). Kääntäjä: John ja Doreen Weightman. Lontoo: Cape.

Lévi-Strauss, Claude (1997): *The Culinary Triangle*. Teoksessa Counihan, Carole & Penny van Esterik (ed.): *Food & Culture: A Reader*. Lontoo: Routledge, 28-36.

Lévi-Strauss, Claude (1978) *The Origin of Table Manners*. (alkuperäinen teos *L'Origine des manières de table*, 1968). Kääntäjä: John ja Doreen Weightman. New York: Harper & Row.

- Lévi-Strauss, Claude (1969): *The Elementary Structures of Kinship*. Alkuperäinen teos: *Les Structures élémentaires de la parenté* (1949). Kääntänyt ranskasta: James Harle Bell, John Richard von Stumer ja Rodney Needham. Boston: Beacon Press.
- McMullan, John L. & Miller, Delthia (2008): All in! The Commercial Advertising of Offshore Gambling on Television. *Journal of Gambling Issues* 22, 230-251.
- Miller, D.T. & Ross M. (1975): Self-Serving Biases in the Attribution of Causality: Fact or Fiction. *Psychological Bulletin* 82 (2), 213–225.
- Montonen, Marjatta (1990): TV-ohjelmien vastaanoton analyysi. Teoksessa Mäkelä, Klaus (toim.): *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus, 192-220.
- Murto, Lasse & Niemelä, Jorma (1993): Kun on pakko pelata. Riippuvuus, persoonallisuuden häiriö, kohtuuton harrastus vai eettinen konflikti? Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista. A-klinikkasäätöön raporttisarja nro 11.
- Mäkelä, Klaus (1990): Kvalitatiivisen analyysin arviointiperusteet. Teoksessa Mäkelä, Klaus (toim.): *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus, 42–61.
- Neighbours, C., Lostutter, T.W., Crouce, J.M. & Larimer, M.E. (2002): Exploring College Student Gambling Motivation. *Journal of Gambling Studies* 18 (4), 361–370.
- Parke, Jonathan & Griffiths, Mark (2004): Gambling Addiction and the Evolution of the “Near Miss”. *Addiction Research and Theory* 12 (5), 407–411.
- Parsons, Ken & Webster, David (2000): The Consumption of Gambling in Everyday Life. *Consumer Studies & Home Economics* 24, 263-271.
- Pelletier, Luc G. & Blanchard, Céline (2003): An Investigation of the Factors Leading to Successful and Unsuccessful Regulation of Gambling Activities. Ontario Problem Gambling Research Center. Haettu osoitteesta: <http://www.gamblingresearch.org/content/research.php?cid=199&appid=79>, 16.5.2009.
- Platz, L. & Millar, M. (2001): Gambling in the Context of Other Recreation Activity: A Quantitative Comparison of Casual and Pathological Student Gamblers. *Journal of Leisure Research* 33 (4), 383-395.
- Productive Commission (1999): *Australia’s Gambling Industries: Draft Report*. Commonwealth of Australia, Canberra.
- Reid, R.L. (1986): The Psychology of the Near Miss. *Journal of Gambling Studies* 2 (1), 32-39.
- Reith, Gerda (2006): *The Pursuit of Chance*. Teoksessa Cosgrave, J. (ed.): *The Sociology of Risk and Gambling - Reader*. New York: Routledge, 125-143.
- Richardson, Kay & Corner, John (1986): Reading Reception: Mediation and Transparency in Viewers’ Accounts of a TV Programme. *Media, Culture & Society* 8, 485-508.

