

Pelaamisen sosiaaliset palkkiot voivat olla rahaa arvokkaampia

Lektio

Jani Kinnunen
Tampereen yliopisto

Lektio 26.11.2021 Tampereen yliopistossa

Vaikka maailma miten muuttuisi, suomalaiset pelaavat edelleen tavalla tai toisella. Vuoden 2020 Pelaajabarometrin mukaan yli 98 % suomalaisista pelasi ainakin joskus jotain peliä. Ei-digitaaliset pelit olivat suosituimpia, mutta digi- ja rahapelejäkin pelasi saman tutkimuksen mukaan yli kolme neljäsosaa suomalaisista. Viimeiset pari vuotta ovat olleet poikkeuksellisia, mikä on vaikuttanut myös pelaamiseen. Koronan aikaan niin ei-digitaalisia kuin digitaalisia viihdepelejä on pelattu aiempaa useammin ja niiden pelaamisen on käytetty enemmän aikaa kuin koskaan aiemmin Pelaajabarometrien historiassa. Sen sijaan rahapelaamiselle koronalla on ollut vähentävä vaikutus. Vaikka esimerkiksi verkkorahapelaaminen on ollut mahdollista koko poikkeusolojen ajan ja fyysiset rahapeliympäristöt ja pelikoneet ovat olleet välillä suljettuja, ei verkkorahapelaaminen ole lisääntynyt ainaakaan räjähdysmäisesti. Rahapelaaminen kokonaisuutena on ollut pikemminkin pienessä laskussa, mihin ovat vaikuttaneet muutkin seikat kuin korona.

Rahapelaaminen Suomessa nyt

Rahapelaamiseen on viime vuosina liittynyt monia muutoksia Suomessa. Vuonna 2017 kolme suomalaista rahapeli-monopoliyhtiötä, Finntoto, Raha-automaattiyhdistys RAY ja

Veikkaus, yhdistettiin uudeksi monopoliyhtiöksi, jonka nimi on nyt Veikkaus. Samalla koottiin näiden yhtiöiden rahapelit yhdelle rahapelisivustolle. Suomi on kansainvälisessä vertailussa harvinainen maa siksi, että täällä rahapelien järjestäminen on edelleen valtion monopoli. Monessa muussa maassa on siirrytty lisenssijärjestelmään, jossa useat eri yhtiöt voivat tarjota rahapelejä lisenssiehtojen mukaisesti.

Vaikka rahapelien järjestäminen Suomessa on Veikkauksen monopoli, ei pelaamista ulkomaisille rahapelisivustoille kuitenkaan ainakaan toistaiseksi ole estetty. Verkkorahapelaamisen suosio on koko ajan kasvanut Suomessa ja kansainvälisesti. Siltikään Suomesta ei pelata kovin paljoa ulkomaisilla rahapelisivustoilla. THL:n julkaiseman suomalaisten rahapelaamista kartoittavan tutkimuksen mukaan ulkomaisen tarjoajan rahapeliä oli pelannut internetissä noin kuusi prosenttia vastaajista, kun kaikkiaan verkkorahapelejä oli pelannut 36 % suomalaisista vuonna 2019. Pelaajabarometrin tulokset ovat samansuuntaisia: 32 % suomalaisista pelasi Veikkauksen rahapelisivustolla vuonna 2020 eli kotimainen sivusto on selvästi ulkomaisia suosituimpi, vaikka internetissä ei samantaisia rajoja olekaan kuin fyysisissä peliympäristöissä.

Suomi eroaa monista muista maista myös sen suhteen, millä tavalla rahapelejä on asetettu tarjolle erilaisiin kaupallisiin puolijulkisiin tiloihin. Harvassa muussa maassa esimerkiksi

raha-automaattipelejä on tarjolla niin ruokakaupoissa, kioskeissa kuin huoltoasemillakin, jonne ihmiset menevät usein ensisijaisesti jostain muusta syystä kuin rahapelaamisen takia. Lisäksi tarjolla on ollut pelkästään rahapelaamiselle tarkoitettuja tiloja, kuten Veikkauksen pelisaleja ja Helsingin kasino.