- Ricketts, T. & Macaskill, A. (2004): Differentiating Normal and Problem Gambling: A Grounded Theory Approach. *Addiction Research and Theory* 12 (1), 77-87.
- Rockloff, Matthew, Justus, Signal, Tania & Dye, Victoria (2006): Full of Sound and Fury, Signifying Something: The Impact of Autonomic Arousal on EGM Gambling. *Journal of Gambling Studies* 23 (4), 457-465.
- Rockloff, Matthew, Justus & Dyer, Victoria (2007): An experiment on the Social Facilitation of Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies* 23 (1), 1-12.
- Sharpe, L. (2004): Patterns of Autonomic Arousal in Imaginal Situations of Winning and Losing in Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies* 20 (1), 95-104.
- Smith, J.F. & Abt, V. (1984): Gambling as Play. *The Annals of the American of Politic and Social Science* 474 (1), 122-132.
- Sulkunen, Pekka, Alasuutari, Pertti, Ritva Nätkin & Merja Kinnunen (1985): *Lähiöra-vintola*. Keuruu: Otava.
- Sulkunen, Pekka (1990): Ryhmähaastattelujen analyysi. Teoksessa Mäkelä, Klaus (toim.): *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus, 264–285.
- Sulkunen, Pekka (1992): *The European New Middle Class. Individuality and Tribalism in Mass Society*. Aldershot: Avebury.
- Sulkunen, Pekka (1997a): Todellisuuden ymmärrettävyys ja diskurssianalyysin rajat. Teoksessa: Teoksessa Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (toim.): *Semioottisen sosiologian näkökulmia. Sosiaalisen todellisuuden rakentuminen ja ymmärrettävyys*. Tampere: Gaudeamus, 13–53.
- Sulkunen, Pekka (1997b): Addiktio: alkoholismi maallikkoajattelussa. Teoksessa: Teoksessa Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (toim.): *Semioottisen sosiologian näkökulmia. Sosiaalisen todellisuuden rakentuminen ja ymmärrettävyys*. Tampere: Gaudeamus, 195-21
- Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (1997a): The Production of Values: The Concept of Modality in Textual Discourse Analysis. *Semiotica, Journal of the International Association for Semiotic Studies* 113-1/2, 43–69.
- Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (1997b): Arvot ja modalisuus sosiaalisen todellisuuden rakentamisessa. Teoksessa Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (toim.) *Semioottisen sosiologian näkökulmia. Sosiaalisen todellisuuden rakentuminen ja ymmärrettävyys*. Tampere: Gaudeamus, 72–95. B
- Sulkunen, Pekka (2002): Between culture and nature: intoxication in cultural studies of alcohol and drug use. *Contemporary Drug Problems* 29 (kesä), 253-276.
- Sulkunen, Pekka (2007): Images of Addiction: Representations of Addictions in Films. *Addiction Research & Theory* 6 (15), 543-559.

Sulkunen, Pekka & Rantala, Varpu (2007): Is Pathological Gambling Just a Big Problem or Also an Addiction? Julkaisematon artikkeli, Helsingin yliopisto: Sosiologian laitos.

Sulkunen, Pekka & Egerer, Michael (2009): Reception Analytical Group Interview – A Short Introduction and Manual. Research Reports n.260. Sosiologian laitos, Helsingin yliopisto.

Svartsjö, Mikko, Kinnunen, Jani, Paloheimo, Eetu & Mäyrä, Frans (2008): Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. Stakesin raportteja 24/2008. Helsinki: Valopaino.

Tammi, Tuukka (2008): Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? Miksi rahapeliongelmistä tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? Yhteiskuntapolitiikka 73 (2): 176-184.

Tarasti, Eero (1990): Johdatusta semiotiikkaan. Esseitä taiteen ja kulttuurin merkkijärjestelmästä. Helsinki: Gaudeamus.

Tarasti, Eero (1996): Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia. Helsinki: Gaudeamus.

THL (2009): Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009. Sisäasianministeriö, sosiaali- ja terveysministeriö. Kirjoittajat: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Sosiaali- ja terveysministeriö ja Sisäasiainministeriö. Haettu osoitteesta: [www.thl.fi/thl](http://www.thl.fi/thl). 12.3.2010.

Trevorrow, K. & Moore, S. (1999): The Association Between Loneliness, Social Isolation and Women's Electronic Machine Gambling. Journal of Gambling Studies 14 (3), 263-84.

Törrönen, Jukka (2002): Semiotic Theory on Qualitative Interviewing Using Stimulus Texts. Qualitative Research 2 (3), 343-361.

Walker, M. (1992a). The Psychology of Gambling. New York: Pergamon.

Walker, M. (1992b): A Sociocognitive Theory of Gambling Involvement. Teoksessa Eadington, William R. & Judy A., Cornelius, J.A. (ed.): Gambling and Commercial Gaming: Essays in Business, Economics, Philosophy and Science. University of Nevada: Reno Bureau of Business.

Weiner, Bernard & Holt, Reinhart, Winston (1980): Human Motivation. New York: Holt-Rinehart & Winston.

Wood, Richard T.A., Gupta, Rina, Derevensky, Jeffrey L. & Griffiths, Mark (2004): Video Game Playing and Gambling in Adolescents: Common Risk Factors. Journal of Child & Adolescent Substance Abuse 14(1), 77-100.

Wolfgang, A.K. (1988): Gambling as a Function of Gender and Sensation Seeking. Journal of Gambling Behaviour 4 (2), 71-77.

Zola, I.K. (1963): Observations on Gambling in a Lower Class Setting. Social Problems 10 (30), 353-361.

## Liitteet

Liite 1. Taustatietolomake

Liite 2.

- a). Rekrytointikutsu
- b). Tutkimuskuvaus osallistujille (suullinen)

Liite 3. Elokuva kohtausten kuvaukset

Liite 4. Kysymyslista

Liite 5. Ryhmähaastattelun ohjeistus (kirjallinen)

Liite 6. Pelipaikka

- a). miehet
- b). Pelipaikka naiset

Liite 7. Pelattava peli ja pelimäärä

- a). miehet
- b). naiset

Liite 8. Osallistujien taustatiedot

paikkanumero, ryhmäjako, sukupuoli, ikä, ammatti ja peliuran kokonaiskesto

Liite 9.

- a). Käytetyt koodit ja koodien lukumäärä atlas.ti:ssä
- b). Koodit halu ja osaaminen.  
Pelaajan puhe omista pelimotivaatioistaan (halu) ja puhe pelin ja pelaamisen osaamisesta (kompetenssi). Koodaus Atlas.ti:ssä.





KAUANKO OLET PELANNUT RAHAPELEJÄ? \_\_\_\_\_

MISSÄ PELAAT RAHAPELEJÄ?

Kasino\_\_\_\_\_

Pelihuone\_\_\_\_\_

Kaupan rahapelikoneet\_\_\_\_\_

Internet\_\_\_\_\_

Muu, mikä? \_\_\_\_\_

KUVAILE MUUTAMALLA SANALLA PELAAMISTASI

---

---

---

---

---

*Liite 2. Rekrytointikutsu*

a).

## PELAATKO RAHAPELEJÄ AKTIIVISESTI?

Osallistu rahapelaamista koskevaan ryhmähaastatteluun ja saat 2 Finnkinon elokuvalippua!

Helsingin yliopiston sosiologian laitoksen tutkijat järjestävät Helsingissä ryhmähaastatteluja, joilla selvitetään rahapelejä säännöllisesti pelaavien näkemyksiä pelaamisen motivaatioista. Tutkimus on osa laajempaa Suomen Akatemian rahoittamaa kansainvälistä tutkimushanketta.

Haastattelut järjestetään heinä-elokuussa Helsingin keskustassa Sosiologian laitoksen tiloissa (Unioninkatu 35, 2. kerros). Reilun tunnin kestävässä haastattelutilanteessa katsellaan kohtauksia elokuvista ja keskustellaan rahapelaamiseen liittyvistä teemoista näiden elokuvanäytteiden ja kevyen kysymysrunгон pohjalta.

Kiitokseksi osallistumisesta saat 2 Finnkinon elokuvalippua. Lisäksi paikanpäällä on kahvitarjoilu.

Pyydämme kiinnostuneita ilmoittautumaan osoitteessa:

<https://elomake.helsinki.fi/lomakkeet/16338/lomake.html>

Tai

sähköpostitse tutkimusavustajille joko [matias.karekallas@helsinki.fi](mailto:matias.karekallas@helsinki.fi) tai [majaja.majamaki@helsinki.fi](mailto:majaja.majamaki@helsinki.fi)

Ilmoittautumisen yhteydessä valitse itsellesi sopivin ajankohdan muutamasta mahdollisesta vaihtoehdosta (alla). Mikäli peliporukaksi koostuu 4-8 henkilöstä, niin voitte varata myös oman ajan sähköpostitse.

ke5.8.2009 klo 17:30

To 16.7.2009 klo 17:00

Ti 21.7.2009 klo 18:00

to 6.8.2009 klo 17:00

ti 11.8.2009 klo 17:30

Lisätietoja voi kysyä tutkimusavustajilta:

Matias Karekallas, [matias.karekallas@helsinki.fi](mailto:matias.karekallas@helsinki.fi), p. (09) 191 23 895

Maija Majamäki, [majaja.majamaki@helsinki.fi](mailto:majaja.majamaki@helsinki.fi), p. (09) 191 24 753