Rahapelaamiseen kohdistuu vaatimuksia monelta suunnalta. Toisaalta sitä haluttaisiin vähentää ja rajoittaa, toisaalta rahapelaamisesta saatavia tuottoja halutaan monien yhteiskunnallisten toimintojen rahoittamiseksi. Niinpä samaan aikaan, kun peliautomaatteja on vähennetty kaupoissa, Veikkaus on rakentanut Suomen toista kasinoa Tampereelle, vain parin sadan metrin päähän tästä luentosalista. Tampereen kasino avautuu kahden ja puolen viikon päästä osana uutta urheilun ja viihteen keskuksena suunniteltua Tampereen areena-kokonaisuutta. Odotan mielenkiinnolla, millaisia uudenlaisia pelaamisen tapoja uusi kasino tuo mukanaan, vai jatkuuko pelaaminen samanlaisena kuin ennenkin.

Mielenkiintoista on ajatella myös sitä, kenelle Tampereen uusi kasino on oikeastaan tarkoitettu. Ennen päätöstä rakentaa kasino Tampereelle sitä kaavailtiin Venäjän rajan läheisyyteen, jolloin suuren osan pelaajakunnasta toivottiin muodostuvan venäläisistä turisteista. Tässä mielessä kasino olisi edustanut pikemminkin Las Vegasin tai Macaon kaltaisten turismiin perustuvien rahapelikohteiden pelipaikkaa, eikä niinkään kotimaisen pelaajakunnan varaan rakentuvaa kasinoa. Toki uusi Tampereen areena voi houkutella matkailijoita kauempaakin, mutta suurta rynnistystä ulkomailta Tampereen kasinon tuskina on odotettavissa.

Toisin kuin vaikkapa Las Vegasissa, Suomessa kasinolla ei voi pelata anonyyminä. Pelaajien on rekisteröidyttävä kasinon tiskillä ennen kuin pääsevät pelien äärelle. Myös verkkorahapelaaminen on ollut tunnistaunut jo pidemmän

aikaa. Uutena kehityskulkuna nyt myös fyysiset hajasijoitetut peliautomaatit Suomessa on otettu mukaan tunnistautuneen pelaamisen piiriin. Raha-automaattipelejä esimerkiksi ruokakaupoissa pääsee pelaamaan samoilla henkilökohtaisilla tunnuksilla kuin Veikkauksen rahapelisivuston pelejä, eikä anonyymi pelaaminen ole enää samalla tavalla mahdollista kuin aiemmin. Samalla myös peliautomaattipelaamiseen on liitetty verkkorahapelaamisesta aiemmin tutuksi tulleita niin sanottuja vastuullisen pelaamisen työkaluja. Pelaajilla on ennalta määrätty pakolliset tappiorajat: 500 € päivässä ja 2000 € kuukaudessa. Pelaajat voivat itse laskea näitä rajoja alemmaksi ja lisäksi he voivat esimerkiksi antaa itselleen määräaikaisia pelikieltoja.

Raha- ja digipelaamisen konvergenssi

Perinteisiin rahapelaamisen muotoihin niin verkossa kuin fyysisissä peliympäristöissä on siis liitetty pelaamisen hallinnan työkaluja, kuten ennalta määriteltäviä rajoja rahan kulukselle. Mitään teknologista estettä ei ole sille, että samanlaisia työkaluja liitettäisiin myös digitaalisiin viihdepeleihin, joihin voi kuluttaa rahaa pelaamisen aikana. Monet digitaaliset viihdepelit muistuttavatkin nykyisin rahapelejä ja toisaalta uudenvuodelle digitaalisiin rahapelaamisen muotoihin otetaan vaikutteita viihdepelistä. Tätä kehityskulkua on kutsuttu esimerkiksi raha- ja digipelaamisen konvergenssiksi ja rajan hämärtymiseksi raha- ja digipelaamisen välillä. Konvergenssikehityksen peruskivenä on se, että pelit ja niiden jakelukanavat ovat muuttuneet digitaalisiksi. Teknologisesta näkökulmasta digitaalisen jakelukanavan tai alustan kannalta ei ole merkitystä, mitä niissä oleva sisältö itseasiassa on. Se voi olla yhtä lailla rahapelejä, digipelejä, sosiaalisen verkostoitumispalvelun viestiliikennettä tai pankkiasioiden hoitamista monen muun asian lisäksi. Konvergenssikehityksen ansiosta näitä eri toimintoja voi käyttää yhdellä ja samalla laitteel-