2 b). *Tutkimuskuvaus osallistujille (suullinen)*

Helsingin yliopisto, Sosiologian laitos

Suomen Akatemian Päihteet ja addiktio -tutkimusohjelma

Addiktion teoriat ja mielikuvat -tutkimuskonsortio

**Haastattelututkimus ”Rahapelaamisen motivaatiot”**

Ihmiset pelaavat rahapelejä monista eri syistä. Tutkimuksessa pyritään selvittämään ryhmähaastatteluiden avulla rahapelejä pelaavien omia käsityksiä pelaamisen motivaatioista. Haastattelutilanteeseen kutsutaan 4-8 haastateltavaa, jotka katselevat elokuva-kohtauksia rahapelaamiseen liittyvistä teemoista. Toivomme haastateltavien keskustelemaan yhdessä kohtauksista haastattelutilanteessa jaettavan kysymysrunгон perusteella:

- 1) Ole hyvä ja kuvaile mitä kohtauksessa mielestäsi tapahtuu ja millaisia ovat siinä esiintyvät henkilöt?
- 2) Mitä olisi voinut tapahtua aiemmin?
- 3) Mitä tapahtuu välittömästi tämän jälkeen?
- 4) Millaisia henkilöt ovat kymmenen vuoden kuluttua?
- 5) Voisiko tämä tapahtua tosielämässä?
- 6) Pitäisikö asialle tehdä jotakin?

Haastatteluihin ei tarvitse valmistautua.

Haluamme haastatella henkilöitä, jotka pelaavat säännöllisesti rahapelejä, ennen kaikkea onneen perustuvia pelejä, kuten kolikkopelejä, rulettia, blackjackia, noppapelejä jne. Haastattelu kestää reilun tunnin. Haastattelut toteutetaan kesällä ja syksyllä 2009.

Haastateltavat saavat osallistumisestaan palkinnoksi kaksi Finnkinon elokuvalippua. Tarjolla on myös kahvia, virvokkeita ja pientä purtavaa.

Haastateltavien tunnistetietoja ei kerätä tai säilytetä. Haastattelu videoidaan, mutta videokuvaa käytetään vain puhujien tunnistamiseen, jolloin analyysi kohdistuu vain puhuttuun asiaan. Lopullisessa tutkimustekstissä henkilön tunnistamisen mahdollistava informaatio poistetaan hyvän tutkimustavan mukaisesti. Tulokset raportoidaan sosiologian pro gradu -työssä ja mahdollisesti myös joissain sosiologian alan julkaisuissa.

Haastateltavalla on oikeus kieltäytyä ja vetäytyä tutkimuksesta missä tahansa tutkimuksen vaiheessa.

*Liite 3. Elokvakohtausten kuvaukset***1. Going for Broke (181)**

(Ohjaaja: Graeme Campbell, USA 2003)

Kohtaus: Menestyksekkäs bisnesnainen ja rakastava äiti Laura menee ensimmäistä kertaa elämässään pelisalille miehensä kanssa. Lauran mies ja viereisellä koneella istuva vanhempi rouva houkuttelevat Lauraa kokeilemaan kolikkopeliä. Laura voittaa heti suuren summan rahaa ja on hyvin iloinen.

**2. Rounders (33)**

(Ohjaaja: John Dahl, USA 1998)

Kohtaus: Ryhmä asianajajia viettää leppoisaa iltaa korttipelin merkeissä. Paikalle saapuu nuori oikeustieteen opiskelija Mike, joka käyttää pokeritaitojaan hyväkseen tehdäkseen vaikutuksen vanhoihin herroihin. Hän antaa pelivinkkejä professorilleen, joka päättää siitä, saako hän harjoittelupaikan. Hävitessään hän saattaisi antaa itsestään huonon vaikutelman ja menettää mahdollisuuden harjoittelupaikkaan. Mike ottaa kuitenkin tietoisesti riskin ja voitettuaan vakuuttaa muut kyvykkyydestään.

**3. The Cooler (143)**

(Ohjaaja: Wayne Kramer, USA 2003)

Kohtaus: Nuori mies ja hänen raskaana oleva tyttöystävänsä pelaavat napanheittoa kasinolla. Kaikki pöydän ympärille kerääntyneet ihmiset riemuitsevat nuoren pariskunnan pelionnosta.

**4. Gambler (172)**

(Ohjaaja: Karel Reisz, USA 1974)

Kohtaus: Yliopiston professorilla Axelilla on pelivelkoja. Lainattuaan äidiltään rahaa niiden maksamiseksi, hän päättääkin käyttää rahat pelaamiseen. Kohtauksessa Axel muistelee edellisen illan tapahtumia ajaessaan autoa.

**5. Bord de mer (104)**

(Ohjaaja: Julie Lopes-Cerval, Ranska 2002)

Kohtaus: Elokuva kertoo Paulin ja hänen tyttöystävänsä elämästä. Paulin äiti Rose tuhlaa rahapelaamiseen pojalleen tarkoittamia perintörahoja. Kohtauksessa Rose on matkalla kasinolle pelaamaan hedelmäpelejä. Mennessään hän varmistaa useaan otteeseen, ettei hänen poikansa Paul seuraa häntä.

**6. Owing Mahowny (261)**

(Ohjaaja: Richard Kwietnowski, Kanada 2003)

Kohtaus: Dan Mahowny pelaa suurilla panoksilla napanheittoa katsojajoukon kannattaessa kovaäänisesti. Kasinon työntekijä kehottaa häntä lopettamaan pelaamisen, sillä voittaminen ei voi jatkua loputtomiin. Mahowny ei kuitenkaan kuuntele neuvoja, vaan päättää jatkaa pelaamista. Voittoputki katkeaa ja pöydän ympärille kerääntynyt väki menettää kiinnostuksensa.

*Liite 4. Kysymyslista*

- 1) Ole hyvä ja kuvaile mitä kohtauksessa mielestäsi tapahtuu ja millaisia ovat siinä esiintyvät henkilöt?
- 2) Mitä olisi voinut tapahtua aiemmin?
- 3) Mitä tapahtuu välittömästi tämän jälkeen?
- 4) Millaisia henkilöt ovat kymmenen vuoden kuluttua?
- 5) Voisiko tämä tapahtua tosielämässä?
- 6) Pitäisikö asialle tehdä jotakin?

*Liite 5. Ryhmähaastattelun ohjeistus osallistujille (kirjallinen)*

## Rahapelaamisen motivaatiot

Tervetuloa ryhmäkeskusteluun!

Tämä haastattelututkimus suunniteltiin selvittämään, mitä rahapelaamisen motivaatioista ajatellaan.

Tulette näkemään kuusi otetta kansainvälisistä elokuvista, joista aina kaksi esittää yhtä pelaamisen teemaa. Jokainen esitys alkaa lyhyellä selityksellä siitä, mitä kohtauksessa tapahtuu.

Ryhmähaastattelun tarkoituksena on, että keskustellette yhdessä jokaisesta elokuvakohtauksesta. Löydätte erikseen annetusta paperista kysymyksiä, joista on mahdollista keskustella missä tahansa järjestyksessä. Niitä ei ole tarkoitettu rajoittamaan keskustelua, sillä emme etsi oikeita tai vääriä vastauksia. Tarkoituksena on, että te keskustellette yhdessä jokaisesta elokuvakohtauksesta vapaamuotoisesti. Me olemme kiinnostuneita teidän mielipiteistänne esitetyistä käyttäytymisistä.

Koko keskustelu tallennetaan. Tallennettua aineistoa käytetään vain tämän tutkimuksen tarpeisiin, eikä teidän nimeänne tulla liittämään keskusteluun. Olkaa hyvä ja täyttäkää lyhyt kyselylomake tilastotietoja varten – myös lomakkeessa nimettömyytenne on taattu.

Kiitos osallistumisestanne!





## Liite 7. Pelattava peli ja pelimäärä

## a). Miehet

Miehet	En ikinä	1- 2krt/v	3- 6krt/v	1 krt/kk	2krt./kk	1krt./vk	2krt/vk	joka pv	yht	ei vastat- tu
Peliautomaatti	5	1	2	5		3	2		18	0
Kasinopelit	6	5	3	3			1		18	0
Lotto	4	3	1	1	2	6			17	1
Pöytäpokeri	6		4	3	2	2			17	1
Internetpokeri	6	1		1	3		3	3	17	1
Urheiluviedonlyönti	6	3		2	1	1	3	1	17	1
Raaputusarvat	9	4	3	1	1				18	0
Bingo	15	1	1						17	1
Muu, biljardi			1		1					
Muu,keno							1			
Muu,lautapelit		1								
Muu,internetkasinot				1						
Muu, lautapelit		1								
Muu lautapelit		1								