la, joka voi olla tietokone, tabletti tai älypuhelin. Kännykällä voidaan huolehtia sekä rahansiirroista pankkitililtä rahapeli-sivuston tilille että luottokortilta *free-to-play*-ilmaispelein tilille, jonka jälkeen samalla laitteella voidaan myös pelata näitä pelejä.

Digitaalisuus ja internet ovat mahdollistaneet uudenlaisten pelien ja pelaamismuotojen kehittämisen, joihin rahankäyttö liittyy uudenlaisilla tavoilla. Digitaaliset rahapelit lainaavat esimerkiksi audiovisuaalisia ominaisuuksia, toiminnallisuutta ja tarinallisuutta viihdepeleistä, ja toisaalta digitaalisiin viihdepeleihin on lisätty aiemmin perinteisistä rahapeleistä tuttuja arpajaselementtejä, kuten onnenpyöriä ja yllätyslaatoita eli *loot boxeja*, joista voi voittaa esimerkiksi pelin sisäistä valuuttaa tai muita virtuaalisia tuotteita, jotka voivat olla arvokkaita pelin sisäisessä maailmassa.

Pelimuotojen rakenteellinen samankaltaistuminen on yksi konvergenssikehityksen puoli. Toinen, vähintään yhtä merkittävä, on digitaaliseen pelaamiseen liittyvien rahankäyttömahdollisuuksien monipuolistuminen. Pelejä ei välttämättä osteta enää kertamaksullisina tuotteina, vaan rahankulutukselle on luotu useita erilaisia mahdollisuuksia myös pelaamisen aikana. Esimerkiksi *free-to-play*-ilmaispelein aloittaminen on ilmaista, mutta pelit on suunniteltu sellaisiksi, että ne kannustavat rahankäyttöön pelaamisen aloittamisen jälkeen ilman ennalta määriteltyä ylärajaa. Tästä syystä niin sanotusta ilmaispeleistä voi muodostua joillekin pelaajille huomattavasti kalliimpi tuote kuin kertamaksullisesta pelistä. Toisaalta rahaa kuluttamalla pelaajat voivat räätälöidä pelikokemustaan uusilla tavoilla. He voivat esimerkiksi säädellä pelirytmää itselle mahdollisimman miellyttäväksi. Monet ilmaisapelit sisältävät erilaisia esteitä, jotka pysäyttävät pelaamisen määrättyksi ajaksi, mutta mikromaksun maksamalla pelaamista voi jatkaa välittömästi. Ilmiö muistuttaa esimer-

kiksi raha-automaattipeleistä tuttua käytäntöä, jossa pelipanosoksen kokoa säätelämällä voi säädellä myös pelaamisen kestoa ja rytmää.

Peleihin kulutettavan rahan määrää säätelämällä ja hallinnoimalla on mahdollista muokata pelikokemustaan mahdollisimman miellyttäväksi, olipa kyseessä ilmaispelejä tai perinteinen rahapelejä. Pelikokemuksen kannalta on syytä kuitenkin huomioida rahamäärien lisäksi myös rahan laadut.

Rahan laadut

Ei ole merkityksetöntä, millä rahalla pelejä pelataan, kuinka peliraha muodostetaan ja erotellaan muista rahoista, ja kuinka esimerkiksi voittorahoihin suhtaudutaan. Vaikka raha usein mielletään neutraaliksi, määrälliseksi vaihdon välineeksi, arjessa rahaa luokitellaan ansainta- ja käyttökohtien perusteella erilaisiksi tilannekohtaisiksi rahoiksi tai valuutoiksi, jotka poikkeavat laadultaan toisistaan. Palkkaraan suhtaudutaan eri tavoin kuin sosiaaliavustuksiin, ja vuokrat rahat ovat laadultaan erilaista rahaa kuin pelaamiseen korvamerkitty raha.

Rahapelaamisessa pelaajat voivat panoskokoa säätelämällä hallinnoida pelaamiseen liittyvän jännityksen määrää. Mutta myös panokseksi asetettujen rahojen laadulla on merkitystä jännityksen ja pelikokemuksen kannalta. Ruokaostosten maksamisesta jäljelle jääneiden vaihtorahojen panostaminen peliin aiheuttaa vähemmän jännitystä kuin itse ruokarahojen panostaminen. Vielä enemmän jännitystä pelaamiseen tuo, kun pottiin lisätään myös vuokrat rahat.

Veikkauksen rahapelaamiseen tuomia pakollisia päivittäisiä ja kuukausittaisia tappiorajoja on kritisoitu liian suuriksi. Huomio on kiinnitetty vain rahan määriin. Olisi kuitenkin syytä kysyä myös, millä tavoin vastuullisen pelaamisen työ-

kaluja voisi kehittää sellaisiksi, että niissä huomioitaisiin myös rahan laadut eli mitä rahaa pelaajat käyttävät pelaamiseensa.

Sekä raha- että digipelaajat muodostavat ja hallinnoivat pelaamiseen käyttämäänsä rahaa erilaisten sosiaalisten käytänteiden kautta. Rahaa luokitellaan laadullisen arvohierarkian mukaan eri rahoiksi, joista välttämättömyyksistä huolehtimiseen tarkoitettut rahat ovat arvokkaampia kuin vapaa-ajan menoihin tai vaikkapa pelaamiseen tarkoitettut rahat. Samalla tavalla kuin ruokaostoksista jäljelle jääneet kolikot on ollut sosiaalisesti hyväksytyä pelata, pelaajat pyrkivät yleisemminkin huolehtimaan ensin arjen velvollisuuksista, ja vasta niiden jälkeen jäljelle jäänyt raha voidaan luokitella pelirahaksi.

Rahapelaajilla on vakiintuneempia käytänteitä pelirahan hallinnoimiseen kuin esimerkiksi free-to-play-ilmaispelien pelaajilla. Kuitenkin myös digipeleihin on liittynyt pelaajien varallisuustasoon nähden liian suurta kulutusta. Jos ongelmalliset rahankäytön tavat yleistyvät myös digitaalisessa viihdepelaamisessa, kannattaa pelaajien ottaa oppia rahapelaajien hyväksi käytännöiksi muodostuneista rahan hallinnan keinoista.

Myös pelinkehittäjien ja pelien yhteiskunnallisten säätelijöiden olisi syytä tarkastella, millaisten käytänteiden kautta suurin osa pelaajista pystyy pitämään pelaamisensa ongelmattomana. Tutkimuksessani pelinkehittäjät näkevät, että heidän vastuunsa on kehittää mahdollisimman hyvä peli, joka samaan aikaan on reilu ja addiktiivinen. He katsovat, että pelaajat ovat itse vastuussa pelaamisen pitämisestä hyväksytyjen rajojen sisällä. Vastuu pelaamisen ja siihen liittyvän rahankäytön hallinnasta ei kuitenkaan pitäisi langeta pelkääjän pelaajille. Myös pelinkehittäjillä ja pelinjärjestäjillä on

vastuu siitä, millaisia pelejä he suunnittelevat ja millaisia pelikokemuksia pelaajat niistä voivat saada.