## b). Naiset

Naiset	En ikinä	1- 2krt/v	3- 6krt/v	1 krt/kk	2krt./kk	1krt./vk	2krt/vk	joka pv	ei vastat- tu
Peliautomaatti			2	1	4		1	0	0
Kasinopelit	1	4	2				1	0	0
Lotto			1		2	5		0	0
Pöytäpokeri	4	1	2					0	1
Internetpokeri	4	2			1			0	1
Urheiluviedonlyönti	3	3	1					0	1
Raaputusarvat		1	3	1	1	2		0	0
Bingo	2	4	1						
Muu/nettipelit							1		

*Liite 8. Osallistujien taustatiedot: paikkanumero, ryhmä, sukupuoli, ikä, ammatti ja peliuran kokonaiskesto vuosina.*

Paikka (nro)	Ryhmä	Sukupuoli	Ikä	Ammatti	Pelirankesto (v)
1	1	F	25	Toimistopäällikkö	7
2	1	M	42	Myyntipäällikkö	2,5
3	1	M	45	Opettaja	1,5
4	1	F	20	opiskelija/taksinkuljettaja	3
1	2	M	36	It-assistentti	24
2	2	M	25	Opiskelija/taksinkuljettaja	19
3	2	F	22	Lähihoitaja	7
4	2	M	42	Järjestelmäasiantuntija	17
1	3	M	49	Linja-autonkuljettaja	30
2	3	F	59	Toimistotyöntekijä	41
3	3	F	23	Yo-merkonomi	12
4	3	M	25	Laboratorioanalyytikko	10
1	4	M	61	Toimittaja	27,5
3	4	M	35	Yrittäjä	25
5	4	M	35	Myyntipäällikkö	20
2	5	M	32	Kuvataiteilija	27
3	5	F	45	Henkilöstöpäällikkö	3
1	6	M	37	Käytettävyysasiantuntija	20
3	6	F	35	Kotiäiti (opettaja)	11
5	6	M	19	Työtön	4
1	7	M	38	Tulliavustaja	20
3	7	F	43	Lastenhoitaja	20
3	8	M	22	Kirjakauppias	15
2	8	M	31	ei kertonut	3
4	8	M	31	Myyjä	20
5	8	M	30	Yrittäjä/tuottaja	20

## Liite 9.

a). Käytetyt koodit Atlas.ti:ssä ja koodien lukumäärä.(koodaus 1.)

Koodi	Lukumäärä
clip_1	173
clip_2	100
clip_3	112
clip_4	124
clip_5	144
clip_6	128
addikti_hoito	58
addikti_raja	33
addikti_salaaminen	26
pakko_pelihimo	42
minä_mitäpelaa	38
mot_viihde	19
mot_hyväolo	19
mot_innostuminen	8
mot_jännitys	12
mot_oppiminen	11
mot_päihitys	16
mot_raha	8
mot_sos	15
mot_todellisuudenpako	6
muiden kannustus	19
oppiminen_pelikassa	17
oppiminen_sanasto	34
oppiminen_strategia	68
oppiminen_säännöt	8
oppiminen_tavoitteellisuus	12
oppiminen_ymmärtäminen	32
pelaaja_addikti	94
pelaaja_aktiivi	39
pelaaja_aloittelija	30
pelaaja_minä	182
pele_taikausko	17
pele_panos	77
pele_sattumapeli	79
pele_taitopeli	43
pele_ympäristö	52
riskinotto	8
aloittajantuuri	21
tuuri	19
voittaminen	33
pele_häviäminen	44

*b). Koodit halu ja osaaminen*

Taulukko sisältää koodit, joissa pelaaja puhuu omista pelimotivaatioistaan (halu) sekä pelin ja pelaamisen osaamisesta (kompetenssi) sekä koodauksen lukumäärän ja prosentuaalisen osuuden kyseisessä koodikategoriassa (halu/osaaminen) Atlas.ti:ssä. Halukoodien lukumäärä on saatu koodaamalla vain ne kohdat, joissa ryhmähaastatteluihin osallistunut aktiivinen pelaaja puhuu omista pelimotivaatioistaan (koodaus 2) erotuksena pelimotivaatioista yleensä.

Halu	Lukumäärä	%
sosiaalisuus	15	20,8
viihde	38	52,8
oppiminen	11	15,3
raha	8	11,1
Oppiminen		
Pelikassa	17	8,1
Pelisanasto	34	16,3
pelistrategia	68	32,5
Pelissäännöt	8	3,8
Tavoitteellisuus	12	5,7
Pelin ymmärtäminen	32	15,3
Aloittelijan tuuri	21	10,0