Pelaamisen sosiaaliset palkkiot

Raha tai erilaiset pelikohtaiset valuutat eivät ole ainoita palkkioita, joita pelaajat voivat pelaamisesta saada. Tämä koskee erityisesti pelejä, joihin liittyy sosiaalista vuorovaikutusta. Vaikka suuri osa perinteisistä rahapeleistä on sellaisia, ettei niiden lopputuloksen määräytymisen kannalta ole lainkaan merkitystä, millä tavalla pelaajat toistensa kanssa ovat tekemisissä, pelaamiseen usein liittyy myös sosiaalinen ulottuvuus.

Sosiologian klassikko Erving Goffman osoitti jo 1960-luvulla, kuinka pelaamisesta saavat sosiaaliset palkkiot voidaan koeita arvokkaammiksi kuin peleistä voitettava tai niihin hävittävä raha. Käyttäytymällä oikein – eli sosiaalisesti hyväksytyllä ja odotetulla tavalla – niin voiton kuin tappion hetkillä, pelaaja voi performoida muille riskejä kaihtamatonta luonnettaan, jonka perusteella pelaajan status peliin liittyvissä yhteisöissä tai sosiaalisissa verkostoissa vahvistuu.

Goffmanin teorian perusta rakentuu hänen osallistuvaan havainnointiinsa nevadalaisissa kasinoissa 1960-luvulla ja erityisesti kasvokkaisuorovaikutuksen analysoimiseen pelitalanteissa. Pelit ja pelaamisen tavat ovat osittain erilaisia nykyään, mutta Goffmanin teoria on käyttökelpoinen myös uudenlaisten rahapelien, digipelien ja niiden yhteenliittymien parissa tapahtuvan toiminnan tarkastelemisessa.

Saadakseen sosiaalisia palkkioita pelaamisesta, pelaajien ei tarvitse olla samassa tilassa yhtä aikaa. He voivat hyödyntää mitä tahansa kommunikaatiokanavia, olivatpa ne pelin sisäisiä, peliin eri tavoin liittyviä tai muita, esimerkiksi pelaajan älypuhelimien konvergoituneita kanavia. Merkitykselli-

sen sosiaalisen vuorovaikutuksen ei myöskään täydy tapahtua vain pelin ollessa käynnissä. Myös ennen peliä ja sen jälkeen tapahtuvalla sosiaalisella vuorovaikutuksella on merkitystä pelaajien pelikokemuksen kannalta esimerkiksi sen suhteen, millaisia palkkioita he pelaamisesta kokevat saaneensa ja kuinka he suhtautuvat voittoihin ja tappioihin. Tämä edelleen vaikuttaa siihen, millaisena pelaaminen tulevaisuudessa tapahtuu vai loppuuko se kokonaan.

Vaikka maailma miten muuttuisi, pelien pelaaminen ei koskaan tapahdu tyhjiössä. Pelaamisesta saatavat palkkiot, olivatpa ne rahallisia, sosiaalisia tai jotain muuta, saavat aina tulkintansa itse peliä laajemmassa sosiokulttuurisessa kehyksessä, joka muokkaantuu sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. Pelaaminen ei ole irrallaan muusta sosiaalisesta toiminnasta. Sen osoittaa erityisesti se, kuinka pelaajat hallinnoivat rahaa arjessaan. Kun pelaamiseen käytettävä raha pystytään erottamaan muun laatuista rahoista hallitusti, pystytään pelaaminen ja siihen liittyvä rahankäyttö pitämään sekä yksilöllisesti kestävien taloudellisten rajojen sisällä että sosiaalisesti hyväksyttävänä toimintana. Näin toimimalla pelaajat pyrkivät integroimaan pelaamisensa osaksi arkielämäänsä ja löytämään tunnustetun paikkansa pelaamiseen liittyvistä sosiaalisista verkostoista.

Kinnunen, Jani. 2021. "Rahat, peli ja pelaamisen sosiaaliset palkkiot". Väitöskirja, Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2172-7>.